

**IMPLEMENTASI *EDUGAME* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
JAWA DI MI MA'ARIF NU TELUK BANYUMAS**



TESIS

**Diajukan kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)**

Oleh:

TARSIM

NIM: 191763029

**PROGRAM PASCASARJANA
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF KH SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2021**

PENGESAHAN DIREKTUR



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Nomor 153 Tahun 2022

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Tarsim
NIM : 191763029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Edugame Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di MI Maarif Teluk Banyumas

Telah disidangkan pada tanggal **19 Januari 2022** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.



Purwokerto, 18 Februari 2022
Direktur,



Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 19681008 199403 1 001

PENGESEAHAN TIM PENGUJI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp. : 0281-635624, 628250, Fax. : 0281-636553
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

PENGESEAHAN TESIS

Nama Peserta Ujian : Tarsim
NIM : 191763029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Judul Tesis : Implementasi Edugame Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Di MI Ma'arif Teluk, Banyumas

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag NIP. 19681008 199403 1 001 Ketua Sidang/ Penguji		11 Februari 2022
2	M. Misbah, M.Ag. NIP.19741116 200312 1 001 Sekretaris / Penguji		11 Februari 2022
3	Dr. Tutuk Ningsih, M.Pd NIP.19640916 199803 2 001 Pembimbing/ Penguji		11 Februari 2022
4	Dr. Subur, M.Ag NIP. 19670307 199303 1 005 Penguji Utama		11 Februari 2022
5	Dr. Heru Kurniawan, S.Pd.M.A NIP. 19810322 200501 1 002 Penguji Utama		11 Februari 2022

Purwokerto, 11 Februari 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Tutuk Ningsih, M.Pd
NIP. 19640916 199803 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tarsim
NIM : 191763029
TTL : Banyumas, 4 April 1967
Jenis Kelamin : Laki-laki
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul "IMPLEMENTASI EDUGAME DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI MI MA'ARIF NU TELUK BANYUMAS" secara keseluruhan dilakukan oleh sendiri jika dibagian-bagian tertentu dalam tesis saya ada kutipan dan karya orang lain sumber telah ditulis dengan jelas sesuai dengan norma-norma aturan, dan etika penulisan.

Jika ditemukan seluruh atau sebagian tesis saya bukanlah pekerjaan otentik saya, atau ada plagiarisme dibagian-bagian tertentu saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar akademik dan sanksi lainya sesuai ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 16 Januari 2022

Penulis,

A red rectangular stamp with a decorative border and a signature in black ink over it. The stamp contains the text 'MI MA'ARIF NU TELUK BANYUMAS'.

Tarsim

NIM. 191763029

**IMPLEMENTASI EDUGAME DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA BAHASA JAWA DI MI MA'ARIF TELUK
BANYUMAS**

TARSIM-191763029

ABSTRAK

Penggunaan dialek Bahasa Jawa di lingkungan sekitar kita khususnya dikalangan sekolah kurang dapat berkembang dapat diketahui dari minimnya siswa yang tidak tepat dalam menggunakan bahasa Jawa. Dibuktikan ketika pelajaran Bahasa Jawa diajarkan peserta didik tidak menguasainya, bahkan menganggap bahwa bahasa tersebut seperti bahasa asing apalagi ketika pembelajaran huruf jawa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi edugame dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya mempelajari huruf jawa dengan media kartu di MI Ma'arif Teluk, meliputi: perencanaan pembelajaran Bahasa Jawa, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa serta evaluasi pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan sebagai sebuah usaha agar siswa di MI Ma'arif Teluk bisa membaca huruf jawa dengan lancar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sumber data terdiri atas informan, tempat (peristiwa), dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa khususnya membaca huruf jawa sangat penting bagi orang jawa karena huruf jawa merupakan suatu kehasan dan sebuah budaya yang harus dilestarikan. Penggunaan huruf jawa sebenarnya lebih dimaksudkan sebagai wujud aktualisasi diri. Ternyata dengan Edugame merupakan sarana yang dapat merangsang aktivitas siswa dalam belajar siswa dan kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Adapun proses perencanaan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif Teluk yakni dengan mempelajari silabus, membuat RPP, menyiapkan materi ajar, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan strategi/metode pembelajaran dan menyiapkan sumber pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif Teluk terbagi kedalam aktifitas fisik berupa penyampaian materi melalui bentuk cerita, kesenian, karya tulis dan aktifitas psikis berupa bentuk interaksi dikelas antara siswa dan guru melalui pertanyaan dan pernyataan. Evaluasi pembelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif Teluk diberikandalam bentuk penugasan secara tertulis berupa: pekerjaan rumah (PR), tugas harian, Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS) serta penugasan tidak tertulis berupa: penilaian ketrampilan berbahasa yakni lewat penilaian macapat, *geguritan*, baca tulis huruf jawa dan *pacelathon*, serta penilaian langsung terhadap perilaku berbahasa siswa.

Kata kunci: Implementasi Edugame, Pembelajaran Bahasa Jawa.

IMPLEMENTATION OF EDUGAME IN JAVANESE LEARNING IN MI MA'ARIF BAY TELUK BANYUMAS

ABSTRAK

The use of Javanese dialects in our environment, especially among schools, is lacking. It can be seen from the lack of students who are not appropriate in using the Javanese language. It is proven that when Javanese language lessons are taught, students do not master it, even consider that the language is like a foreign language, especially when learning Javanese letters.

This study aims to describe the implementation of edugame in Javanese language learning, especially learning Javanese letters with card media at MI Ma'arif Teluk, including: planning Javanese language learning, implementing Javanese language learning and evaluating Javanese language learning which is carried out as an effort so that students at MI Ma'arif Teluk can read Javanese letters fluently.

This type of research is qualitative research. Data sources consist of informants, places (events), documents. Data collection techniques used in this study are: in-depth interviews, observation and documentation.

The results of the study can be concluded that learning Javanese, especially reading Javanese letters is very important for Javanese people because Javanese letters are a uniqueness and a culture that must be preserved. The use of Javanese letters is actually more intended as a form of self-actualization. It turns out that Edugame is a means that can stimulate student activity in student learning and learning activities become more efficient and effective. The planning process in learning Javanese at MI Ma'arif Teluk is by studying the syllabus, making lesson plans, preparing teaching materials, preparing learning media, preparing learning strategies/methods and preparing learning resources. The implementation of Javanese language learning at MI Ma'arif Teluk is divided into physical activities in the form of delivering material through stories, arts, writings and psychological activities in the form of classroom interactions between students and teachers through questions and statements. Evaluation of Javanese language learning at MI Ma'arif Teluk is given in the form of written assignments in the form of: homework (PR), daily assignments, Mid-Semester Exams (UTS), Final Semester Exams (UAS) and unwritten assignments in the form of: assessment of language skills namely through the assessment of macapat, geguritan,

Key words: Edugame Implementation, Java Language Learning.

TRANSLITERASI

Transliterasi adalah tata sistem penulisan kata-kata bahasa asing (Arab) dalam bahasa Indonesia yang di gunakan oleh penulis dala tesis. Pedoman transliterasi didasarkan pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor. 158/1987 dan Nomor: 0543 b/U/1987.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥ	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	z	ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	ža'	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

2. Vokal Panjang

Fathāh + alif ج ا ه ل ي ة	Ditulis	a jahiliyah
Fathāh + ya' mati ن ا ز س ي	Ditulis	a tansa
Kasrah + ya' mati ī ditulis ك ب ر م	Ditulis	i karīm
Ḍammah + wāwu mati ف ر و ض	Ditulis	u furūd

3. Vokal Rangkap

Fathāh + ya' mati ب ي ن ك م	Ditulis	ai bainakum
Fathāh + wawu mati ق و ل	Ditulis	au qaul

4. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أ ن ن م	Ditulis	a'antum
أ ع د ت	Ditulis	U'iddat
ل ن ن ح ت	Ditulis	la'in syakartum

5. Kata Sandang Alif+Lam

a. Bila diikuti huruf Qamariyyah

ال قرآن	Ditulis	al-Qur'an
ال قىياس	Ditulis	al-Qiyas

b. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

ال سماء	Ditulis	as-Sama'
ال شمس	Ditulis	asy-Syams

6. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذ ف ر و ض	Ditulis	Z awi al-furūd
أ ل س نة	Ditulis	ahl al-Sunnah

MOTTO

وَأَحْسَنُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Dan sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.” (HR. Al-Qadlaa’iy dalam Musnad Asy-Syihaab no. 129, Ath-Thabaraaniy dalam Al-Ausath no. 5787).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Bersyukur kepada Allah SWT

Yang telah memberikan segala kenikmatan dan KeridhoanNya

Sehingga Tesis ini dapat terselesaikan.

Tesis ini saya persembahkan untuk :

**Kedua orang tua saya tercinta serta Istri dan Anak-anaku semua
yang selalu memberikan suport,**

yang selalu mendoakan dan memberi semangat

disetiap langkah.

Serta teman-teman yang selalu memberi semangat dan

motivasi.

Terimakasih Kepada teman-teman seperjuangan PGMI B 2019

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan sehingga tesis yang berjudul **“IMPLEMENTASI EDUGAME DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI MI MA’ARIF NU TELUK BANYUMAS”** dapat diselesaikan dengan baik, shalawat serta salam semoga tetap terlimpah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita dari alam jahiliyah ke alam terang benderang seperti saat ini.

Disadari dengan sepenuhnya selama penulisan tesis ini, tidak sedikit tantangan dan hambatan yang harus dihadapi. Tetapi berkat dorongan, motivasi, bimbingan, dan kerjasama dengan berbagai pihak, semua itu dapat diatasi. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penelitian, yaitu:

1. Dr. KH. Moh Roqib , M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Prof. KH Saiffudin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag., Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri KH. Saiffudin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk mengikuti pogram magister di lembaga yang dipimpinnya.
3. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof KH Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memotivasi dan memberikan bimbingan kepada penulis, baik dalam proses studi maupun dalam penyusunan tesis.
4. Dr. Hj Tutuk Ningsih, M.Pd., Pembimbing Tesis yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian serta memberikan arahan baik berupa kritik maupun saran kepada peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

5. Dosen dan Staf Administrasi Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan pelayanan terbaik selama peneliti menempuh studi.
6. Ibu Suminah, M.Pd.I. Kepala MI Maarif Nu Teluk yang telah mengizinkan dan menerima peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Dewan guru, tenaga kependidikan, dan peserta didik MI Maarif Nu Teluk Purwokerto yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Keluarga besar MI Maarif Nu Karangpucung, yang selalu memberikan semangat serta menjadi rekan kerja yang baik seperti keluarga sendiri.
9. Teman-teman seperjuangan Pascasarjana program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Angkatan 2019, terima kasih atas do'a dan motivasinya.
10. Untuk Istriku dan anak-anaku semua, terimakasih akan doa yang tulus dari hati.
11. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dalam berbagai bentuk, namun tidak mungkin untuk dapat disebutkan satu-persatu dalam lembaran ini.

Akhirnya, Peneliti hanya dapat mengutarakan ucapan jazza kumullah akhsanal jazza dan semoga segala bantuan, dorongan, bimbingan, simpati, dan kerja sama yang telah diberikan diterima oleh Allah SWT sebagai amal shalih. Amin.

Purwokerto, 17 Januari 2022

Peneliti,

Tarsim
191763029

DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI <i>EDUGAME</i> DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI MI MA'ARIF NU TELUK BANYUMAS	i
PENGESAHAN DIREKTUR.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI.....	vii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	9
D. Sistematika Pembahasan	11
BAB II.....	13
IMPLEMENTASI <i>EDUGAME</i> DALAM PEMBELAJARAN	13
BAHASA JAWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH.....	13
A. Edugame.....	13
B. Media Pembelajaran.....	22
C. Pembelajaran Bahasa Jawa	29
D. Media Kartu Bergambar.....	50
E. Hasil Penelitian yang Relevan	52
F. Kerangka Pemikiran Penelitian.....	56
BAB III	58
METODE PENELITIAN.....	58

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	58
B. Pendekatan Penelitian	59
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	60
D. Obyek Penelitian	60
E. Subyek Penelitian.....	60
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
G. Teknik Analisa Data.....	64
H. Pemeriksaan Keabsahan Data	66
BAB IV	66
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	66
B. Pembahasan.....	70
C. Analisis.....	82
BAB V.....	91
PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi.....	92
C. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
RIWAYAT HIDUP PENELITI	96
LAMPIRAN.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam peranannya pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia dan menjamin berlangsungnya kehidupan bernegara dan bangsa. Untuk menngangkat harkat dan martabat manusia maka perlu adanya proses pendidikan perlu dilaksanakan. Agar dalam masa pembangunan ini pendidikan mampu mengimbangi jalanya pertumbuhan dan perkembangan iptek, maka secara periodik program-program di bidang pendidikan harus selalu ditinjau ulang. Untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan tidak lepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam pembangunan suatu bangsa pendidikan diyakini sebagai salah satu bidang yang memiliki peran penting dan strategis. Bahkan menjadi suatu faktor dominan di dalam proses peningkatan kecerdasan bangsa. Betapa penting dan strategis peranan pendidikan di dalam pembangunan bangsa, hal tersebut telah diakui sejak dirumuskannya UUD 1945.

Bangsa harus cerdas karena tanpa bangsa yang cerdas tidak mungkin bangsa itu ikut serta dalam percaturan global. Secara umum, terdapat dua orientasi pendidikan dalam terjadinya pembangunan bangsa, yaitu orientasi individual dan orientasi masyarakat. Orientasi individual, pendidikan berperan dalam pembentukan insan terdidik (*educated person*) yaitu melalui proses pengembangan kompetensi diri. Kompetensi yang dimiliki oleh manusia terdidik merupakan suatu sarana bagi pemahaman diri dan lingkungan. Upaya adaptasi dan partisipasi dalam perubahan, pelaku utama bagi perubahan (*inovator*), dan memiliki orientasi prediktif dan antisipatif adalah suatu keharusan dalam mencerdaskan suatu bangsa. Dalam membangun masyarakat (*society building*) harus adanya manusia terdidik yang dapat menjadi panutan bagi yang lainnya (*reference behavior*) dan memiliki andil. Untuk itu, manusia terdidik harus memiliki keunggulan partisipatif bagi terwujudnya transformasi sosial yang

menyeluruh. Sedangkan orientasi masyarakat, pendidikan memiliki tiga peran utama yakni sebagai agen konservatif (*agent of conservation*), agen inovatif (*agent of innovation*), dan agen perubahan (*agent of change*). Sebagai agen konservatif, pendidikan secara operasional praktis melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada penanaman dan pelestarian nilai-nilai sosial-budaya asli (*indigeneous*) yang memiliki ketangguhan dan ketahanan (*homeostatic*). Maka dengan demikian, masyarakat akan memiliki jati diri dalam menyikapi arus globalisasi.

Sebagai agen inovatif, pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, mendesiminasikan, mensosialisasikan, dan mengaplikasikannya. Melalui perannya tersebut, pendidikan akan menghasilkan masyarakat pembelajar (*learning society*) yang diekspresikan dengan gemar mencari informasi, menggunakan, dan mengkomunikasikannya. Sedangkan sebagai agen perubahan, pendidikan memiliki konsekuensi terhadap aplikasi dari produk inovasi pendidikan, sehingga pendidikan menjadi katalisator bagi terjadinya transformasi sosial. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa sekarang, melainkan bersifat dinamis dan antisipatif bagi terjadinya perubahan.

Selaku pendidik sering menjumpai peserta didik dengan adanya globalisasi bahasa di Indonesia maka penggunaan bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari semakin menghilang, karena kurang menghargai bahasa daerah sendiri. Kita mencintai bahasa nasional tapi hendaknya jangan melupakan bahasa daerah. Bahasa daerah yang digunakan di Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur adalah bahasa jawa, maka selaku orang darah jawa harus melestarikannya. Di dalam Bahasa Jawa terdapat tingkatan-tingkatan bahasa yang disebut unggah-ungguh basa, sesuai tingkatan lawan bicara. Bahasa jawa memiliki ragam bahasa dalam penggunaannya disesuaikan dengan siapa yang dihadapi. Sebagai cermin kesopanan atau tata karma dalam berbicara maka unggah-ungguh basa harus dipatuhi oleh pemakainya. Akan tetapi penggunaan Bahasa Jawa lambat laun semakin punah. Dikalangan anak-anak, karena peserta didik belum 100% (seratus persen) bisa memakai Bahasa Jawa, pepatah

jawa mengatakan wong jawa ilang jawane, anak- anak lebih senang memakai Bahasa Indonesia baik di lingkungan rumah maupun di sekolah.

Mengapa sekarang Bahasa Indonesia lebih disukai oleh peserta didik ? Kemungkinan timbul berbagai macam alasan seperti agar dikatakan lebih keren dan juga *up to date*, serta kepercayaan orang tua bahwa Bahasa Indonesia dapat memberi peluang yang lebih baik untuk masa depan. Sedangkan faktor yang lain yaitu: faktor lingkungan, ada atau tidaknya kesediaan atau tidak ada kemampuan bahasa orang tua untuk menanamkan sejak dini. Dalam kehidupan sehari-hari orang tua berkomunikasi pada umumnya tidak menggunakan Bahasa Jawa dengan baik. Di tengah era globalisasi sangat berpengaruh terhadap kelestarian Bahasa Jawa krama seperti faktor psikologi, sikap peduli orang tua dan generasi muda. Begitu juga faktor pendidikan sangat mempengaruhi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Kemampuan guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran Bahasa Jawa krama, motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari Bahasa Jawa krama, serta sarana dan prasarana seperti keterbatasan buku-buku Bahasa Jawa krama di perpustakaan sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Melalui dunia pendidikan sebagai salah satu usaha pelestarian Bahasa Jawa adalah suatu tanggungjawab guru untuk menanamkan Bahasa Jawa kepada peserta didik. Bahasa, sastra, dan aksara Jawa sudah diupaya pelestarian Bahasa Jawa di satuan pendidikan. Upaya untuk pelestarian Basa Jawa pemerintah telah mengeluarkan Perda Jateng No.9/2012. Sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Jawa, antara lain : 1) sebagai wahana penanaman pendidikan watak dan budi pekerti bagi generasi muda. 2) sebagai wahana dalam menumbuhkan jati diri bangsa yang beradab dan berbudi luhur bagi budaya jawa pada peserta didik, 3) sebagai wahana pembentukan karakter bangsa yang ditandai oleh sikap dan perilaku yang berdasarkan pada budaya dan adat istiadat jawa serta aturan yang telah menjadi kesepakatan kolektif.

Kondisi masyarakat Banyumas khususnya dan penduduk Jawa pada umumnya, pada saat ini sebagian besar siswa kurang menguasai bahasa jawa,

khususnya tentang membaca tulisan huruf Jawa. Dibuktikan ketika pelajaran Bahasa Jawa diajarkan peserta didik tidak menguasainya, bahkan menganggap bahwa bahasa tersebut seperti bahasa asing. Padahal seharusnya bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan sebagai bahasa ibu di rumah tangga. Namun saat ini keadaannya lain, setiap orang tua yang punya anak langsung diajarkan dialek menggunakan bahasa Indonesia. Dengan hal tersebut akhirnya anak tidak tahu bahasa daerahnya sendiri dan tidak mengenal tulisan aksara Jawa. Semakin hari akhirnya apabila para pemangku pendidikan tidak memperhatikan dan memikirkannya maka kehasan bahasa daerah akan punah.

Untuk menghidupkan kembali bahasa daerah setempat agar tetap lestari maka seorang pendidik harus memiliki semangat untuk berkekrativitas dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Jawa. Demikian juga tulisan aksara Jawa adalah suatu kekhasan masyarakat Jawa yang harus dilestarikan. Namun kenyataannya saat ini, sedikit sekali peserta didik yang menguasai aksara Jawa, jarang sekali bisa membaca teks aksara Jawa. Bahasa ini semakin tergerus oleh kebudayaan asing. Apalagi saat ini, sedikit sekali sekolah yang maksimal mengajarkan aksara. Fenomena ini akan menjadi tantangan yang semakin berat mengingat gempuran budaya dari luar akan semakin deras masuk ke Indonesia. Bagi pendidik seharusnya prihatin dengan itu semua. Untuk itu guru harus memiliki cara atau terobosan agar anak bangsa khususnya bangsa Jawa dikemudian hari tidak kehilangan jati diri dan kekhasannya dalam berbahasa. Akan tetapi apabila pendidik tidak menghiraukannya maka suatu saat nanti akan terjadi kepunahan berbahasa Jawa dan kekhasannya. Agar harapan tersebut bisa tercapai maka orang tua atau keluarga siswa perlu dilibatkan dalam proses belajar, dengan cara membiasakan berdialek menggunakan bahasa daerah dan memakai aksara Jawa sendiri dengan baik, selain kita memakai alfabet. Aksara Jawa merupakan warisan budaya yang sangat penting untuk dipertahankan bagi masyarakat Jawa serta bangsa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa daerah di tingkat sekolah dasar SD/MI sangat penting dalam tingkat awal pengenalan bahasa daerah sebagai budaya bangsa pada pendidikan formal sekaligus dapat menjadi sarana dalam kehidupan

bermasyarakat yaitu untuk komunikasi dan etika sopan santun dalam bermasyarakat. Menurut kurikulum Depdiknas bahasa daerah berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi dan mengungkapkan pikiran atau perasaan serta melestarikan aset nasional di daerah. Selain itu juga bahasa daerah sebagai budaya bangsa yang dapat menjadi identitas diri pada era globalisasi sehingga dapat menyaring budaya asing yang masuk ke Indonesia.

.Untuk bisa mempertahankan serta melestarikan bahasa daerah dan budaya yang ada maka sekolah/madrasah sebagai lembaga pendidikan yang formal yang harus bertanggung jawab. Keharmonisan kerja sama antar seluruh komponen yang ada didalam sekolah/madrasah harus terjaga. Dengan adanya keharmonisan selama berlangsungnya proses pendidikan maka sekolah/madrasah dapat melaksanakan misi-misinya. Pengelolaan sekolah / madrasah sangat bergantung pada pimpinannya yakni kepala sekolah / madrasah.

Kegiatan adalah belajar merupakan kegiatan aktif siswa untuk menciptakan makna atau menjadikan pemahaman terhadap suatu objek atau suatu kejadian. Sedangkan kegiatan mengajar merupakan usaha kegiatan untuk menciptakan suasana yang dapat mendorong inisiatif, semangat dan tanggung jawab pada siswa. Melalui kegiatan belajar sepanjang hayat, guru menerapkan seluruh potensi yang dimiliki dirinya dalam membangun gagasannya. Prilaku siswa terbentuk melalalui gagasan dan pengetahuan seperti keterampilan, sikap, dan perilaku sehari-hari. Dari hasil bentukan tersebut sehingga siswa akan berkompeten dalam bidang yang dipelajarinya. Tak luput salah satunya adalah menguasai materi pelajaran Bahasa Jawa seperti membaca huruf jawa.

Telah ditetapkan melalui keputusan Gubernur Jawa Tengah tentang kurikulum mata pelajaran muatan lokal bahasa jawa dengan nomor 423.5/5/2010 dan nomor 423.5/27/2011 bahwa bahasa jawa sebagai mata pelajaran yang harus diberikan pada jenjang SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs, dan SMA/SMALB/ SMK/MA. Melalui surat edaran tersebut sebagai bentuk implementasi bahwa bahasa jawa harus diajarkan sejak tingkat dasa sampai SLTA. Dan Perbub Jawa Tengah nomor 57 tahun 2013 tentang petunjuk

pelaksanaan Perda Provinsi Jawa Tengah nomor 9 tahun 2012 tentang bahasa, sastra, dan aksara Jawa. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta telah menetapkan nomor 64 tahun 2013 tentang mata pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah. Aksara Jawa merupakan kekayaan budaya nusantara sehingga patut untuk dilestarikan, sehingga harus diwariskan ke generasi berikutnya.

Kenyataan yang di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa sangat jauh dari apa yang diharapkan, banyak siswa belum/tidak mengenal huruf Jawa. Sangat minimnya penguasaan pemahaman peserta didik terhadap kosa kata Bahasa. Unggah-ungguh masih sangat sulit dan kaku karena pengetahuan dan penerapan yang sangat kurang. Materi Bahasa Jawa kurang dikuasai guru, dikarenakan tidak didukung oleh latar pendidikan bahasa Jawa. Keteladanan guru untuk ditiru siswa masih kurang. Masih sedikitnya media pembelajaran maupun alat peraga yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Dan didukung oleh kurangnya alokasi waktu dengan saratnya materi. Kurangnya adanya perhatian beberapa pihak yang menganggap bahwa Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang tidak penting. Pembelajaran belum sepenuhnya memberikan kontribusi dalam perubahan.

Guru sebagai pelaku pendidik harus bertanggung jawab akan tugas kependidikannya. Seorang pendidik dalam rangka bertanggung menumbuh kembangkan semua kemampuan yang dimiliki, baik itu bakat, semangat dan kemampuan-kemampuan lain agar berkembang ke arah maksimal. Seluruh aktivitas-aktivitas yang dilakukan guru adalah dilakukan untuk kepentingan peserta didiknya. Persoalan-persoalan yang biasa dialami peserta didik dalam belajar adalah kurangnya semangat belajar siswa yang kurang.

Upaya guru dalam kegiatan belajar mengajar harus dapat menarik perhatian anak. Dunia anak adalah dunia bermain, permainan edukatif adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional anak. Cara dan pola bermain yang diterapkan pun akan memiliki dampak positif bagi pertumbuhan kecerdasan anak. Jadi, aktivitas bermain ini sesungguhnya menjadi lahan bagi anak-anak untuk belajar tentang banyak hal. Permainan

adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan bisa digunakan salah satu cara mendidik, yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Selain itu juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampikan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, serta yang paling penting untuk mendekatkan hubungan antara pendidik dan anak itu sendiri. Upaya tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *edugame*.

Media pembelajaran memiliki penting dalam meningkatkan minat belajar siswa di tingkat dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit serta menyenangkan. Pembuatan media pembelajaran berbasis edugame atau game edukasi ini dilakukan dengan menggunakan kartu huruf yang digunakan untuk membuat game edukasi sebagai alat bantu pembelajaran huruf jawa yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah di sampaikan guru.

Alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan proses belajar adalah alat bantu belajar, dengan harapan agar kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Agar supaya pelajaran lebih menarik, menjadi konkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna maka perlu adanya berbagai alat bantu. Seuai pendapat Hamalik Oemar alat bantu belajar disebut juga alat peraga atau media belajar, misalnya dalam bentuk bahan tercetak, alat-alat yang dapat dilihat, alat yang dapat didengar (media audio), dan alat-alat yang dapat didengar dan dilihat (*audio visual aids*), serta sumber-sumber masyarakat yang dapat dialami secara langsung.¹

Edugame (*Education games*) atau Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana yang merangsang aktivitas siswa untuk mempelajari suatu materi pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman tentang sesuatu, baik menggunakan teknologi canggih maupun teknologi sederhana. *Environment*

¹ Hamalik Oemar, 2014, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta. hlm. 51

tools yang disediakan pada e-game akan membimbing sang pemain secara aktif menggali informasi untuk memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.² Media pembelajaran edugame cocok diterapkan di sekolah dasar, mengingat perkembangan jiwa masa anak-anak adalah pada masa bermain. Materi pelajaran yang dapat diberikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis edugame adalah pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Fakta yang dapat dilihat di masyarakat sekarang ini adalah minimnya penggunaan bahasa Jawa dalam lingkup keseharian termasuk dalam lingkup keluarga. Hal tersebut dapat dilihat dari komunikasi anak di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Teluk, dimana siswa lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia. MI Ma'arif NU Teluk merupakan lembaga pendidikan setingkat sekolah dasar (SD/MI) di lingkungan Kementerian Agama Kabupaten Banyumas yang berlokasi di Jalan Lesanpura No.1104 Kelurahan Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas Propinsi Jawa Tengah.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Teluk adalah merupakan salah satu madrasah di Purwokerto Selatan yang berusaha melakukan berbagai upaya untuk mengoptimalkan relevansi dan kualitas pendidikan agar supaya dapat tercapainya tujuan pendidikan nasional. Hasil nilai ujian yang diperoleh masing-masing madrasah berbeda-beda. Madrasah Ibtidaiyah yang ada di wilayah Purwokerto Selatan diantaranya MI Ma'arif NU Karangpucung, MI Diponegoro 3, MI Al Ikhlas, dan MI Ma'arif NU Teluk. Dari empat Madrasah tersebut Ma'arif NU Teluk adalah salah satu madrasah MI yang setiap tahun peserta didiknya memperoleh hasil ujian yang lebih tinggi dari pada yang lainnya. Dengan artian bahwa MI tersebut menduduki ranking teratas diantara MI se-Purwokerto Selatan. Dari fakta tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di MI Ma'arif NU Teluk dengan batasan masalah penelitian tentang upaya memotivasi peserta didik dalam belajar bahasa Jawa melalui penggunaan media edugame.

² Syufagi, M. A. 2011. Penerapan aspek pedagogik untuk membangun komputer game merupakan inti dari game pendidikan. J. Teknik Elektro ITS.

Melihat kondisi yang ada di lingkungan MI Ma'arif NU Teluk, maka pihak madrasah mencoba untuk memulai mengimplementasikan model pembelajaran bahasa daerah dalam khususnya pembelajaran huruf Jawa dimana sebagian besar wali murid berasal dari keluarga muda, peserta didik merupakan generasi yang belum mempunyai akar kebahasaan bahasa Jawa yang kuat. Namun demikian, sekolah ini menerapkan cara pembelajaran Huruf Jawa yang cukup unik, yaitu melalui *edugame* atau permainan kartu Huruf Jawa dimana penggunaan pembelajaran Huruf Jawa dikhususkan pada huruf Jawa Nglegeno/utuh.

Berdasarkan temuan penulis di MI Ma'arif NU Teluk, maka dapat dilihat bahwa peserta didik kelas III khususnya dengan adanya media kartu Huruf Jawa telah mampu membaca Huruf Jawa Nglegeno/utuh dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa.

Upaya untuk mempertahankan prestasi yang sudah diraih selama ini perlu terus dilakukan. Melalui pemanfaatan media kartu berbasis *edugame* diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang nantinya dapat mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Maka dari itu penulis akan mengangkat penelitian dengan judul "Implementasi *Edugame* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Teluk Tahun Pelajaran 2020 / 2021

B. Rumusan masalah

Permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Banyumas?"

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti tidak menggunakan semua permasalahan untuk diteliti. Batasan penelitian ini adalah bagaimana implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Teluk Tahun Pelajaran 2020/2021 di kelas 3.

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang dilaksanakan di MI Ma'arif NU Teluk Tahun Pelajaran 2020/2021.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Menambah wacana ilmu pengetahuan bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengimplementasian *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
- 2) Memberikan sumbangan ilmiah dalam dunia pendidikan tentang implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pemahaman huruf jawa.
- 3) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi penulis semoga penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
- 2) Bagi peserta didik penelitian ini semoga dapat memaksimalkan penggunaan *edugame* melalui media kartu peserta didik akan lebih semangat untuk belajar membaca huruf jawa.
- 3) Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan kontribusi pemikiran dalam khasanah keilmuan

tentang implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pemahaman huruf Jawa.

- 4) Bagi Sekolah, semoga penelitian ini dapat:
 - a) Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kompetensi peserta didik.
 - b) Dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan merencanakan, melaksanakan, membina pendidik, mengevaluasi, maupun mengkomunikasikan kepada pihak luar mengenai implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pemahaman huruf Jawa di Madrasah Ibtidaiyah.
 - c) Menjadi acuan para penyelenggara sekolah baik negeri maupun swasta.

E. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar, penelitian ini terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Pada bagian awal tesis meliputi halaman formalitas, yaitu halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan bebas plagiasi, nota dinas pembimbing, abstrak, pedoman literasi, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan juga disertakan daftar lampiran.

Bab pertama; berisi Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, dan Sistematika Pembahasan.

Bab kedua; adalah landasan teori tentang pembelajaran bahasa Jawa dan sikap santun berbicara. Teori ini diawali dengan membahas tentang pembelajaran Bahasa Jawa yang meliputi : pengertian Pembelajaran, ciri – ciri pembelajaran, komponen pembelajaran (tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran), pengertian pembelajaran Bahasa Jawa, fungsi Pembelajaran Bahasa Jawa, pembelajaran Bahasa Jawa (tujuan, materi, strategi, evaluasi pembelajaran Bahasa Jawa), Kesantunan Berbahasa Jawayang meliputi:

Pengertian Kesantunan Berbahasa, prinsip Kesantunan Berbahasa, kesantunan dalam berbahasa jawa, Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang meliputi: pembelajaran Bahasa Jawa di MI, SK dan KD Bahasa Jawa di MI.

Bab ketiga, merupakan bagian dari metode penelitian yaitu jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat, merupakan bagian dari hasil penelitian yang berisi tentang setting penelitian dan temuan pada proses penelitian yaitu mengidentifikasi pembelajaran Bahasa Jawa dalam membentuk sikap santun berbicara siswa di MI Ma'arif NU Teluk, hasil penelitian ini berupa analisis mendalam dari data hasil temuan yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

Bab kelima, berisi Penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan, saran, dan kata penutup.

BAB II

IMPLEMENTASI *EDUGAME* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

A. Edugame

1. Pengertian *Edugame*

Edugame berasal dari kata *Educational game* adalah sebuah pembelajaran yang berbasis pada permainan. Pembelajaran dengan basis permainan atau *Game Based Learning* (GBL), yaitu cabang dari permainan serius yang berhubungan dengan aplikasi yang telah ditetapkan hasil pembelajaran. Pada umumnya mereka dirancang untuk menyeimbangkan materi dengan permainan dan kemampuan pemain untuk mempertahankan dan menerapkan kata materi subjek dunia nyata.³

Dalam rangka kegiatan belajar mengajar perlu pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan. Danim Sudarwan berpendapat bahwa dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai.⁴

Seorang guru harus memiliki kreativitas dalam menyapaikan pembelajaran, dengan tujuan agar pembelajaran tidak membosankan peserta didik. Guru harus mampu memiliki model – model pembelajaran yang menyenangkan. Guru dalam profesionalnya harus bisa melahirkan sesuatu yang barubaik gagasan maupun karya nyata. Kreativitas adalahsesuatu proses mentalindividuyang melahirkan gagasan, proses metode maupun

³ Edy Priyono, I.G.P.A. Buditjahjanto. *Pengembangan Media Pembelajaran Edugame Adventure Pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC DI SMKN 1 Tuban. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol 1, No 1 (2012)*

⁴ Danim Sudarwan, 2015. *Media Komunikasi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta. hal. 2

produk baru yang relatif berbeda dari yang telah ada dalam memecahkan masalah-masalah.⁵

Menurut Yusita dkk. dalam Hurd dan Jenuings[6], *game* edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif. Dan digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik. Perancangan yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game*:

a. Nilai keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur *timer*.

b. Dapat Digunakan (*Usability*)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat *game*. Aplikasi ini merancang sistem dengan *interface* yang *user friendly* sehingga *user* dengan mudah dapat mengakses aplikasi.

c. Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan dapat diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model *game* pada tahap perencanaan.

d. Kesesuaian (*Appropriateness*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadapkeperluan *user* dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan *user* untuk membantu pemahaman *user* dalam menggunakan aplikasi ini.

e. Relevan (*Relavance*)

⁵ Ahmad Arifi dkk, *Mengembangkan Potensi Melejitkan Kreativitas Guru*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta. hal.92

Relavan artinya dapat mengaplikasikan isi *game* ke target *user*. Agar dapat relavan terhadap *user*, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak, maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.

f. Objektivitas (*Objectives*)

Objektivitas menentukan tujuan *user* dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.

g. Umpan Balik (*Feedback*)

Untuk membantu pemahaman user bahwa permainan (*performance*) mereka sesuai dengan objek *game* atau tidak, *feedback* harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

Menurutnya dari hasil *game* edukasi pola belajar anak yang monoton mejadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga minat belajar anak-anak meningkat.⁶

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, peserta didik sering sekali menjumpai materi yang sukar dipahami, sukar dimengerti. Agar tujuan pembelajaran dimungkinkan dapat tercapai dengan baik, maka guru harus dapat mengatasi kendala-kendala yang ada. Salah satu caranya untuk mengatasi kedala tersebut maka bisa dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi untuk melancarkan jalannya kegiatan proses belajar mengajar, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Karena setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesulita yang berbeda, ada materi ajar yang tidak menggunakan alat bantu, tetapi ada materi ajar yang sangat sulit untuk dipahami sehingga memerlukan alat bantu. Apabila dalam proses

⁶ Yusnita, *Implementasi Agoritman Suhffle Random Pada Edugame ...*, Jurnal, SNITT- Politeknik Negeri Balikpapan 2017

belajar mengajar guru dalam tidak mampu memberikan penjelasan atau biasa saja tidak menarik maka peserta didik juga akan merasa bosan dan kelelahan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Briggs mengatakan bahwa media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.⁷

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar akan membantu guru memperkaya wawasan peserta didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Sebab kehadiran media sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep tertentu. Karena pada usia ini peserta didik masih berfikir konkret/nyata dan belum mampu berfikir abstrak terutama peserta didik tingkat dasar kelas rendah. Maka dari itulah seorang guru seharusnya dapat memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai apa yang telah direncanakan maka seorang guru dalam menjelaskan suatu bahan pelajaran dapat diwakili oleh peranan media.

Game edukasi dapat mendorong peserta didik untuk belajar aktif dan kreatif melalui beberapa tantangan yang diberikan. Penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah.⁸ Melalui *game edukasi* pula suasana pembelajaran ditingkat dasar akan menjadi lebih menarik. *Edugame* pelaksanaannya hampir sama dengan TGT (*Team Game Turnament*). Kalau *edugame* bisa dilaksanakan per individu dan berkelompok akan tetapi TGT dilaksanakan secara berkelompok atau tim. Namun demikian intinya sama-sama belajar sambil bermain. Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game*

⁷ Ahmad Arifi dkk., *Mengembangkan Potensi Melejitkan Kreativitas Guru*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta. hal.128

⁸ Ariesto Hadi Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

TGT menurut Menurut Slavin⁹ dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa komponen utama, yaitu:

1) Presentasi di kelas Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan *game* dengan baik. Tim adalah fitur paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang

⁹ Afandi dkk.2013,*Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*.Semarang : UNISSULA Pres.Hlm.77-78.

masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing. Dengan edugamen penyampaian pesan pada proses pembelajaran dari seorang guru kepada siswanya yang membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.¹⁰

Edugame dapat mengasah otak anak sebagaimana yang disampaikan Dony Novaliendry, Sisca Andriani menyimpulkan bahwa

This application displays English from the names of fruits, animals, and professions that are by the alphabet. Users can also learn the introduction of the alphabet through this application. English applications there are games that can sharpen the brain of a child. This application is used as a medium of learning and playing for children.¹¹

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian materi pelajaran. Turnamen ternyata terbukti efektif dan meningkatkan keaktifan belajar.¹² Turnamen dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar¹³

Dalam edugame adalah bermain sambil belajar yang pembelajarannya diperlombakan atau diadakan agar belajar lebih menyenangkan. Menurut Mardiah dalam jurnalnya mengatakan :

¹⁰ Jurnal Ramansyah, *Pengembangan Education Gamae (Edugame)*, Universitas Truno Joyo Madura, (vol 2.No.1, November 2015)

¹¹ Jurnal Novaliendry, *Engglis Edugame*, Universitas Negeri Padang, vol.4 No.1(2020)187-192

¹² Widhiastuti, *Team Games Turnamen (TGT)...*, Jurnal (vol.IX, No.1, 2014)

¹³ Rofiq, *Peningkatan Hasil Belajar*, Jurnal IAIN Samarinda (Volume 6 No.2, Juli 2019).

”permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal”.¹⁴

Menurut Hamalik ada beberapa cara yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menggerakkan semangat belajar peserta didiknya yaitu dengan:

15

a. Memberi angka

Setiap peserta didik pada umumnya ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa perolehan angka yang diberikan guru. Bagi murid yang memperoleh angkanya baik, akan mendorong semangat belajarnya menjadi lebih besar, sebaliknya bagi murid yang memperoleh angka kurang, dimungkinkan menjadi frustrasi atau dapat mendorong agar belajar yang lebih baik.

b. Pujian

Salah satu manfaat pemberian pujian kepada murid dari hasil belajar adalah mendorong semangat belajar. Dengan pujian peserta didik akan merasa puas dan senang.

c. Hadiah

Pemberian hadiah dapat dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pada akhir tahun kepada para peserta didik yang mendapatkan atau menunjukkan hasil belajar terbaik, pemenang sayembara atau pertandingan olahraga. Pemberian hadiah ini akan memacu murid untuk lebih giat dan lebih rajin dalam belajar demi

¹⁴ Madiyah, *Metode Permainan Dalam Pembelajaran ..* Jurnal Mitra PGMI (vol. 1 Nomor 1)

¹⁵ Hamalik Oemar, 2014, *Kurikulum* hal. 166-167

mempertahankan prestasinya atau untuk mendapatkan hadiah yang sama apabila ia dapat mengulangi keberhasilan yang sama.

d. Kerja kelompok.

Dalam kerja kelompok peserta didik dilatih untuk bekerja sama dan saling membagi tugas. Setiap peserta didik bekerja sesuai dengan peran dan kemampuan masing-masing demi terwujudnya keberhasilan kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setiap peserta didik ingin agar kelompoknya keluar menjadi kelompok yang terbaik, keinginan inilah yang memicu peserta didik untuk belajar dan bekerja dengan giat guna mewujudkan harapannya yaitu menjadi kelompok yang terbaik.

e. Persaingan

Baik persaingan kelompok maupun individu akan memberikan motif-motif sosial kepada murid. Hanya saja biasanya persaingan individual akan menjadi pengaruh yang tidak baik, seperti: rusaknya hubungan persahabatan, perkelahian, pertentangan, persaingan antara kelompok belajar.

f. Tujuan dan *level of aspiration*.

Perhatian orang tua terhadap anak untuk membantu mewujudkan tujuan hidup anak dan partisipasi dari keluarga terhadap berbagai kegiatan anak akan mendorong semangat belajarnya.

g. Sarkasme

Dalam batas-batas tertentu sarkasme dapat mendorong kegiatan belajar demi nama baiknya, akan tetapi di pihak lain akan timbul sebaliknya, diungkapkan menimbulkan konflik antara murid dan guru karena dirinya merasa terhina.

h. Penilaian

Agar dapat mendorong agar murid belajar lebih teliti dan saksama maka perlu adanya penilaian secara terus menerus, karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk mendapatkan hasil yang baik. Selain itu, para peserta didik selalu memperoleh tantangan dan masalah yang harus

dihadapi dan dipecahkan. Hal yang harus dipecahkan dalam pembelajaran bahasa Jawa yang peneliti harapkan adalah kemampuan membaca huruf Jawa.

Untuk mendorong agar peserta didik lebih semangat belajar, maka digunakanlah media pembelajaran dengan kartu huruf melalui edugame. Kartu huruf adalah media pembelajaran dengan alat pelajaran. Alat pelajaran ini erat hubungannya dengan cara belajar peserta didik yang dipergunakan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan alat pelajaran yang tepat dapat meningkatkan penerimaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.¹⁶

Media kartu huruf termasuk jenis media pembelajaran hasil teknologi cetak yaitu kartu permainan (*flash card*). Media ini memanfaatkan materi visual statis hasil pencetakan untuk menghasilkan atau menyampaikan materi. *Flash card* berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* umumnya dibuat dalam ukuran 8 X 12 cm¹⁷, 25 X 30 cm atau dibuat sesuai dengan kondisi yang diinginkan di kelas. Gambar-gambar pada flashcard merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.¹⁸

Sebenarnya yang sama dalam permainan kartu adalah Endex Card Martch (mencari pasangan). Pembelajaran dengan molel kartu sangat menyenangkan .Permainan kartu digunakan untuk mengulang pelajaran yang telah pelajari sebelumnya.¹⁹

Peserta didik dalam belajar membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik dituntut harus bisa mencari solusi agar peserta didik belajar dengan gembira dan mudah. Seperti yang disampaikan oleh

¹⁶ Slameto, 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta. hal. 67

¹⁷ Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press. hal. 119-120

¹⁸ Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung :CV Wacana. Prima). hal. 94

¹⁹ Afandi.2013,*Model dan metode pembelajaran disekolah*,UNISULA Pres.hal.48

Nabi Muhammad dalam hadits (H. R. Bukhari, Kitab al-ilm. No. 67).²¹, menyebutkan sebagai berikut :

يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا، وَبَسِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

Artinya : “Mudahkanlah dan jangan kamu mempersulit. Gembirakanlah dan janganlah kamu membuat mereka lari.”²⁰

B. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Media juga bisa diartikan sebagai salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.²¹ Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Kata media juga berasal dari bahasa latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Dalam hal ini, kita akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan dalam pembelajaran. Pada hakikatnya, proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah suatu proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Pesan ini berupa isi atau ajaran yang dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi baik secara *verbal* (kata-kata dan tulisan) maupun *nonverbal*. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*.

Dalam penafsiran pengkodean tersebut, ada kalanya peserta didik berhasil menafsirkan dan ada kalanya tidak berhasil atau gagal. Kegagalan ini biasanya terjadi jika peserta didik tidak bisa memahami apa yang

²⁰ Suaiman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Yayasan PeNA Banda Aceh, 2017), hal 14

²¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hal. 4.

didengar, dibaca, dilihat, ataupun diamati. Kegagalan ini disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi yang dalam proses komunikasi tersebut dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Menurut Basyiruddin Usman semakin banyak *verbalisme*, maka semakin abstrak pemahaman yang diterima oleh peserta didik.²²

Media merupakan segala bentuk yang diprogramkan dan dimanipulasi sebagai proses penyaluran informasi dan sebagai alat perangsang dalam kegiatan belajar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology /AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional. Briggs menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar terjadi.²³

Menurut Faturahman dalam Degeng, pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran memusatkan pada "bagaimana membelajarkan peserta didik" dan bukan pada "apa yang dipelajari peserta didik".²⁴

1. Ruang Lingkup Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi menerangkan sebagian dari semua program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Jika dalam pembelajaran menggunakan media

²² Basyiruddin Usman Dkk, *Media*, hal. 4-5.

²³ Musfiqon, 2012, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya. hal. 27

²⁴ Faturahman, *Belajar dan Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras. 2012. hal. 7

pembelajaran maka materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas. Maka media pembelajaran tidak digunakan untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, akan tetapi hanya digunakan sebagian yang belum jelas saja. Hal ini sesuai dengan fungsinya, yaitu media digunakan sebagai penjelas pesan.

Maka dari itu, salah satu ciri media pembelajaran, antara yaitu dapat dilihat menurut kemampuannya dapat membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman peserta didik. Secara umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, dengar, dan diamati melalui panca indera. Di samping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut nilainya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad menerangkan bahwa ciri media ada tiga yang merupakan petunjuk mengapa sebab media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang menjadi mungkin pendidik tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri fiksatif (fixative property)

Ciri ini merealisasikan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu kejadian atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan menggunakan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film.

b. Ciri manipulative (manipulative property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disampaikan kepada peserta didik disampaiakan hanya dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time – lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

c. Ciri distributive (distributive property)

Ciri distributif media dalam pembelajaran memungkinkan objek atau kejadian dapat ditransportasikan melalui ruang dan secara berbarengan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadiannya.

Ketiga ciri tersebut merupakan karakteristik media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Ada kanya guru harus menyampaikan sesuatu yang pernah terjadi pada masa lampau, ruang, dan waktu yang terbatas, serta materi yang sangat abstrak. Dengan memperhatikan ketiga hal ini, maka pendidik dapat memilih, menciptakan, dan menggunakan media. Sedangkan menurut Ahmad Rohani berpendapat bahwa ciri-ciri umum media pembelajaran diantaranya:

- a. Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung.
- b. Media pembelajaran digunakan dalam proses komunikasi instruksional.
- c. Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam instruksional.
- d. Media pembelajaran memiliki muatan normative bagi kepentingan pendidikan.
- e. Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen system instruksional lainnya.

Sesuai pendapat Oemar Hamalik dan Darwanto, memberikan batasan-batasan dan ciri-ciri media pembelajaran, yang sekarang disebut sebagai media pembelajaran menurutnya sebagai berikut :

- a. Bahwa media pembelajaran identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga” yang artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati melalui panca indera.
- b. Memilik tekanan utama terletak pada benda-benda atau sesuatu yang dapat dilihat dan bisa didengar.
- c. Adanya media pembelajaran yang bisa digunakan dalam rangka hubungan komunikasi dengan pengajaran antara peserta didik dan pendidik.

- d. Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar baik di dalam atau di luar kelas.
- e. Media pembelajaran merupakan suatu perantara (media) yang digunakan dalam rangka mendidik.
- f. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek sebagai alat dan sebagai teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.

Beberapa ruang lingkup dalam media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta semua sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah serta digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang ada tersebut bisa memberikan rangsangan pada peserta didik untuk alat belajar, menjadikan pembelajaran makin efektif dan efisien, bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan problem yang dihadapi peserta didik dalam belajar. Lebih penting lagi adalah media ini sengaja dipilih dalam proses pembelajaran, sehingga media yang tidak berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran bukan termasuk dalam ruang lingkup media pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Basyiruddin Usman manfaat yang dapat diambil dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :²⁵

- a. Dapat memperjelas pesan agar supaya tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi terbatasannya ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- c. Dapat menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- d. Dapat Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Dapat memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama pula.

²⁵ Basyiruddin Usman Dkk, *Media*, hal. 5.

- f. Dalam proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu pendidik (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan perhatian (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini senada dengan apa yang diutarakan oleh salah satu ahli pendidikan yang bernama Dayton dimana pendapatnya tersebut dikutip oleh Daryanto dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran*. Beliau mengatakan bahwa kontribusi media pembelajaran dalam proses pembelajaran diantaranya :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Dapat meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran.
- h. Dapat mengalami perubahan peserta didik ke arah yang lebih positif.

Kemampuan dan karakter media perlu diperhatikan oleh pendidik agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.²⁶

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat Bantu dalam kegiatan belajar mengajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi

²⁶ Basyiruddin Usman Dkk, *Media*, hal. 6.

lebih sederhana, kongkrit serta mudah dipahami. Dengan kata lain media berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan *retensi* anak terhadap materi pembelajaran. Klasifikasi pengalaman tersebut, diikuti secara luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa yang seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif adalah penggunaan kartu. Penggunaan media kartu sangat praktis untuk belajar siswa dalam belajar.²⁷

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis-jenis media. Rudy Bretz menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok (suara, visual dan gerak).

- a. Media audio. Dalam media audio, ada empat unsur yang berpengaruh dalam proses ini yaitu, unsur mendengarkan, unsur perhatian, unsur memahami, unsur mengingat.²⁸ Adapun macam-macam media audio antara lain : radio, alat Perekam pita magnetik, laboratorium bahasa, cassette tapes, compac disc.
- b. Media visual. Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Media ini memuat dua jenis pesan yaitu pesan verbal dan non verbal. Secara garis besar unsur – unsur yang terdapat pada audio visual antara lain, unsur garis, unsur bentuk, unsur warna, unsur tekstur, unsur kesederhanaan, unsur penekanan, unsur keterpaduan.²⁹ Adapun

²⁷ Mardati dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu...*, Jurnal, Vol 3, Nomor 2, 2015

²⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Ciputat : Gaung Persada Press, 2008), hal. 62.

²⁹ Yudhi Munadi, *Media*, hal. 81-83.

macam – macam media visual antara lain gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan atau chart, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel atau *flamel board*, papan buletin (*Bulletin Board*).³⁰

- c. Media Audio Visual. Media ini adalah penggabungan dari audio dan media visual. Dimana dalam media ini dapat di bedakan menjadi dua jenis yaitu media audio visual murni dimana peralatan suara dan gambar dalam satu fungsi unit, serta audio visual tidak murni, dimana dalam sistem ini masih memerlukan alat lain untuk menggerakkan audio visual. Adapun jenis-jenis media audio visual antara lain film, televisi, video, video disc, video pita magnetik (VTR)³¹

C. Pembelajaran Bahasa Jawa

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Dalam peristiwa tersebut terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan. Pendidik berperan sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar.

Pembelajaran secara sederhana adalah suatu usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang supaya mau belajar dengan kemauannya sendiri. Dengan adanya pembelajaran maka akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran tidak sama dengan mengajar, mengajar pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik.³²

³⁰ Yudhi Munadi, *Media*, hal. 85.

³¹ Yudhi Munadi, *Media*, hal. 137.

³² buddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana,2009), hal. 85.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik harus menghasilkan belajar dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar merupakan salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan memiliki tujuan utamanya adalah menyampaikan informasi kepada peserta didik. Apabila diperhatikan, perbedaan kedua istilah ini bukanlah hal yang sepele, akan tetapi telah menggeser paradigma pendidikan, pendidikan yang awalnya lebih berorientasi pada “mengajar” (guru yang lebih banyak beraktivitas) telah berpindah kepada konsep “pembelajaran” (merencanakan kegiatan-kegiatan yang orientasinya kepada peserta didik agar terjadi belajar dalam dirinya).³³

Yang menjadi harapan dari pengertian pembelajaran sebenarnya adalah suatu usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang menjadikan terjadinya proses belajar untuk belajar. Dengan usaha yang demikian, maka peserta didik bukan hanya diberikan ikan, melainkan diberikan alat dan cara menggunakannya untuk bisa menangkap ikan, bahkan diberikan juga kemampuan untuk membuat alat penangkap ikan tersebut.³⁴

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah, yaitu guru sebagai pihak mengajar atau pendidik, sedangkan peserta didik sebagai pihak belajar. Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, dan meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai usaha meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.³⁵

2. Ciri-Ciri Pembelajaran

Dalam sistem pembelajaran ada tiga ciri khas yang terkandung didalamnya, antara lain:

³³ Evelin Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hal. 14

³⁴ Evelin Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran....*, hal. 87

³⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal 62.

- a. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus;
- b. Kesaling ketergantungan (interdependence), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran;
- c. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Ciri menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Sistem yang dibuat oleh manusia, seperti: sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan. Sistem alami (natural) seperti: sistem ekologi, sistem kehidupan hewan, disusun sesuai dengan rencana tertentu, tetapi tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan sistem menuntun proses merancang sistem. Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur, agar siswa belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain sistem pembelajaran si perancang membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya, mencapai tujuan sistem pembelajaran tersebut.³⁶

Dalam pembelajaran harus adanya terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik agar suasana pembelajaran kondusif. Tidak lagi *teacher center* melainkan *student center* sehingga proses belajar mengajar akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Paradigma selama ini pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru (*teacher center*) sebagai sumber belajar, bukan berpusat pada siswa (*student center*) sehingga guru akan mendominasi proses pembelajaran di dalam kelas

³⁶ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara), hal. 57

sedangkan siswanya hanya pasif. Peran guru sebagai seorang fasilitator belum terlihat dalam proses pembelajaran.

3. Komponen Pembelajaran

Komponen merupakan bagian dari suatu sistem yang memiliki peran dalam keseluruhan berlangsungnya suatu proses pembelajaran untuk mencapai suatu pembelajaran yang optimal. Jadi, komponen pendidikan adalah bagian-bagian dari sistem proses pendidikan yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pendidikan.³⁷ Adapun komponen-komponen tersebut meliputi :

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Agar tujuan pembelajaran dapat menentukan ke arah mana kegiatan itu akan dibawa maka kegiatannya harus diprogramkan, karena program hal itu akan menentukan agar pembelajara memiliki kepastian. Demikian juga halnya dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan adalah suatu cita- cita yang dicapai dalam kegiatannya. Tujuan merupakan komponenyang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya seperti: bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan evaluasi. Semua komponen itu harus bersesuaian dan didayagunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Suatu tujuan pengajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (*performance*) peserta didik yang kita harapkan setelah mereka mempelajari bahan pelajaran yang kita ajarkan peserta didik dapat memahami dan mengamalkannya.³⁸

Menurut Oemar Hamalik pengajaran mengungkapkan bahwa suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pengajaran. Jadi tujuan pembelajaran adalah harapan

³⁷ Slameto. *Belajar&Faktor-Faktoryang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 21

³⁸ Syaiful Bahri Djamarah,& Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 42

perubahan yang dicapai oleh peserta didik dari adanya proses pembelajaran.³⁹

Menurut penjelasan Abdorakhman Gintings bahwa tujuan pembelajaran harus ditetapkan sebelum proses belajar dan pembelajaran berlangsung agar guru sebagai pengemudi dan siswa sebagai penumpang memahami apa perubahan tingkah laku yang akan dicapai dan bagaimanapun mencapainya.⁴⁰

b. Tingkat – tingkat Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan dan pengajaran tersusun menurut tingkat-tingkat tertentu, mulai dari tujuan yang sangat luas dan umumsampai ke tujuan-tujuan yang spesifik, sesuai dengan ruang lingkup dan sasaran yang hendak dicapai oleh tujuan itu. Tingkatan tujuan tersebut terbagi menjadi empat tingkatan sebagai berikut:

1) Tujuan Pendidikan Nasional

Tujuan pendidikan Nasional merupakan tujuan umum yang hendak dicapai oleh seluruh bangsa Indonesia dan merupakan rumusan dari kualifikasi terbentuknya sikap warga Negara yang dicita-citakan bersama. Tujuan ini merupakan tujuan jangka panjang dan sangat luas yang menjadi pedoman dari semua kegiatan atau usaha pendidikan di Negara kita.⁴¹

Tujuan pendidikan nasional adalah suatu jenjang pendidikan berdasarkan kemampuan lulusan dapat dikelompokkan menjadi tiga:

- a) Aspek pengetahuan (kognitif), meliputi berilmu dan cakap
- b) Aspek keterampilan (psikomotorik), meliputi kreatif
- 3) Aspek sikap (Afektif), meliputi beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional ini harus tercermin pada

³⁹ Faturahman, *Belajar dan Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras. 2012. hal. 12

⁴⁰ Faturahman, *Belajar dan Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras. 2012. hal. 13

⁴¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2010) hal, 82

perencanaan pembelajaran pada semua jenjang pendidikan, sehingga dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal menjadi kemampuan untuk hidup di masyarakat dan ikut mensejahterakan masyarakat.

2) Tujuan Institusional

Tujuan institusional adalah tujuan pendidikan secara formal yang dirumuskan oleh lembaga-lembaga pendidikan. Oleh karena itu tujuan institusional sering disebut juga tujuan lembaga atau tujuan sekolah. Tujuan ini mencerminkan harapan yang ingin dicapai melalui pendidikan pada jenjang atau jenis sekolah tertentu. Setiap institusi atau lembaga mempunyai tujuan sendiri-sendiri, yang berbeda satu sama lainnya, namun bersifat kesinambungan. Artinya pengalaman belajar yang diperoleh siswa pada suatu jenjang pendidikan tertentu dapat dilanjutkan pada jenjang pendidikan di atasnya. Ini sesuai dengan asas berkesinambungan (*continuity*) dalam perencanaan pembelajaran. Namun oleh karena setiap jenjang pendidikan itu juga merupakan suatu terminal, maka pengalaman belajar yang diperoleh pada jenjang pendidikan tersebut juga dapat dimanfaatkan, meskipun ia tidak melanjutkan ke jenjang pendidikan di atasnya.⁴²

3) Tujuan Kurikuler

Menurut Oemar Hamalik tujuan kurikuler ialah tujuan yang dirumuskan secara formal pada kegiatan kurikuler yang ada pada lembaga pendidikan. Tujuan kurikuler lebih mengacu kepada mata pelajaran namun dibedakan sesuai dengan jenjang pendidikannya. Dengan kata lain tujuan ini adalah yang hendak dicapai oleh tiap bidang studi, yang merupakan rincian dari tujuan institusional.⁴³

Sedangkan menurut Lukmanul Hakim tujuan kurikuler

⁴² Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2002) hal, 125

⁴³ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem... .hal,125*

menggambarkan bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap berhubungan dengan mata pelajaran dalam perencanaan pembelajaran di sekolah. Setiap mata pelajaran mempunyai tujuan masing-masing yang berbeda dengan mata pelajaran yang lainnya. Tujuan ini menjadi acuan dari bentuk-bentuk pengalaman belajar yang dicapai siswa setelah mempelajari mata pelajaran tersebut pada jenjang pendidikan tertentu. Oleh karena itu, tujuan semacam ini dapat memberikan tuntutan kepada pelaksana perencanaan pembelajaran sekolah tentang materi pembelajaran apa yang dapat dikembangkan dan disajikan.⁴⁴

4) Tujuan Instruksional

Tingkah laku atau kemampuan adalah bentuk gambaran tujuan instruksional yang diharapkan harus dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran dapat dibuat dalam berbagai macam cara. Pendapat Lukmanul Hakim dengan singkat mengemukakan bahwa rumusan tujuan harus menggambarkan bentuk hasil belajar yang ingin dicapai siswa melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan.⁴⁵

Pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik perubah kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa erat hubungannya dengan rumusan tujuan intruksional yang di rencanakan guru sebelumnya.⁴⁶

c. Materi Pelajaran

Dalam sistem pembelajaran isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua. Pada konteks tertentu, materi pelajaran merupakan

⁴⁴ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung : Wacana Prima, 2008) hal,97

⁴⁵ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*,... .hal, 100.

⁴⁶ Muhamad Afandi,dkk,*Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*,(Semarang: UNISSULA Pres, 2013)hal,6.

inti dalam proses pembelajaran. Artinya, sering terjadi dalam proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan pokok pembelajaran adalah penguasaan materi pembelajaran (*subject centered teaching*). Dalam kondisi semacam ini, maka penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak diperlukan. Peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar maka dari itu guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa. Materi pelajaran tersebut biasanya digambarkan dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada dalam buku. Namun demikian, dalam setting pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas dan tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Wina Sanjaya berpendapat bahwa materi pelajaran sebenarnya bisa diambil dari berbagai sumber.⁴⁷

d. Metode Pembelajaran

Terangkum dalam tujuan pendidikan, metode diartikan sebagai tindakan-tindakan pendidik dalam lingkup peristiwa pendidikan untuk mempengaruhi siswa ke arah pencapaian hasil belajar yang maksimal. Dengan hal tersebut metode memegang peranan penting dalam proses pencapaian tujuan pendidikan. Metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pematapan pengertian peserta didik (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi/bahan ajar. Wina Sanjaya berpendapat agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal maka rencana yang sudah disusun untuk diimplementasikan⁴⁸

e. Evaluasi Pembelajaran

Dalam bidang pendidikan, kegiatan evaluasi merupakan kegiatan utama yang tidak bisa ditinggalkan. Demikian pula proses evaluasi pada kegiatan belajar mengajar hampir terjadi setiap saat, akan

⁴⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008) hal. 60

⁴⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016, hal. 147).

tetapi tingkat formalitasnya berbeda-beda. Untuk tercapainya tujuan instruksional, analisis kebutuhan dan proses belajar mengajar maka harus diadanya evaluasi. Suatu sistem instruksional masih dapat dikatakan belum lengkap apabila belum adanya evaluasi. Dalam rancangan kurikulum dan rancangan pembelajaran evaluasi menempati kedudukan penting.

Evelin Siregar mengartikan bahwa evaluasi adalah sebagai suatu proses menentukan nilai sesuatu atau seseorang dengan menggunakan patokan-patokan tertentu untuk mencapai tujuan.⁴⁹ Sementara itu, evaluasi hasil belajar pembelajaran adalah suatu proses menentukan nilai prestasi belajar pembelajar dengan menggunakan patokan-patokan tertentu agar mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Evaluasi hasil belajar digunakan untuk menyimpulkan apakah tujuan instruksional suatu program telah tercapai.⁵⁰

4. Pembelajaran Bahasa Jawa

Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar. Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 dinyatakan bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama; pendidikan kewarganegaraan; bahasa; matematika; ilmu pengetahuan alam; ilmu pengetahuan sosial; seni dan budaya; pendidikan jasmani dan olahraga; keterampilan/ kejuruan; dan muatan lokal”. Sedangkan bahan kajian bahasa mencakup Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah, dan Bahasa Asing dengan pertimbangan bahwa Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional; Bahasa Daerah adalah merupakan bahasa ibu bagi peserta didik bangsa jawa; dan Bahasa Inggris merupakan bahasa Bahasa Asing yang dijadikan sebagai bahasa internasional yang sangat penting kegunaannya di dalam pergaulan masyarakat global.

⁴⁹ Evelin Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, hal, 142

⁵⁰ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*,hal, 216

Bendera, Bahasa dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 pada Pasal 42 dinyatakan bahwa “Pemerintah daerah wajib mengembangkan, membina, dan melindungi bahasa dan sastra daerah agar tetap memenuhi kedudukan dan fungsinya dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan perkembangan zaman dan agar tetap menjadi bagian dari kekayaan budaya Indonesia.

Telah direkomendasikan beberapa hal dalam Keputusan Kongres Bahasa Jawa VI Tanggal 8-12 November 2016 diantaranya adalah bahwa pembelajaran bahasa Jawa yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan diberikan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah; Isi kurikulum bahasa Jawa sebagai muatan-lokal-wajib layak dan perlu ditinjau kembali sesuai dengan kondisi pemakaian bahasa Jawa di masyarakat saat ini; Pembelajaran bahasa Jawa perlu difokuskan pada berbahasa Jawa krama alus.

Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa sesuai dengan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 Pasal 5 dinyatakan bahwa pembinaan bahasa, sastra dan aksara Jawa dilaksanakan di satuan pendidikan formal pada MI/ SD / MI LB/ Paket A, SMP/MTs/ SMPLB/ Paket B, SMA/ MA/ SMALB, SMK/ MAK/ Paket C dan sederajat; Pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Jawa di satuan pendidikan secara terpisah/ berdiri sendiri sebagai mata pelajaran; Jam pelajaran Bahasa Jawa dialokasikan dalam struktur kurikulum satuan pendidikan; Alokasi waktu pelajaran Bahasa Jawa sekurang-kurangnya 2 (dua) jam pelajaran setiap minggu, pada setiap tingkatan kelas.

Sesuai Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 pada Pasal 7 tentang Bahasa, Sastra dan Aksara Jawa dinyatakan bahwa Bahasa Jawa mempunyai fungsi-fungsi sebagai berikut : sarana alat komunikasi dalam keluarga dan masyarakat di daerah; sarana pengungkapan dan pengembangan sastra dan budaya Jawa dalam bingkai

ke-Indonesiaan; pembentuk kepribadian dan peneguh jatidiri suatu masyarakat di daerah; sarana pemer kaya kosa kata bahasa Indonesia dan wahana pendukung untuk terselenggaranya pemerintahan dan pembangunan daerah.

Sesuai pernyataan yang dikeluarkan Gubernur Jawa Timur yang tertera dalam Nomor 09 Tahun 2014 pasal 17 ayat 1 menyatakan bahwa bahasa daerah diwajibkan untuk diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah sebagai muatan lokal. Untuk peningkatan pembelajaran di kelas maka berdasarkan peraturan tersebut Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang harus diberikan oleh pendidik pada peserta didik. Demi tercapainya kompetensi peserta didik maka berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran merupakan usaha guru untuk terciptanya lingkungan belajar peserta didik yang efektif dan efisien. Bahasa Jawa harus tetap dilestarikan karena Bahasa Jawa bukan sekedar warisan bangsa Indonesia akan tetapi merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Jawa SD / MI meliputi pembelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Tujuan pembelajaran bahasa Jawa adalah agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan bahasa Jawa yang santun dan berbudi pekerti luhur sesuai budaya Jawa.

5. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah tingkat dasar bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif yang perlu dikuasai peserta didik tingkat dasar agar supaya mampu menjalin komunikasi secara lisan maupun tertulis. Apabila bila dikaitkan dengan tuntutan zaman pada saat ini maka peran tersebut semakin penting informasi. Pengajaran Bahasa Jawa di SD / MI yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya tujuan pembelajaran, terutama dalam membaca dan menulis huruf Jawa.

Ada empat aspek dalam pembelajaran ini yang di harus dikuasai yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek - aspek tersebut tidak bisa dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, dan tidak boleh fokus pada salah satu aspek saja. Keberhasilan peserta didik akan terbukti apabila mereka dapat menyampaikan pemahamannya tersebut kepada teman sekelasnya atau teman sejawatnya dengan baik, dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵¹

Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa harus berpedoman pada SK/KD. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Jawa.⁵²

Berdasarkan dari kesimpulan di atas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa adalah merupakan daya usaha guru dalam mengajarkan materi dan nilai-nilai yang terkandung di dalam Bahasa Jawa kepada peserta didik agar dapat tercapai kompetensi peserta didik secara efektif.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan etika dan budaya Jawa baik secara lisan maupun tertulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah yang mendukung Bahasa Indonesia.
- c. Memahami bahasa Jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas

⁵¹ Aryo Bimo Setiyanto, *Parama Sastra Bahasa Jawa*. (Yogyakarta : Panji Pustaka, 2010), hal. 42

⁵² DINAS PENDIDIKAN, *Kurikulum Bahasa Jawa*..... hlm 6.

wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

- f. Menghargai dan mengembangkan sastra Jawa sebagai khazanah budaya Jawa.⁵³

Tujuan tersebut dapat dilihat dengan sangat jelas bahwa pembelajaran bahasa Jawa diarahkan dan mendorong untuk meningkatkan peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menimbulkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan dan budaya Jawa.

6. Fungsi Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang berkembang di Indonesia, dan bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Sebagai lambang kebanggaan daerah
- b. Lambang identitas daerah
- c. Alat berhubungan di dalam keluarga masyarakat daerah.⁵⁴

Agar peserta didik memiliki rasa bangga berbahasa Jawa maka Bahasa Jawa sebagai lambang kebanggaan daerah sehingga peserta didik memiliki semangat untuk menggali informasi tentang Bahasa Jawa dan sekaligus berupaya untuk melestarikan budaya jawa diantaranya mau menggunakan huruf jawa sebagai alat informasi.

Bahasa Jawa khususnya huruf Jawa berfungsi sebagai lambang identitas daerah yang memiliki pengertian bahwa dengan menggunakan bahasa Jawa, salah satu identitas sebagai masyarakat Jawa, terlebih ketika berada di daerah lain.

Beberapa fungsi mata pelajaran Bahasa Jawa Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, yaitu sebagai :

- a. Sarana penunjang pembinaan kesantunan dan persatuan

⁵³ DINAS PENDIDIKAN, *Kurikulum Bahasa Jawa SMP/MTS Review 2008*, (Semarang: Dinas Pendidikan, 2009) hlm 7.

⁵⁴ Mulyana, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), hlm 233.

- b. Sarana peningkatan pengetahuan dan pengembangan budaya
- c. Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Jawa untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni
- d. Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang tepat untuk berbagai keperluan
- e. Sarana pengembangan penalaran
- f. Sarana pembinaan budi pekerti luhur

Fungsi mata pelajaran Bahasa Jawa dalam perkembangan budi pekerti budaya Jawa, intelektual, sosial dan emosional peserta didik dalam mempelajari Bahasa Jawa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa serta merupakan penunjang pelestarian bahasa Indonesia.

7. Materi Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan dari Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010 Tentang Kurikulum Mata Pelajaran muatan Lokal (Bahasa Jawa) Untuk jenjang Pendidikan SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs Negeri dan Swasta Provinsijawa Tengah tahun 2010 tentang Standar kompetensi lulusan Bahasa Jawa SD/MI mata pelajaran Bahasa Jawa antara lain :

a. Mendengarkan

Mampu memahami wacana lisan yang didengar baik teks sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa berupa cerita dari teman, teks karangan, pidato, pesan, cerita rakyat, cerita anak, geguritan, tembang macapat dan cerita wayang.

b. Berbicara

Mampu menggunakan wacana secara lisan untuk mengungkapkan buah pikiran, perasaan, baik sastra maupun nonsastra dengan menggunakan berbagai ragam bahasa berupa menceritakan berbagai keperluan, mengungkapkan keinginan, menceritakan tokoh wayang, mendeskripsikan benda, menanggapi persoalan faktual/pengamatan, melaporkan hasil pengamatan, berpidato dan

mengapresiasikan tembang.

c. Membaca

Melakukan berbagai keterampilan membaca untuk memahami teks sastra maupun nonsastra dalam berbagai ragam bahasa berupa teks bacaan, pidato, cerita rakyat, percakapan, geguritan, cerita anak, cerita wayang dan huruf Jawa.

d. Menulis

Menggunakan berbagai keterampilan menulis baik sastra maupun nonsastra ke dalam berbagai ragam bahasa untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi berupa karangan sederhana, surat, dialog, laporan, ringkasan, parafrase, geguritan, dan huruf Jawa.⁵⁵

Dari standar kompetensi lulusan tersebut, maka materi Bahasa Jawa untuk tingkat sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah berupa cerita teman, teks karangan, pidato, pesan, cerita rakyat, cerita anak, geguritan, tembang macapat, cerita wayang dan huruf Jawa. Dengan demikian dapat terlihat bahwa materi Bahasa Jawa yang diajarkan di sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah masih tergolong sederhana, karena penanaman unsur kebahasaan yang diajarkan sebatas pengenalan terhadap Bahasa Jawa. Materi yang diajarkan telah sesuai dengan perkembangan dan pola pikir peserta didik, karena pada tingkat sekolah dasar materi tersebut diajarkan sebagai pondasi untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat selanjutnya. Bahasa Jawa merupakan bahasa Ibu, namun demikian mata pelajaran Bahasa Jawa masih dianggap mata pelajaran yang sulit dianggap seperti bahasa asing. Bahasa Jawa asli sudah semakin pudar dipakai dalam kehidupan sehari – hari sehingga dalam kegiatan pembelajaran peserta didik harus belajar kembali materi yang guru ajarkan memperdalam apa yang telah dimilikinya dikarenakan pola pikir peserta

⁵⁵ DINAS PENDIDIKAN, *Kurikulum Mata Pelajaran muatan Lokal (Bahasa Jawa) Untuk jenjang Pendidikan SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah*, (Semarang: Dinas Pendidikan, 2010), hal. 18.

didik yang berbeda.

8. Metode Pembelajaran Bahasa Jawa

Agar dapat melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah selalu didasarkan pada materi yang hendak diajarkan, , tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik serta kelengkapan fasilitas pendukung agar pembelajaran berjalan aktif itu perlu menentukan metode pembelajaran yang tepat. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifitas penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi peserta didik, sumber atau fasilitas, situasi kondisi dan waktu. Dari pertimbangan tersebut sehingga dapat dipilih metode pembelajaran yang sesuai dengan berpedoman pada kelebihan dan kekurangan metode. Hal tersebut dilakukan agar perhatian peserta didik tetap terarah selama penyajian berlangsung, penyajian materi pelajaran sistimatis, merangsang peserta didik belajar aktif, memberikan *feed back* (balikan), dan memberikan motivasi belajar.

Dari beberapa definisi tentang metode pembelajaran dan mata pelajaran Bahasa Jawa di Madrasah Ibtidaiyah yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka yang dimaksud metode pembelajaran Bahasa Jawa dalam tesis ini adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal. Maka dari itu, perlu diaplikasikannya metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dan kreatif serta menjadikan semangat peserta didik untuk mempelajari bahasa Jawa. Ada beberapa metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa untuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, metode-metode tersebut antara lain :

a. Metode ceramah

Metode ini paling lama digunakan dalam pembelajaran, sehingga metode ceramah dianggap sebagai metode klasik. Karena kemudahan

dalam pemakaiannya maka metode ini sering digunakan dalam proses pembelajaran. Namun dikarenakan mudahnya penggunaan metode ceramah, terkadang menjadikan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan menjadikan merasa bosan karena mereka sebagai apa yang sedang disampaikan oleh guru. Dikarenakan kurang menguntungkan, maka penggunaannya harus didukung dengan alat/metode lain.⁵⁶

Metode ini cocok digunakan untuk menyampaikan informasi, kalau bahan itu cukup diingat sebentar, untuk memberi pengantar, dan menyampaikan materi yang berkenaan dengan pengertian-pengertian atau konsep-konsep.⁵⁷ Metode ceramah dapat digunakan untuk menyampaikan penjelasan semua materi termasuk untuk penanaman konsep dan memperdalam pemahaman materi Bahasa Jawa yang dikombinasikan dengan metode lain .

Penerapan metode ceramah dalam pendidikan Islam *disinyalir* dalil Al-Qur'an. Metode ini *terilhami* dari kisah Nabi Musa A.S ketika menyampaikan permohonan kepada Allah SWT. Firman Allah SWT :

قَالَ رَبِّ اشْرَحْ لِي صَدْرِي وَيَسِّرْ لِي أَمْرِي وَاحْلُلْ عُقْدَةً مِّنْ لِّسَانِي
Artinya :Berkata Musa : Ya Tuhanku, lapangkanlah untukku dadaku,
dan mudahkanlah untuk urusanku, dan lepaskanlah kekakuan dari
lidahku supaya mereka mengerti perkataanku. (QS : Thaha : 25-28)

Ayat ini mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran penyampaian materi melalui metode ceramah hendaknya disampaikan dengan jelas, *logis* serta berbobot, sehingga anak didik dapat cepat memahami, mengerti serta menerima.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab lebih membangkitkan keaktifanpeserta didik

⁵⁶ Syaiful Bahri Djamarah, & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010) hlm. 98

⁵⁷ Pupuh Fathurrohman, & Sobri Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar : Melalui penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung : Refika Aditama, 2010) hlm. 61.

jika dibandingkan dengan metode ceramah. Metode ini dimaksudkan untuk merangsang berpikir dan membimbing peserta didik dalam mencapai kebenaran.⁵⁸ Sangat baik apabila metode tanya jawab dikolaborasi dengan metode ceramah sebagai konfirmasi yang telah disampaikan guru.

Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, metode ini juga dapat dipakai untuk menyampaikan semua materi. Pada kegiatan pembelajaran, metode tanya jawab dapat digunakan sebagai apersepsi untuk mengulang pelajaran yang telah lalu atau pada kegiatan konfirmasi untuk mengetahui sejauhmana pemahaman peserta didik terhadap materi.

c. Metode diskusi

Tujuan dari penggunaan metode diskusi adalah untuk memotivasi dan memberi stimulus kepada peserta didik agar berpikir dengan renungan yang mendalam.⁵⁹ Dengan adanya diskusi peserta didik terlibat aktif dalam menemukan sesuatu atau menyelesaikan masalah yang sedang didiskusikan, sedangkan kedudukan guru sebagai fasilitator dan mengawasi agar kegiatan diskusi berjalan dengan lancar. Dengan adanya diskusi maka peserta didik diberikan kesempatan mengemukakan pendapat dengan rasa percaya diri dan penuh tanggung jawab. Materi pembelajaran Bahasa Jawa yang dapat disampaikan dengan menggunakan metode diskusi antara lain materi tentang membuat teks karangan, membuat teks dengan huruf jawa, cerita rakyat, cerita anak. Misalnya peserta didik dibuat beberapa kelompok dan menyelesaikan tugas dari guru sesuai petunjuk guru.

d. Metode Pemberian Tugas/ Resitasi

Metode pemberian tugas digunakan dalam pembelajaran karena dirasakan dengan bahan pelajaran terlalu banyak sedangkan waktu

⁵⁸ Pupuh Fathurrohman, & Sobri Sutikno, *Strategi Belajar*, hlm 62.

⁵⁹ Pupuh Fathurrohman, & Sobri Sutikno, *Strategi Belajar*..... , hlm 62.

sedikit.⁶⁰ Dalam rang untuk meminimalisir waktu yang panjang maka peserta didik diberi tugas belajar di luar kelas/ di rumah. Metode pemberian tugas digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan memantapkan pengetahuan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, terlebih untuk materi yang membutuhkan alokasi waktu panjang sedangkan waktu yang tersedia tidak mencukupi sebuah tujuan pembelajaran. Metode ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi tentang huruf Jawa, membuat teks karangan dan cerita teman. Setelah mengerjakan tugas selesai, maka hasil tugas harus dicocokkan, diberi nilai dan dikomentari oleh guru maupun teman agar terjadi umpan balik. Agar mereka termotivasi dan selalu aktif mengerjakan tugas maka perlu adanya suatu penghargaan yang diberikan kepada peserta didik.

e. Metode Bermain Peran

Dengan menggunakan metode bermain peran, dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.⁶¹ Dalam kegiatan bermain peran, peserta didik memerankan sebagai tokoh atau benda mati sehingga peserta didik dapat lebih menghayati terhadap materi yang guru sampaikan, sedangkan peserta didik yang tidak ikut dalam kegiatan bermain peran secara seksama memperhatikan apa yang sedang diperankan.

Belajar sambil bermain akan dapat mengurangi rasa kejenuhan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, metode bermain dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa misalnya untuk menyampaikan materi tentang cerita anak, cerita teman, cerita rakyat, cerita wayang, dan berlatih membaca huruf jawa. Menurut penulis, pemilihan materi tersebut didasarkan pada alur cerita, tokoh dan obyek tentang suatu peristiwa.

⁶⁰ Syaiful Bahri Djamarah, & Aswan Zain, *Strategi Belajar* , hlm 85

⁶¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010) hal. 237

Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru.⁶²

Dengan belajar sambil bermain peserta didik bebas dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, peserta didik juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual

9. Evaluasi Pembelajaran Bahasa Jawa

Evaluasi dimaknai sebagai suatu proses menentukan nilai sesuatu atau seseorang dengan menggunakan patokan-patokan tertentu untuk mencapai tujuan.⁶³ Sementara itu, evaluasi hasil belajar pembelajaran adalah suatu proses untuk menentukan nilai prestasi belajar pembelajar dengan menggunakan patokan- patokan tertentu agar mencapai tujuan pengajaran yang sebelumnya telah ditentukan. Evaluasi hasil belajar digunakan untuk menyimpulkan apakah tujuan instruksional suatu program telah tercapai.⁶⁴

Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran Bahasa Jawa dapat memakai dua macam teknik, yaitu:

a. Teknis Tes

Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan atau tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang atribut pendidikan atau psikologik, karena setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar.⁶⁵

Ada tiga cara teknik tes yang dapat dilakukan, yaitu tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Tes tertulis dilaksanakan secara tertulis

⁶² Conny R. Semiawan, *Bermain sebagai Metode Pembelajaran...*, 29

⁶³ Evelin Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 142

⁶⁴ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, 216.

⁶⁵ Evelin Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 146-147.

baik soal maupun jawabannya. Teknik ini memiliki kegunaan yang sangat luas. Tes lisan dilakukan secara verbal. Tes lesan bertujuan untuk menilai kemampuan memecahkan masalah, proses berfikir terutama melihat hubungan sebab akibat, menggunakan bahasa lisan, dan kemampuan mempertanggung jawabkan konsep atau pendapat yang dikemukakan. Sedangkan tes perbuatan adalah tes yang dilakukan dengan jawaban secara tindakan atau perbuatan. Tes ini banyak berfungsi menilai psikomotorik, yang tujuan utamanya untuk menilai:

- 1) Manipulatif, adalah kemampuan untuk menggunakan alat-alat tertentu.
- 2) Manual, adalah kemampuan untuk melakukan perbuatan berdasarkan petunjuk kerja.
- 3) Non verbal, adalah kemampuan yang susah diungkapkan secara verbal, namun diungkapkan dalam bentuk perbuatan atau tindakan.
- 4) Meningkatkan kesadaran diri tentang kemampuannya, sehingga menimbulkan motivasi belajar.⁶⁶

b. Teknik Non Tes

Alat ukur untuk memperoleh hasil belajar non tes terutama dilakukan untuk mengukur perubahan tingkah laku yang berkenaan dengan ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan peserta didik daripada dengan apa yang diketahui dan dipahaminya.⁶⁷

Pengukuran kemampuan melalui non tes yang berhubungan dengan penampilan yang dapat diamati dari pengetahuan dan proses mental lainnya yang tidak dapat diamati melalui panca indera. Pada umumnya teknik non tes yang digunakan melalui alat-alat sebagai berikut:

- (1) Melalui wawancara yaitu suatu tehnik untukmendapatkan jawaban dari responden melalui dialog antara dua pihak pewawancara dan narasumber. Wawancara dapat dilaksanakan dengan dua cara:

⁶⁶ Lukmanul, *Perencanaan Pembelajaran*, 168

⁶⁷ Evelin Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 154.

wawancara bebas dan wawancara terpimpin.

- (2) Angket atau Kuisisioner yaitu sejumlah daftar pertanyaan harus diisi oleh orang yang akan dinilai/responden dipakai untuk memperoleh data/informasi dari sumbernya. Dilihat dari segi responden yang menjawab, anket dibedakan menjadi dua: kuisisioner langsung dan kuisisioner tidak langsung. Sedangkan dilihat dari segi cara menjawab, angket dapat dibedakan menjadi dua: angket tertutup dan angket terbuka.
- (3) Pengamatan/observasi adalah suatu aktivitas pengamatan terhadap sebuah objek yang dilaksanakan secara langsung dan mendetail pencatatannya dilakukan secara sistematis guna untuk menemukan informasi mengenai objek tersebut. Ada 3 macam jenis observasi yaitu: observasi langsung, observasi tidak langsung dan observasi partisipan.
- (4) Daftar Chek atau *Chek List* yaitu suatu daftar alat rekam yang terdiri dari sejumlah butir pernyataan tentang aspek-aspek yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah situasi, tingkah laku, dan kegiatan dengan membubuhkan cek pada alat evaluasi itu sesuai dengan keadaan yang dinilai.
- (5) Skala Sikap yaitu suatu alat evaluasi yang digunakan untuk menilai/mengukur identitas kecenderungan positif atau negative terhadap suatu objek psikologis tertentu.

D. Media Kartu Bergambar

1. Pengertian Media Kartu Bergambar

Media bukan hanya berupa alat atau bahan, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan murid dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sebagaimana keterangan diatas, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedangmereka pelajari. Syarat ini

sejalan dengan esensitas sebuah media dalam pengajaran. Selain hal tersebut, sebuah media juga harus mampu menjadi petunjuk untuk melakukan sesuatu yang baik. Sedangkan menurut Al Qur'an sebagai rahmat dan pemberi kabar gembira jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan makasuat media harus mampu menumbuhkan rasa gembira yang senjutna meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi-materi yang diampaiakan. Hal tersebut karena tujuan pendidikan tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga harus mampu mempengaruhi sisi efektif dan psikomotor para siswa. Dalam hal ini maka media harus mampu meraih tujuan pendidikan tersebut.

Menurut Sadiman fungsi media adalah:

- a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu
- b) bersifat verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- c) dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Dengan demikian, yang dimaksud media pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.

secara garis besar media pendidikan terbagi tiga yaitu media audio, audio visual dan media visual dua dimensi. Media visual dua dimensi ada dua macam yaitu media visual dua dimensi pada bidang transparan dan media visual dimensi pada bidang yang tidak transparan adalah media gambar yang diturunkan menjadi media kartu bergambar dalam penelitian ini. Ditambahkan lagi bahwa "media gambar adalah media visual, pesan yang disampaikan dituangkan dalam symbol-simbol komunikasi visual dan secara khusus gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta". Media gambar yang satu saja dan monoton serta hanya dipasang di dinding kurang menarik perhatian siswa.

Maka untuk mengantisipasi hal tersebut, media gambar dimodifikasi menjadi media kartu bergambar agar lebih jelas, menarik, dengan tema bervariasi terkait dengan kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam kombinasi warna yang menarik dan mencolok. Sesuai dengan penjelasan diatas, maka yang dimaksud dengan media kartu bergambar dalam penelitian ini adalah media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan, berupa kartu bergambar tematik dan kongkretisasi yang bersifat abstrak tentang pengalaman anak sehari-hari.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk menguatkan pijakan berfikir, peneliti melakukan pencarian dari sumber – sumber karya lain yang relevan dengan apayang saya teliti. Beberapa peneliti yang sejenis telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain :

1. Rahman Cahyadi. 2018

Profil Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Membentuk Kesatuan Berbahasa Di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga .⁶⁸

Tujuan penelitian Rahman Cahyadi ini adalah untuk mendeskripsikan urgensi pembelajaran Bahasa Jawa dalam membentuk kesantunan berbahasa serta proses pembelajaran Bahasa Jawa dalam membentuk kesantunan berbahasa yang ada di MI Muhammadiyah Arenan yang meliputi: perencanaan pembelajaran Bahasa Jawa, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa serta evaluasi pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan sebagai upaya membentuk kesantunan berbahasa peserta didik di MI Muhammadiyah Arenan. Penelitian tersebut termasuk penelitian kualitatif . Lokasi penelitian di MI Muhammadiyah Arenan, Kecamatan Kaligondang (Kabupaten Purbalingga) .Subyek penelitian terdiri dari peserta didik dan guru MI Muhammadiyah Arenan . Untuk pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi dan

⁶⁸Rahman Cahyadi . 2018 . Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Membentuk Kesatuan Berbahasa Di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga, Tahun 2018 , September, hal. 114 .

dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan oleh Rahman Cahyadi adalah teknik Miles dan Huberman.

Teknik validitas data yang digunakan adalah triangulasi data. Dari hasil penelitian menurut Rahman Cahyadi menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa sangat penting karena kesopanan berbicara dan bertingkah laku merupakan yang dibutuhkan bagi setiap orang, bukan hanya kewajiban. Seseorang yang bertutur kata dan bertingkah laku santun sebenarnya dimaksudkan sebagai wujud aktualisasi diri. Materi yang diajarkan adalah perencanaan pembelajaran Bahasa Jawa, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa serta evaluasi pembelajaran Bahasa Jawa. Ini dilakukan sebagai salah satu upaya membentuk kesantunan berbahasa peserta didik di MI Muhammadiyah Arenan, dengan mempelajari silabus, membuat RPP, menyiapkan materi ajar, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan strategi/metode pembelajaran dan menyiapkan sumber pembelajaran

2. Titik Haryati, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, Suwarno Widodo. 2017. Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar.⁶⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Titik Haryati, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, Suwarno Widodo termasuk ke dalam penelitian kualitatif deskriptif dengan memakai metode studi kasus. Lokasi penelitian yang dilaksanakan di SD / MIN 2 Sukorejo (Kabupaten Kendal) dan SD / MIN 2 Sekaran (Kota Semarang). Subyek penelitian terdiri dari peserta didik dan guru kelas V SD / MI N 2 Sukorejo, sejumlah 29 peserta didik dan 1 orang guru dan peserta didik dan guru kelas V SD / MIN 2 Sekaran sejumlah 27 peserta didik dan 1 orang guru. Informan terdiri dari Kepala UPTD Kecamatan Gunungpati, Kepala SD / MI N 2 Sekaran, dan Dosen Pendidikan Bahasa Jawa UPGRIS. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi partisipatif pasif, indepth interview, dokumen dan

⁶⁹ Titik Haryati, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, Suwarno Widodo . 2017. Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Penelitian (Snhp)-Vii Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pgrri Semarang Semarang, 26 Oktober 2017

angket. Sedangkan teknik analisis data dengan menggunakan teknik Miles dan Huberman.

Teknik validitas data dengan menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa pada peserta didik kelas V SD / MI telah dilaksanakan selama 2 jam pelajaran per minggu. Materi yang diajarkan adalah bahasa Jawa, cerita wayang, aksara Jawa, legenda, geguritan dan tembang macapat. Kendala yang dialami oleh guru adalah guru tidak mempunyai ketrampilan yang menguasai tembang macapat sehingga kesulitan dalam menyanyikan tembang macapat, sedangkan kesulitan yang dihadapi peserta didik adalah mempelajari kosa kata bahasa Jawa, kesulitan dalam menghafal huruf Jawa, dan kesulitan dalam menyanyikan tembang macapat. Arti penting pembelajaran Bahasa Jawa pada peserta didik SD / MI adalah sebagai media pendidikan karakter bagi peserta didik dan melestarikan budaya Jawa.

3. Ilmiatus Sholihah. 2017.

Sebagaimana penelitian yang telah dilaksanakan oleh Ilmiatus Sholihah meneliti tentang Pengembangan Media Edu-Game Monopoly Keterampilan Berbicara Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik⁷⁰ berdasarkan hasil belajar dan respon peserta didik dikategorikan sangat baik atau sangat efektif.

Berdasar tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui prosedur pengembangan media edu-game monopoly tentang keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di Strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik, untuk mengetahui tentang validitas media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik, untuk mengetahui tentang kepraktisan media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di Strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar

⁷⁰ Ilmiatus Sholihah. 2017. Pengembangan Media Edu-Game Monopoly Keterampilan Berbicara Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Di PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik. http://digilib.uinsby.ac.id/32744/2/Ilmiatus%20Sholihah_F02A15191.pdf

Gresik, dan untuk mengetahui tentang keefektifan media edu-game monopoly keterampilan berbicara pada mata kuliah bahasa Indonesia di Strata I PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R & D).

Hasil penelitian pengembangan media edu-game monopoly keterampilan berbicara yaitu; prosedur pengembangan yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini diadaptasi dari model pengembangan Dick & Carry, yang terdiri dari 8 tahap yaitu 1) menganalisis kebutuhan dan tujuan, 2) mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik mahasiswa didik, 3) merumuskan tujuan performansi, 4) mengembangkan instrumen, 5) mengembangkan strategi pembelajaran, 6) mengembangkan media pembelajaran, 7) merancang dan melakukan evaluasi, dan 8) revisi. Subyek uji coba adalah mahasiswa didik semester II PGMI STAI Daruttaqwa Suci Manyar Gresik. Tingkat validitas media menurut ahli materi bahasa Indonesia mendapat skor 84% dan 80% yakni dikategorikan sangat valid dan menurut ahli media mendapat skor 82,7% yakni dikategorikan valid. Tingkat kepraktisan media edu-game monopoly mendapat skor 82,3% yakni dikategorikan baik atau praktis. Tingkat efektifitas media berdasarkan skor perolehan hasil pre-tes 55,8 % dan pos-tes 81,5% yakni mengalami peningkatan, hasil respon mahasiswa didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media edu-game monopoly mendapat skor 88,8% yakni dikategorikan sangat baik, maka tingkat efektivitas media edu-game monopoly berdasarkan hasil belajar dan respon peserta didik dikategorikan sangat baik atau sangat efektif.

Menurut Pratama dan kawan-kawan belajar melalui Game edukasi di sekolah dapat meningkatkan belajar lebih menarik. Dalam penelitiannya dengan obyek Game Edukasi. Sehingga bahwa *game* edukasi dapat belajar

lebih menarik. Temuan penelitian ini memberikan beberapa peluang dalam meneliti lebih lanjut berkaitan *game* edukasi.⁷¹

F. Kerangka Pemikiran Penelitian

Di sekolah tingkat dasar SD/MI pembelajaran bahasa Jawa meliputi membaca, menyimak, berbicara, menulis. Membaca diarahkan pada kemampuan membaca, memahami isi bacaan, makna suatu bacaan yang ditentukan oleh situasi dan konteks dalam bacaan. Kegiatan menyimak pada dasarnya sama dengan kegiatan membaca hanya saja pada menyimak merupakan pemahaman teks lisan. Sedangkan kegiatan menulis diarahkan untuk mengembangkan kompetensi mengungkapkan buah pikiran, pendapat, pesan dan perasaan secara tertulis.

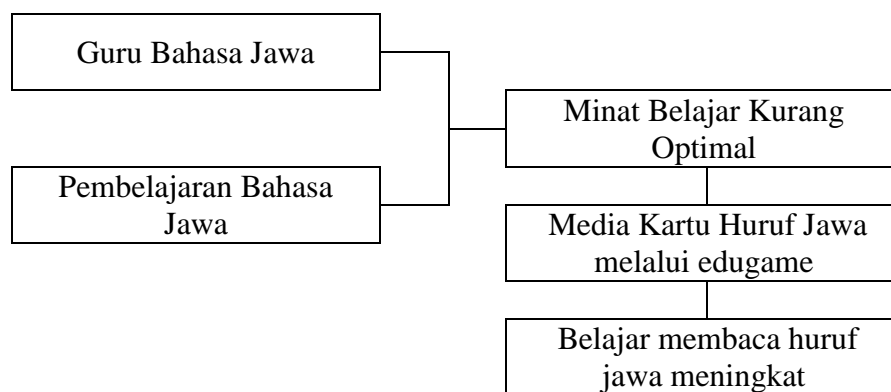
Seorang guru harus memiliki inovasi dalam proses pendidikan yang dilaksanakan dalam rangka untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar/MI dilaksanakan agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan bahasa Jawa yang santun dan berbudi pekerti luhur serta dapat menggunakan huruf jawa sebagai ciri khas sesuai budaya Jawa terutama di Kabupaten Banyumas. Dalam kenyataan sehari-hari, anak-anak sudah jarang menggunakan bahasa jawa dan huruf jawa karena di lingkungan keluarga sudah mulai banyak yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi sehari-hari, dan pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah membosankan, tidak menarik menyebabkan peserta didik tidak berminat dalam proses pembelajaran. Penugasan untuk dikerjakan di rumah tidak diselesaikan sendiri.

Peserta didik dalam mengikuti pelajaran Bahasa Jawa dalam prakteknya merasakan bahwa huruf jawa seperti huruf asing dan dalam berbahasa jawa banyak kalimat yang tidak dimengerti oleh peserta didik. Padahal bahasa Jawa dan huruf jawa merupakan bahasa dan huruf asli milik orang Jawa, khususnya yang tinggal di Kabupaten Banyumas. Hal tersebut menunjukkan peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran.

⁷¹Jurnal Pratama, *Game Edukasi*..(Universitas Negeri Yogyakarta).Hal.7

Oleh karena itu sangat diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk bisa meningkatkan semangat belajar agar menarik perhatian peserta didik. Edugame sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik atau sebagai alat yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam belajar. Dan edugame dapat digunakan sebagai salah satu media penunjang belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca Huruf Jawa.

Media pembelajaran berbasis *edugame* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Jawa. Pemanfaatan media kartu huruf jawa melalui edugame diharapkan dapat memacu prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa meningkat dan dapat melampaui nilai KKM yang telah ditentukan. Hal ini dilakukan mengingat dunia anak adalah dunia bermain, sehingga perlu menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 : Kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Menurut Furchan, penelitian deskriptif mempunyai karakteristik cenderung menggambarkan suatu fenomena apa adanya dengan cara menelaah secara teratur-ketat, mengutamakan obyektivitas, dan dilakukan secara cermat. Penelitian deskriptif tidak adanya perlakuan yang diberikan atau dikendalikan, dan tidak adanya uji hipotesis.⁷²

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik penggabungan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁷³

Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Peneliti harus mampu bertanya, menganalisis, memotret dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Makna adalah data yang sebenarnya, data pasti merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak.⁷⁴

Berdasarkan lokasi penelitian, penelitian ini adalah jenis penelitian *field research* karena penelitian ini merupakan penelitian lapangan, terbukti dengan dilakukannya penelitian ini di MI Ma'arif NU Teluk. Jenis penelitian yang

⁷² A Furchan, 2014. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, hal. 54

⁷³ Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: cv. Alfabet, hal. 15

⁷⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian ...*, hal. 15

digunakan adalah penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang sifatnya menjelaskan situasi atau kejadian – kejadian tertentu dan berusaha untuk memecahkan masalah yang ada sekarang berdasarkan data- data.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti dan juga data-data empiris yang mendukung.⁷⁵

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Bogdan mengibaratkan orang mau berpihnik tetapi belum tahu pasti apa yang ditempat itu. Ia akan tahu setelah memasuki obyek, dengan cara membaca informasi tertulis, gambar-gambar berfikir dan melihat obyek dan aktivitas disekelilingnya.⁷⁶ Menurut Sugiono bahwa penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.⁷⁷

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan beberapa hal pertimbangan, yaitu menyesuaikan metode kualitatif supaya lebih mudah apabila berhadapan permasalahan kenyataan ganda, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan informan, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan lokasi penelitian dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang mendalam untuk meneliti dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Jawa tentang membaca huruf jawa di MI Ma'arif NU Teluk.

⁷⁵ Sulistyono (dkk), *Metode Penelitian*, (Jakarta: Penaku, 2010), hal.78.

⁷⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 27

⁷⁷ Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,, hal. 15

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih peneliti adalah di MI Ma'arif NU Teluk yang tepanya terletak di Desa Teluk , jalan Lesanpura No.1104 Kelurahan Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas kode Pos 53145. Waktu Penelitian dilaksanakan tanggal 15 Maret – 13 Juni 2021.

D. Obyek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan media kartu huruf jawa dan alfabet melalui edugame dalam pembelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Teluk tahun pelajaran 2020/2021. Huruf – huruf di bawah ini dibuat kartu huruf , baik huruf nglegeno aksara jawa maupun hasil bunyi bacaan.

Aksara nglegeno

AKSARA NGLEGENO				
a	n	c	r	k
HA	NA	CA	RA	KA
f	t	s	w	l
DA	TA	SA	WA	LA
p	d	j	y	v
PA	DHA	JA	YA	NYA
m	g	b	q	z
MA	GA	BA	THA	NGA

Tabel 3.1. Aksara Legena

E. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah dari mana data dapat diperoleh.⁷⁸ Berdasarkan dengan judul peneliti, maka menggunakan pendekatan diskriptif – kualitatif, subjek penelitiannya menggunakan responden sebagai sumber informasi untuk memperoleh data penelitian yaitu guru kelas, dan siswa siswa kelas III MI Ma'arif NU Teluk.

⁷⁸ Suharsimi Arikunto, 2012. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta,, hal.129

1. Guru Kelas III

Di dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya.

Tugas utama guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Dalam peraturan pemerintah Bab I pasal I ayat I dijelaskan “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.

Seorang guru secara langsung mengetahui dengan detail perkembangan hasil belajar tentang siswa. Adapun guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa di MI Ma’arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas adalah wali kelas masing – masing.

2. Siswa MI Ma’arif NU Teluk

Jumlah siswa MI Ma’arif NU Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas pada tahun pelajaran 2020/2021 yakni 362 siswa, yang terdiri dari 150 siswa perempuan dan 162 siswa laki – laki. Melalui siswa diperoleh informasi tentang bagaimana tanggapan para siswa terhadap pembelajaran Bahasa Jawa dan interaksi siswa terhadap guru, dengan menggunakan Bahasa Jawa khususnya pembelajaran huruf Jawa.

Adapun dalam penelitian ini peneliti lebih focus meneliti padakelas rendah yakni kelas III (tiga) adapun jumlah siswa kelas III (tiga) berjumlah 30, terdiri dari 20 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah yang paling strategis dalam kegiatan penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penulis tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan.

Pengumpulan data dapat dilakukan berdasarkan *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara.⁷⁹ Teknik pengumpulan data digunakan lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (in depth interview), dokumentasi.⁸⁰

1. Wawancara

Wawancara sebagai salah satu tehnik untuk pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang aharsu diteliti.⁸¹ Wawancara dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan tidak formal guna menggali pandangan subyek yang diteliti tentang banyak hal yang sangat bermanfaat untuk menjadi dasar penelitian lebih jauh, dan bisa juga dengan cara wawancara mendalam untuk mendapatkan kejelasan pada hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.

2. Observasi

Observasi, dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Dalam observasi ada dua yang terpenting yaitu proses – proses pengamatan dan ingatan.⁸²

3. Dokumentasi

Dokumentasi, dengan melihat data-data yang sudah dibuat laporan secara administratif. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa⁸³ yang berbentuk catatan harian maupun gambar.

Rencana pembelajaran disusun sesuai dengan kompetensi yang mengacu pada kurikulum yang sudah ditetapkan dalam mata pelajaran bahasa jawa.

⁷⁹ Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, hal. 193.

⁸⁰ Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian ...* , hal. 309

⁸¹ Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian ...* , hal. 194.

⁸² Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian ...* , hal. 203.

⁸³ Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian ...* , hal. 329.

Kelas III semester II

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima dan bangga akan anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Jawa sebagai bahasa Ibu
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru	2.1 Menunjukkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan pendapat menggunakan bahasa Jawa. 2.2 Menunjukkan perilaku berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (unggah-ungguh basa). 2.3 Menunjukkan perilaku, tindakan, dan perbuatan yang mencerminkan kepribadian Jawa.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	3.1 Memahami tembang macapat Pocung. 3.2 Mengapresiasi cerita pengalaman yang menarik 3.3 Memahami Tembang dolanan bertema keagungan Tuhan 3.4 Memahami huruf Jawa legena (lengkap 20 huruf) Kurikulum 2013 Mulok Bahasa Jawa SD / MI / SD / MI LB/MI
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis,	4.1 Membaca teks naratif tentang budaya dengan lafal dan intonasi yang tepat (15 sampai dengan 20 kalimat).

<p>dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.2 Menulis dan menyajikan cerita pengalaman yang menarik menggunakan ragam ngoko.</p> <p>4.3 Menulis dan menyajikan cerita tentang peristiwa alam dengan ragam ngoko.</p> <p>4.4 Membaca dan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa legena (lengkap 20 huruf).</p>
---	---

Tabel. 3.2. KI-KD Bahasa Daerah Kelas III Semester 2

Indikator yang ingin dicapai pada KI 4 KD4.4 dalam penelitian ini adalah siswa dapat membaca kalimat sederhana yang masih utuh atau legena.

G. Teknik Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif ini merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat dipahami, dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam menganalisis data penelitian, peneliti menggunakan cara kerangka berpikir analisis data yang diadaptasi dari model interaktif Miles and Huberman. Kegiatan analisis data yang ada dalam penelitian ini dilakukan secara induktif, maksudnya yaitu dengan menemukan simpulan akhir berdasarkan data yang dikumpulkan sedikit demi sedikit yang didapat dari lokasi penelitian Terdapat tiga tahapan analisis data yang dilakukan, Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama lapangan, dan setelah selesai lapangan. Dalam penelitian ini, analisis data yang dipakai adalah analisis kualitatif deskriptif dengan memakai metode analisis interaktif. Inti yang bisa diambil dari analisis

ini adalah : pengumpulan data, reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan sebagai berikut ⁸⁴:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, cari tema dan polanya. Jadi, dari data tentang implementasi edugame dalam pembelajaran Bahasa Jawa antara guru dengan murid selama masa pandemic covid-19 di MI Plus Ma'arif NU Teluk yang diperoleh dilapangan dengan jumlah banyak, penulis hanya memilih hal-hal yang penting saja dan membuang hal-hal yang tidak perlu.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

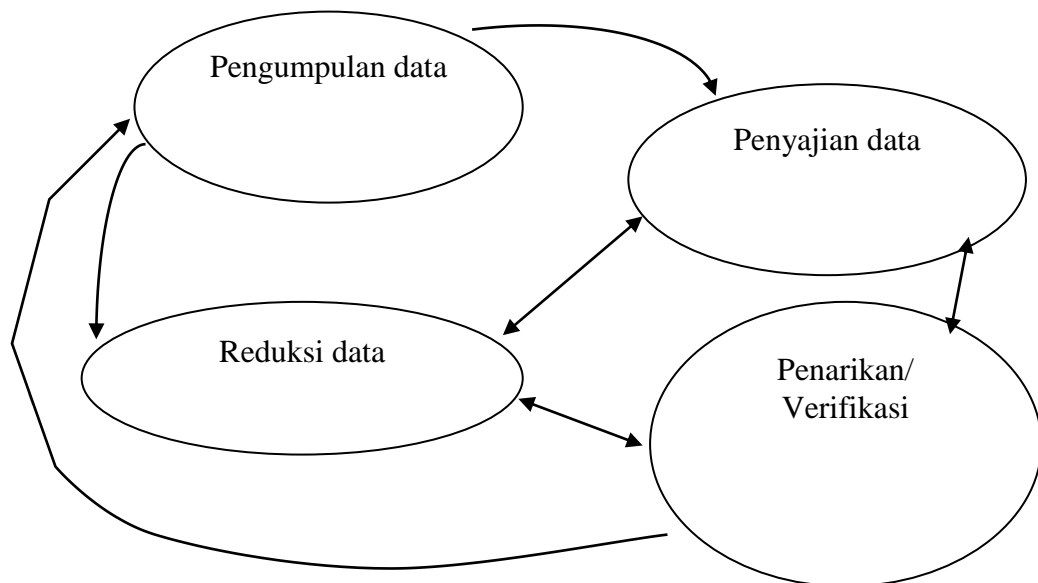
Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan *data display*. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa lakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori sehingga memudahkan pemahaman tentang fakta yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan hal yang dipahami tersebut.

3. Kesimpulan, Penarikan atau Verifikasi (*Conclusion Drawing or Verification*)

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak temukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Metode ini penulis gunakan untuk mengambil kesimpulan dan verifikasi dari berbagai informasi yang diperoleh di lapangan, baik itu hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi, sehingga dapat diketahui inti dari hasil penelitian ini.

⁸⁴Ahmad R, Jurnal Alhadharah, *Analisis Data Kualitatif*, UIN Antasari Banjarmasin. Vol.17 No.33 Januari-Juni 2018.

Proses analisis data dapat digambarkan sebagai berikut :



H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menguji kredibilitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan triangulasi, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data. Ada dua macam triangulasi.⁸⁵ Pertama, triangulasi teknik berarti penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama, seperti penulis menggunakan data hasil observasi, hasil wawancara mendalam (*indepth interview*), dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Kedua, triangulasi sumber yakni penulis mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Untuk memperoleh keabsahan data melalui triangulasi tersebut dapat dicapai dengan jalan:⁸⁶

⁸⁵ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991), hlm.121.

⁸⁶ Suharsimi Arikuntnto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, hlm.31.

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain.
3. Membandingkan hasil wawancara dengan beberapa dokumen yang saling terkait

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Profil MI Ma'arif NU Teluk

MI Ma'arif NU Teluk merupakan lembaga pendidikan setingkat sekolah dasar (SD) di lingkungan Kementerian Agama kabupaten Banyumas. Berlokasi di Jalan Lesanpura No.1104 Kelurahan Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas Propinsi Jawa Tengah. Saat ini MI Ma'arif NU Teluk mengalami perkembangan yang cukup pesat. Jumlah tenaga kependidikan saat ini 15 orang dan 1 orang penjaga.⁸⁷

Jumlah siswa saat ini 362 siswa yang terdiri dari 12 rombel. Jumlah ruang kelas ada 10 ruang dan 1 ruang guru. Mengingat ketebatasan ruang maka untuk kelas 3 pelaksanaan kegiatan belajar mengajar setelah kelas 1. Pembelajaran dilaksanakan mulai dari jam 07.00 sampai dengan jam 15.00. MI Ma'arif NU Teluk melaksanakan pembelajaran dengan memadukan antara pengembangan kemampuan akademik dan non akademik peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang sangat padat diimbangi dengan berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler untuk menggali potensi peserta didik di bidang non akademik. Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan oleh MI Ma'arif NU Teluk antara lain Pramuka, Marching Band/Marching Band, Kenthongan, Hadroh, Seni Tari, BTA, Tilawah, Jarimatika, dan Olahraga.⁸⁸

Saat ini MI Ma'arif NU Teluk memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai antara lain komputer,LCD,soundsystem sederhana dan fasilitas Hot Spot.⁸⁹

⁸⁷ Hasil wawancara dengan ibu Suminah, M.Pd.I selaku kepala madrasah di MI Ma'arif NU Teluk.

⁸⁸ Hasil wawancara dengan ibu Suminah, M.Pd.I selaku kepala madrasah di MI Ma'arif NU Teluk.

⁸⁹ Hasil wawancara dengan ibu Suminah, M.Pd.I selaku kepala madrasah di MI Ma'arif NU Teluk.

2. Struktur Organisasi MI Ma'arif NU Teluk

Kedudukan dan posisi masing-masing jabatan dalam MI Ma'arif NU Teluk berbeda-beda. Struktur organisasi MI Ma'arif NU Teluk terdiri dari Kepala Madrasah, pendidik dan peserta didik. Adapun tugas masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Kepala Madrasah

Kepala Madrasah adalah jabatan pemimpin yang tidak bisa diisi oleh orang-orang tanpa didasarkan atas pertimbangan- pertimbangan dan ditentukan melalui prosedur serta persyaratan – persyaratan tertentu seperti latarbelakang pendidikan, pengalaman, usia, pangkat dan integritas. Kepala Madrasah berfungsi dan bertugas sebagai *educator, manager, administrator*, dan *supervisor*, pemimpin/*leader, innovator*, serta sebagai *motivator*.

b. Pendidik

Pada dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya. Pendidik bertanggung jawab kepada Kepala Madrasah dan mempunyai tugas melaksanakan kegiatan PBM secara efektif dan efisien.

c. Wali Kelas

Wali kelas membantu Kepala Madrasah dalam mengelola kelas, penyelenggaraan administrasi kelas, penyusunan pembuatan statistik bulanan peserta didik, pengisian daftar kumpulan nilai peserta didik (*legger*), pembuatan catatan khusus tentang peserta didik, pencatatan mutasi peserta didik, pengisian buku laporan penilaian hasil belajar dan pembagian buku laporan hasil belajar.

d. Pustakawan Madrasah

Pustakawan Madrasah berperan dalam perencanaan pengadaan, pemeliharaan, perbaikan, penyimpanan, inventarisasi barang, dan pengadministrasian buku-buku atau bahan-bahan pustaka atau media elektronika, pengurusan pemeliharaan, merencanakan pengembangan, penyusunan tata tertib, serta menyusun laporan pelaksanaan kegiatan perpustakaan secara berkala.

e. Pengurus Madrasah. Pengurus Madrasah berperan dalam mengurus berbagai hal yang berkaitan dengan sarana dan prasarana.

f. Komite Madrasah.

Komite Madrasah berperan untuk melaksanakan pembelajaran yang berlangsung di Madrasah, baik dari kebijakan, fasilitas, serta kegiatan belajar mengajar. Selain itu, komite madrasah juga berperan sebagai sarana menjalin komunikasi antara pihak madrasah dengan masyarakat dan sarana untuk mencari penyelesaian atas segala permasalahan yang terjadi dalam madrasah.

3. Data Siswa dan Rombongan Belajar Lima Tahun Terakhir

MI Ma'arif NU Teluk merupakan salah satu madrasah yang maju maka dari itu, tidak heran ketika jumlah siswa yang ada di madrasah tersebut setiap tahunnya mengalami peningkatan. Hal ini bisa di lihat dari data 5 tahun terakhir berikut ini.⁹⁰

Tahun Pelajaran	Kelas 1	Kelas 2	Kelas 3	Kelas 4	Kelas 5	Kelas 6	Jumlah Rombel	
							Siswa	Rombel
2016/2017	76	54	64	66	43	40	343	10
2017/2018	42	70	47	58	65	41	323	11
2018/2019	79	41	67	47	57	64	355	12
2019/2020	73	77	43	65	47	57	362	12
2020/2021	61	73	77	44	63	47	365	12

Tabel 4.1.
Data Siswa MI Ma'arif NU Teluk 5 tahun terakhir

⁹⁰ Hasil Dokumentasi MI Ma'arif NU Teluk

4. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

a. Kepala Madrasah

Kepala madrasah yang menjabat di MI Ma'arif NU Teluk pada tahun pelajaran 2020 / 2021, yaitu ibu Suminah, M.Pd.I.

b. Kualifikasi Pendidikan, Status, dan Jenis Kelamin

Terkait dengan kualifikasi pendidikan para pendidik di MI Ma'arif NU Teluk dapat dilihat pada tabel berikut ini.⁹¹

No	Kualifikasi Pendidikan	Jumlah Dan Status Guru				Jumlah
		GT/PNS		GTT/Non PNS		
		L	P	L	P	
1	S-3/S-2	-	-	-	-	-
2	S-1	1	3	5	5	14
3	D-4	-	-	-	-	-
4	D-3/Sarmud	-	-	-	-	-
5	D-2	-	-	-	-	-
6	D-1	-	-	-	-	-
7	<SMA Sederajat	-	-	-	-	-
	Jumlah	1	3	5	5	14

Tabel 4.2.

Kualifikasi Pendidikan, Status, dan Jenis Kelamin

c. Keadaan pendidik di MI Ma'arif NU Teluk

Jumlah tenaga pendidik yang ada di MI Ma'arif NU Teluk, yaitu 14 orang dimana dari 14 orang tersebut terdiri atas 12 guru kelas dan 2 guru mapel PAI dengan latar belakang pendidikan sarjana (S.1).

d. Keadaan Sarana dan Prasarana

Berkenaan dengan sarana dan prasarana yang ada di MI Ma'arif NU Teluk secara lengkap dapat di lihat pada tabel berikut ini.

No	Jenis	Jumlah	Keterangan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kepala Madrasah	-	-	-	-
2	Ruang Kelas	10	6	2	2
3	Ruang Guru	1	1	-	-
4	Gudang	1	-	-	1

⁹¹ Hasil Dokumentasi MI Ma'arif NU Teluk

No	Jenis	Jumlah	Keterangan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
5	Kamar mandi / WC	5	2	-	3
6	Komputer	1	-	1	-
7	Printer	3	1	1	1

Tabel 4.3.
Kualifikasi Pendidikan, Status, dan Jenis Kelamin

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi serta dokumentasi yang penulis lakukan di kelas III A MI Ma'arif NU Teluk terkait pelajaran Bahasa Jawa. Guru kelas III menginformasikan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa sangat kebingungan, seolah-olah bahasa asing, apalagi ketika membaca huruf Jawa mereka sangat kebingungan. Guru kelas III termasuk guru yang kreatif, maka mencari cara agar siswa menyenangi pelajaran Bahasa Jawa khususnya huruf Jawa. Pada awalnya pelaksanaan pembelajaran berjalan seperti biasa yaitu memakai metode ceramah, demonstrasi namun hasilnya tidak mencapai KKM bahasa Jawa di kelas III. KKM yang harus dicapai adalah 70. Dari kasus tersebut guru mencari cara untuk mengatasi masalah. Akhirnya menemukannya, karena mengingat anak kelas bawah adalah masih senang bermain maka dibuatlah alat permainan yaitu bermain kartu.

Berdasarkan pengalaman pada tahun sebelumnya pembelajaran dilaksanakan seperti biasa untuk mengetahui apakah memang dari kemampuan anak apa dari cara penyampaian pembelajaran dan apakah dari media yang kurang tepat. Untuk mengetahuinya maka pelaksanaan pembelajaran seperti biasa, pertama siswa dikenalkan dan membaca bersama berulang ulang menirukan guru, kemudian setelah itu membaca huruf yang sudah dirangkai. Hal tersebut dilakukan duakali pertemuan kemudian diakhir dengan evaluasi . Dari hasil evaluasi ternyata belum mencapai KKM. Dari analisis yang dilakukan guru ternyata ditemukan soal yang tidak bisa dijawab adalah menyalin huruf jawa ke huruf latin atau sebaliknya. Maka guru menyimpulkan

bahwa dengan melalui ceramah dan demonstrasi belum cukup, siswa belum mampu membaca huruf jawa maka harus ditemukan suatu media edugame. Edugame adalah belajar sambil bermain , game edukasi merupakan media pembelajaran dengan tujuan agar memancing minat belajar anak sambil bermain. Dari efek permainan tersebut mampu memberi efek menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam pembelajarannya, sehingga mampu menerima materi yang disampaikan guru.

Guru mencoba membuat media yang berupa kartu huruf jawa dan kartu bunyi huruf Jawa. Langkah-langkah yang ditempuh oleh guru dalam membuat media huruf yaitu :

1. Agar tidak terlalu sukar dalam pembuatan kartu, guru membeli kartu remi.
2. Guru membuat huruf jawa nglegeno yang sudah dipotong dari huruf sampai huruf z
3. Guru membuat kartu kata dari bunyi huru jawa nglegeno yaitu dari Ha sampai dengan Nga.
4. Pertama guru membuat kartu sejumlah huruf jawa yang masih nglegena yaitu huruf jawa yang belum mendapat pasangan.

Dengan implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa maka penulis mendapatkan data bahwa :

a. Perencanaan Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang diatur menurut langkah-langkah tertentu (sistematis) melibatkan berbagai unsur atau komponen pembelajaran secara terpadu (sistemik). Pengaturan yang dilakukan secara sistematis dan sistemik dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara logis, efektif, dan efisien. Pengaturan ini secara praktis dibuat dalam bentuk perencanaan mengajar. Perencanaan pembelajaran (intuitional desain), memperkirakan dan memproyeksikan tindakan atau aktivitas yang akan dilakukan pada saat pembelajaran. mengingat perencanaan sebagai proyeksi kegiatan, maka kedudukannya dalam sistem pembelajaran menjadi amat strategis. Apabila kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk merubah perilaku siswa, dan tidak melalui perencanaan yang matang, maka dapat dibayangkan akan seperti apa proses pembelajaran itu. Dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran secara

khusus dan penyidikan pada umumnya sulit diprediksi. Andai kita boleh membandingkan, dilihat dari resiko atau dampak yang dapat ditimbulkan, nampaknya lebih berbahaya pembelajaran yang tidak direncanakan dari pada membuat satu bangunan rumah.

Melihat begitu pentingnya suatu perencanaan pembelajaran untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal, guru di kelas III MI Ma'arif NU Teluk yang melakukan pembelajaran bahasa Jawa, guru tersebut juga membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu. Perencanaan yang dilakukan oleh guru tersebut pada dasarnya ingin menentukan kegiatan yang apa saja yang hendak dilakukan pada saat pembelajaran nantinya. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengatur berbagai sumber daya agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan oleh guru tersebut.

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh ibu Suminah selaku kepala madrasah yang mengatakan bahwa:

”Semua guru di MI Ma'arif NU Teluk sebelum melaksanakan pembelajaran dengan siswa sebelumnya telah membuat perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RPP yang diajukan kepada kepala madrasah untuk ditanda tangani. Biasanya kegiatan pembuatan RPP ini dilakukan oleh guru selain untuk menentukan rencana juga membantu guru dalam pemenuhan administrasi pembelajaran yang memang menjadi tugas guru untuk mempersiapkannya sebelum pembelajaran dilaksanakan. Namun ada juga yang penyusunannya dilakukan di awal tahun pelajaran bersama dengan guru yang lain dalam kegiatan KKG bersama.⁹²

Berdasarkan keterangan dari ibu Suminah ini, maka dapat penulis simpulkan bahwa salah satu kegiatan guru untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam RPP ini dilakukan guna untuk mempersiapkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal serta untuk pemenuhan administrasi guru yang memang menjadi salah satu tugas dan fungsi pokok guru dalam pembelajaran.

Senada dengan apa yang diutarakan dengan bapak Suwito salah satu guru di MI Ma'arif NU Teluk yang mengatakan bahwa :

Semua guru di MI Ma'arif NU Teluk tentunya membuat RPP sesuai dengan apa yang diajarkan dengan menggunakan sumber belajar

⁹² Wawancara dengan Ibu Suminah Kepala MI Ma'arif NU Teluk.

yang ada di lingkungan madrasah serta kondisi peserta didik. Hal ini dilakukan agar guru-guru di MI Ma'arif NU 1 Teluk mempunyai gambaran apa saja yang akan diajarkannya dalam proses pembelajaran bersama dengan peserta didik.⁹³

Berdasarkan wawancara dengan bapak Suwito ini penulis dapat mengetahui bahwa sumber RPP yang disusun oleh guru di MI Ma'arif NU Teluk ini menyesuaikan dengan sumber belajar yang ada di lingkungan madrasah serta kondisi peserta didik yang diajarnya. Salah satu sumber belajar yang digunakan oleh guru di madrasah tersebut, yaitu sesuai dengan peraturan dari Kanwil Jateng tentang Pedoman Pembelajaran Bahasa Jawa.

Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai hendaknya kita tentukan terlebih dahulu karena tujuan pembelajaran itu merupakan cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan, karena hal itu adalah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan ke arah mana kegiatan itu akan dibawa.

“Biasanya kami menentukan tujuan pembelajaran melihat terlebih dahulu KI dan KD-nya dan kemudian menuangkannya di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran karena di RPP adapoin tentang tujuan pembelajaran. Dan ini merupakan poin yang penting untuk menjadi tolak ukur sejauh mana proses pembelajaran akan kita lakukan.”

Oleh karena itu tujuan pembelajaran merupakan poin yang sangat penting dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan ibu Arsiyah yang mengatakan bahwa :

“Tujuan pembelajaran dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya seperti: bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan evaluasi. Semua komponen itu harus bersesuaian dan didayagunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.”

Rencana pelaksanaan Pembelajaran atau RPP merupakan suatu program pembelajaran yang disiapkan guru sebagai pedoman selama proses pembelajaran. Ibu Suminah menjelaskan:

⁹³ Wawancara dengan bapak Suwito salah satu guru di MI Ma'arif NU Teluk.

”RPP itu berisi panduan saat kita (guru) mengajar. Disana sudah komplit perencanaannya: ada SK, KD, Indikator, rincian kegiatan, soal, penilaian. Itu pegangan guru mengajar.”

Hal senada juga diungkapkan oleh bapak Luqman melalui wawancara yang menerangkan:

”RPP juga contohnya diberikan oleh pemerintah. Isinya ya panduan untuk pembelajaran di kelas.”

RPP dalam pembelajaran Bahasa Jawa memiliki peranan yang sangat penting dalam perencanaan pembelajaran. Ibu Suminah mengatakan bahwa :

”RPP kita yang buat sendiri. Tinggal mengembangkan dari dari pemerintah. RPP sudah dibuat secara keseluruhan. Jadi sudah dibuat rapel disetiap kelas.”

Hal senada juga diungkapkan oleh Bapak Suwito melalui wawancara yang menerangkan:

”RPP buatnya rapelan dari semester satu sampai semester dua. RPP nya ya, yang dari pemerintah itu.”

Perencanaan pembelajaran yang termuat dalam RPP sudah terperinci dengan baik. Hasil studi dokumen terhadap RPP yang digunakan guru didalamnya memuat antara lain:

- a. Identitas yang berisi satuan pendidikan, kelas/semester, tema/subtema, pembelajaran ke- dan alokasi waktu.
- b. Kompetensi Inti (KI).
- c. Kompetensi Dasar (KD) yang ditulis berdasarkan mata pelajaran.
- d. Indikator sesuai dengan kompetensi dasar.
- e. Tujuan pembelajaran yang memuat tujuan dalam satu pembelajaran/pertemuan.
- f. Pokok-pokok materi ajar.
- g. Pendekatan, yang berisi mengenai pendekatan, model, strategi dan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
- h. Kegiatan pembelajaran, yang didalamnya memuat mengenai kegiatan (pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup), deskripsi kegiatan dan alokasi waktu. Terdapat eksplorasi, elaborasi dan kofirmasi dalam kegiatan inti.

- i. Alat dan sumber pembelajaran.
- j. Penilaian yang berisi prosedur penilaian dan bentuk instrumen penilaian.
- k. Lampiran.

b. Menyiapkan Materi Pelajaran

Materi ajar merupakan bagian penting dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Guru Bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Teluk baik kelas tinggi maupun kelas rendah, sebelum melaksanakan pembelajaran lebih dulu menyiapkan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut diungkapkan oleh Ibu Suminah yang menjelaskan:

”Materi ajar sebenarnya sudah termuat dalam RPP. Tapi itu cuma rangkumannya. Kadang-kadang cuma dilampirkan. Yang jelas, pada waktu mengajar guru punya pegangan materi sendiri.”

Sementara dalam wawancara bapak Suwito menerangkan:”Materi pembelajaran sudah ada di buku pegangan dan LKS. Dilihat tinggal diterangkan sesuai KI, dan KD. Anak-anak punya semua.”

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Ditinjau dari pihak guru, materi pembelajaran itu harus diajarkan atau disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Ditinjau dari pihak siswa bahan ajar itu harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasar indikator pencapaian belajar. Guru kelas III di MI Ma'arif NU Teluk sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Jawa, terlebih dahulu mencari kriteria pemilihan bahan ajar yang akan digunakan atau dibuat. Kriteria pokok pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran merupakan yang dipersiapkan oleh guru di MI Ma'arif NU Teluk tentunya harus disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Jawa yang akan diajarkan kepada siswa. Hal ini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru di satu pihak dan harus dipelajari siswa di lain pihak

hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya kompetensi inti dan kompetensi dasar. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar yang dilakukan oleh guru di MI Ma'arif NU Teluk mengacu atau merujuk pada kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Setelah diketahui kriteria pemilihan bahan ajar, sampailah pada langkah-langkah pemilihan bahan ajar. Secara garis besar langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi pertama-tama mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar. Langkah berikutnya adalah mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar. Langkah ketiga memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi. Terakhir adalah memilih sumber bahan ajar.

c. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Teluk adalah sebagai berikut :

1) Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi pembelajaran. Namun guru tidak melakukan ceramah sepanjang waktu pembelajaran, akan tetapi ceramah secara global dan selanjutnya menciptakan suasana dialogis. Adapun ceramah digunakan untuk menerangkan tujuan pembelajaran secara umum dan digunakan untuk mengkondisikan peserta didik agar tetap fokus terhadap materi pembelajaran. Dalam Peserta didik tidak hanya mendengar dan mencatat materi, tetapi aktif dalam proses berfikir dan bertanya jawab.

Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Bapak Suwito melalui wawancara :“saya biasanya menggunakan metode ceramah, karena metode ini cukup mudah ditangkap anak – anak.”

2) Metode Tanya jawab

Metode tanya jawab dilaksanakan bukan hanya antara guru dengan peserta didik saja melainkan digunakan juga antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Pada pertemuan ini guru pada awalnya

memancing dengan pertanyaan.

Dengan metode tanya jawab seperti ini peserta didik suasana pembelajaran jauh lebih hidup dan guru bisa menilai kemampuan para peserta didiknya.

3) Metode Bermain Peran

Melalui metode bermain peran, dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan. Dalam kegiatan bermain peran, peserta didik memerankan sebagai tokoh atau benda mati sehingga peserta didik dapat lebih menghayati terhadap materi yang guru sampaikan, sedangkan peserta didik yang tidak ikut dalam kegiatan bermain peran secara seksama memperhatikan apa yang sedang diperankan.

Untuk mengurangi rasa kejenuhan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, metode bermain peran dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa misalnya untuk menyampaikan materi tentang cerita anak, cerita teman, cerita rakyat, dan cerita wayang. Menurut penulis, pemilihan materi tersebut didasarkan pada alur cerita, tokoh dan obyek tentang suatu peristiwa.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Suminah melalui wawancara :

“Kami biasanya menggunakan metode bermain peran agar anak-anak tidak bosan, selain itu dengan metode ini anak-anak juga bisa langsung mempraktekan komunikasi dengan menggunakan bahasa jawa dan jika ada yang kurang tepat bisa langsung saya luruskan.”

4) Metode Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas digunakan dalam pembelajaran karena dirasakan bahan pelajaran terlalu banyak sedangkan waktusedikit. Oleh karena itu dengan penggunaan metode pemberian tugas / resitasi diharapkan dapat meminimalisir waktu yang panjang dengan cara peserta didik belajar di luar kelas / di rumah. Pemberian tugas digunakan

untuk meningkatkan keterampilan dan memantapkan pengetahuan sangat diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, terlebih untuk materi yang membutuhkan waktu panjang sedangkan alokasi waktu yang tersedia tidak mencukupi untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai pernyataan Bapak Suwito melalui wawancara:

“Metode ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi tentang huruf Jawa, membuat teks karangan dan ceritatemam. Setelah tugas selesai, tugas harus dicocokkan, diberi nilai dan dikomentari oleh guru maupun teman agar terjadi umpan balik. Penghargaan juga perlu diberikan kepada peserta didik agar mereka termotivasi untuk selalu aktif mengerjakan tugas.”

Untuk mendukung terlaksananya pembelajaran Bahasa Jawa yang di MI Ma’arif NU Teluk menyiapkan sumber belajar yang berasal dari buku – buku seperti : *Remen Bahasa Jawi*, buku berbahasa jawa, buku – buku relevan diperpustakaan dan lain sebagainya halini sangat perlu agar proses pembelajaran yang akan dilakukan bisa lebih optimal selain itu juga guru berusaha bekerja sama dengan warga sekitar agar siswa bisa berinteraksi dan mengamati lingkungan sekitar.

Pelaksanaan Pembelajaran

Guru di MI Ma’arif NU Teluk dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa setelah langkah-langkah persiapan pembelajaran terpenuhi kemudian mengajarkan materi pelajaran Bahasa Arab sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya.

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang pembahasannya luas dan memiliki 4 karakter keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Oleh karena itu pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa kesulitan yang hampir sama dihadapi oleh setiap peserta didik diantaranya:

a. Lemahnya pengetahuan peserta didik tentang kemampuan membaca terutama dalam membaca huruf Jawa;

b. Kurangnya waktu pembelajaran untuk mencapai KD yang ditetapkan;

Rendahnya kemampuan peserta didik pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi membaca dan menulis huruf Jawa merupakan hal yang ironis salah satu hal yang menjadi penyebab peserta didik kurang memahami materi bahasa Jawa berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di MI Ma'arif NU Teluk, yaitu :

a. Kebiasaan peserta didik menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan teman baik di lingkungan madrasah maupun di lingkungan tempat tinggal.

b. Kondisi pandemi Covid-19 yang tidak kunjung berakhir sehingga motivasi belajar peserta didik menurun.

c. Pembelajaran tatap muka dengan pendidik lebih sedikit karena pembelajaran lebih banyak dengan system online.

d. Waktu yang dimiliki oleh peserta didik di lingkungan tempat tinggal lebih banyak di gunakan untuk bermain HP.

Melihat situasi dan kondisi peserta didik seperti yang diutarakan oleh guru kelas III di MI Ma'arif NU Teluk, maka pendidik di kelas tersebut membuat motivasi untuk melakukan perubahan dalam model pembelajarannya dengan menggunakan kartu huruf dimana dalam proses pembelajarannya, pendidik ketika melakukan kegiatan luring, menggunakan kartu tersebut dalam proses pembelajaran, selain itu guru kelas III di MI Ma'arif NU Teluk juga melakukan motivasi pembelajaran berupa permainan (edugame) yang memudahkan peserta didik untuk memahami atau mengenal bahasa Jawa terutama dalam mengenal huruf Jawa.

Pada pelaksanaan pembelajaran, pendidik di kelas III MI Ma'arif NU Teluk menggunakan alat peraga kartu huruf Jawa dalam menyampaikan materi Bahasa Jawa.

5) Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan oleh pendidik di kelas III MI Ma'arif NU Teluk menggunakan model Daring (online). Beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya :

- 1) Setelah pendidik mengecek kesiapan pembelajaran secara online, pendidik mulai melakukan kegiatan absensi dan menyapa peserta didik dengan senantiasa memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap menjaga kesehatan dengan menerapkan protocol kesehatan.
 - 2) Pendidik menanyakan beberapa hal seputar kegiatan peserta didik yang telah dilakukan pada pagi hari untuk mengecek kebiasaan atau pembiasaan yang ditanamkan kepada peserta didik seperti shalat subuh, mandi pagi, sarapan, membantu orang tua, dan shalat dhuha.
 - 3) Pendidik melakukan tanya jawab seputar materi pelajaran yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya tentang mengenal huruf Jawa.
 - 4) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari kepada peserta didik secara singkat.
- 6) Kegiatan inti

Aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada kegiatan inti diantaranya :

- 1) Pendidik memberikan materi pelajaran bahasa Jawa tentang membaca secara lantang huruf Jawa dan beberapa kata sederhana yang menggunakan bahasa Jawa.
- 2) Pendidik mengenalkan huruf-huruf Jawa dan artinya kepada peserta didik.
- 3) Pendidik memperlihatkan kartu kata yang telah dipersiapkan terlebih dahulu kepada peserta didik.
- 4) Pendidik memerintahkan kepada peserta didik untuk memperhatikan kartu yang telah dibawa dan ditunjukkan kepada peserta didik.

- 5) Pendidik menjelaskan kegunaan kartu kata yang telah dibawanya pada pembelajaran.
- 6) Pendidik menggunakan kartu kata tersebut untuk mengajarkan membaca dengan cara mengenalkan terlebih dahulu huruf-huruf Jawa dari “ha” sampai dengan “nga”.
- 7) Peserta didik dikenalkan huruf jawa dan bunyi hurufnya
- 8) Pengenalan dilaksanakan minimal 2 kali.



- 9) Peserta didik melakukan evaluasi hasil pengenalan huruf Jawa dilanjutkan dengan permainan menggunakan kartu yang telah dipersiapkan oleh pendidik.
- 10) Peserta didik dijadikan 2 kelompok dimana setiap kelompok terdiri atas 3 atau 4 peserta didik.
- 11) Kartu dibagi ke peserta didik, setiap peserta didik mendapatkan 5 kartu.
- 12) Semua peserta didik mencocokkan kartu yang diperoleh, dan menyiapkan kartu yang dipegang untuk dijodohkan bersama dengan kartu lain yang dimiliki oleh temannya.
- 13) Dimulai dari peserta pertama, urutan peserta ditentukan oleh hasil kesepakatan di kelas yang sebelumnya dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.
- 14) Kartu 5 dibuang 1 ditaruh ditempat, begitu juga peserta berikutnya.
- 15) Kartu yang dibuang adalah salah satu kartu yang jodohnya belum ketemu.

- 16) Apabila memiliki kartu yang antara huruf Jawa dan bunyi hurufnya sama, maka kartu tersebut memiliki poin nilai 2
 - 17) Dan apabila ada teman yang membuang kartu yang kartu tersebut ternyata jodoh dengan kartu yang dipegang salah satu peserta, maka ketika giliran pemilik kartu yang jodoh, kartu tersebut diambil untuk dapat poin 2, dan kartu berikutnya diambil semua.
 - 18) Pemenang 1 adalah siswa yang lebih dulu selesai menjodohkan. begitulah seterusnya.
 - 19) Bagi yang menang disetiap sesi adalah yang mengocok kartu, dan berhak membagi, serta berhak untuk memulai permainan.
 - 20) Setelah permainan dianggap cukup, nilai direkap.
- 7) Kegiatan akhir

Dalam kegiatan akhir ini, peneliti memberikan penguatan berupa evaluasi lisan dengan cara tanya jawab seputar materi yang diajarkan dan memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik. Pemberian pekerjaan rumah ini bertujuan agar peserta didik di kelas III MI Ma'arif NU Teluk agar dapat mengingat kembali materi pelajaran tentang membaca kata dengan menggunakan kartu kata.

C. Analisis

Butir bab ini merupakan hasil penelitian berdasarkan paparan data yang sudah disajikan pada butir sebelumnya, baik berupa hasil wawancara mendalam, observasi maupun studi dokumentasi, sehingga dapat dirumuskan hasil penelitian sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan oleh guru kelas III di MI Ma'arif NU Teluk berdasarkan data yang penulis dapatkan, maka dapat penulis simpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dibuat oleh guru di kelas III MI Ma'arif NU Teluk dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu keluasan KD yang harus diajarkan, intake atau kemampuan peserta didik dalam memahami materi mengenal huruf Jawa, alokasi waktu yang diberikan dalam proses pembelajaran di masa Pandemi

Covid-19, serta sarana dan prasarana penunjang dalam proses pembelajaran. Namun demikian menurut penulis persiapan yang telah dilakukan oleh guru kelas III MI Ma'arif NU Teluk sudah cukup bagus karena terbukti dengan adanya kondisi yang kurang baik dalam masa pandemi, namun guru dapat membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan panduan penyusunan RPP. Selain RPP, guru di kelas III MI Ma'arif NU Teluk juga mempersiapkan alat peraga berupa kartu huruf bahasa Jawa dengan artinya yang akan dipergunakan oleh guru tersebut dalam proses pembelajaran luring bersama dengan siswa.

Persiapan perencanaan pembelajaran pendidikan Bahasa Jawa yang dilakukan oleh guru di MI Ma'arif NU Teluk diantaranya :

1. Tahap Perencanaan

➤ Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam dunia pendidikan tentunya ada dimana proses pembelajaran, ada pendidik dan peserta didik selain itu berhubungan dengan adanya komunikasi antara keduanya timbal balik dan respon interaksi yang saling berhubungan. Pendidikan sebagai sebuah kegiatan dan proses aktivitas yang disengaja merupakan gejala masyarakat ketika sudah mulai disadari pentingnya upaya untuk membentuk, mengarahkan, dan mengatur manusia sebagaimana dicita-citakan masyarakat.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran merupakan kegiatan inti dalam proses pendidikan, karena melalui kegiatan belajar ini diharapkan dapat dicapai tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa, juga menjadi harapan semua pihak agar setiap siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Proses pembelajaran terjadi karena ada tujuan yang hendak dicapai. Akan

tetapi banyak seorang guru gagal dalam pembelajaran, seperti banyak siswa yang tidak mencapai tujuan yang diharapkan.

Perencanaan yang baik, setidaknya dapat mengantisipasi atau meminimalisir permasalahan-permasalahan yang nantinya akan muncul, sehingga pembelajaran berjalan normal dan keberhasilan pembelajaran tercapai. Perencanaan dapat membuat pembelajaran berlangsung secara sistematis. Proses pembelajaran tidak berlangsung seadanya, akan tetapi berlangsung secara terarah dan terorganisir. Dengan demikian guru dapat menggunakan waktu secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut dapat berlangsung melalui perencanaan pembelajaran yang baik.

Dengan mempersiapkan secara lebih matang dan siap untuk proses pembelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik atau guru kepada murid maka sikap optimisme guru akan lebih tinggi dan siap tentunya, materi-materi yang akan diajarkan tentunya lebih menguasai dibandingkan dengan yang belum menyiapkan segala sesuatunya untuk perencanaan pembelajaran. Dengan adanya rencana maka segalanya menjadi lebih tersusun dengan lebih rapi. Susunan yang lebih rapi membuat semuanya secara sistematis. Pembelajaran yang sistematis memudahkan belajar. Sistematis ini penting untuk lebih baik lagi.

Begitu pula dengan guru di MI Ma'arif NU Teluk yang juga merencanakan pelaksanaan pembelajaran setiap akan melakukan proses pembelajaran. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan oleh guru di MI Ma'arif NU Teluk sebagai pedoman selama proses pembelajaran yang berisikan perencanaan pembelajaran yang merupakan penjabaran dari Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator serta tujuan pembelajaran. Keempat aspek tersebut diatas kemudian diperinci pada kegiatan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir serta menuliskan bentuk metode, strategi dan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan inti. Selain itu rencana pelaksanaan pembelajaran juga berisi materi pembelajaran, alat dan sumber

belajar, soal evaluasi dan penilaian. Rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP merupakan suatu program pembelajaran yang disiapkan guru sebagai pedoman selama proses pembelajaran.

Guru pendidikan Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif NU Teluk membuat sendiri rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mengembangkan rencanapelaksanaan pembelajaran yang sudah diberikan oleh pemerintahsecara rapel selama satu tahun. Guru Bahasa Jawa tidak membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sendiri, melainkan menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat oleh pemerintah. Selanjutnya baik guru kelas III MI Ma'arif NU Teluk menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai acuan dalam pembelajaran di kelas. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang digunakan guru di dalamnya memuat antara lain:

- a. Identitas yang berisi satuan pendidikan, kelas/semester,tema/subtema, pembelajaran ke- dan alokasi waktu.
- b. Standar Kompetensi Inti (SK)
- c. Kompetensi Dasar (KD) yang ditulis berdasarkan mata pelajaran.
- d. Indikator sesuai dengan kompetensi dasar
- e. Tujuan pembelajaran yang membuat tujuan dalam satu kali pembelajaran atau pertemuan.
- f. Pokok-pokok materi ajar
- g. Pendekatan, yang berisi mengenai pendekatan, model, strategi dan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
- h. Kegiatan pembelajaran, yang didalamnya memuat mengenai kegiatan (pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup), deskripsi kegiatan dan alokasi waktu. Terdapat eksplorasi, elaborasi dan kofirmasi dalam kegiatan inti
- i. Alat dan sumber pembelajaran
- j. Penilaian yang berisi prosedur penilaian dan bentuk instrumen penilaian
- k. Lampiran

Pembuatan bahan ajar yang menarik dan inovatif adalah suatu hal yang sangat penting dan juga tuntutan bagi setiap guru sebagai pendidik. Hal ini mengingatkan pekerjaan membuat bahan ajar memiliki kontribusi yang sangat besar bagi keberhasilan proses pembelajaran yang kita lakukan. Dengan menyadari hal ini, kita tidak lagi meremehkan dan mengesampingkan pembuatan bahan ajar. Akan tetapi, kita benar-benar dapat lebih serius menekuni dan mengerjakan pembuatan bahan ajar dengan penuh rasa tanggung jawab dan dedikasi yang tinggi.

Perlu disadari bahwa sumber belajar sangat penting artinya dalam menyusun suatu bahan ajar. Oleh karena itu, keberadaan sumber belajar memiliki 3 (tiga) tujuan utama dalam proses pembelajaran, yaitu memperkaya informasi yang diperlukan dalam menyusun bahan ajar, dapat digunakan oleh penyusun bahan ajar, dan memudahkan bagi peserta didik untuk mempelajari suatu kompetensi tertentu.

Melihat pentingnya mempersiapkan materi ajar atau bahan ajar, maka guru di MI Ma'arif NU Teluk juga tidak melupakan hal tersebut. Adapun kegunaan sumber belajar sebenarnya tidak terlepas dari tujuan agar sumber belajar itu menjadi lebih bermakna. Maka, kita sebagai pendidik dituntut untuk dapat secara kreatif mendesain suatu bahan ajar yang memungkinkan peserta didik dapat secara langsung memanfaatkan sumber belajar yang sudah ada.

Materi ajar merupakan bagian penting dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Guru Bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Teluk sebelum melaksanakan pembelajaran lebih dulu menyiapkan materi yang akan diajarkan. Guru kelas rendah mempersiapkan pokok-pokok materi yang kemudian terlampir dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan materi Bahasa Jawa yang dilakukan oleh guru di MI Ma'arif NU Teluk secara konseptual muatan berisikan pokok-pokok materi ajar yang banyak menyuguhkan contoh-contoh penggunaan huruf Jawa dan cara membacanya.

Materi Bahasa Jawa dikelompokkan ke dalam beberapa jenis seperti

yang berkaitan dengan pengetahuan, yang meliputi fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Pengetahuan menunjuk kepada informasi yang disimpan dalam pikiran (*mind*) siswa yang diajarkan di MI Ma'arif NU Teluk secara konseptual muatan itu berikan melalui materi – materi ajar yang banyak menyuguhkan contoh- contoh penggunaan huruf Jawa melalui permainan kartu huruf.

2. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran merupakan terjemahan kata *instruction* yang mengandung makna tidak hanya ada dalam konteks guru – murid di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik, dan dalam kata pembelajaran ditekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dalam implementasi kurikulum. Untuk mengetahui apakah pembelajaran itu efektif atau efisien, dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Untuk itu pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seyogyanya tahu bagaimana membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ciri utama kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar lainnya. Ciri lain dari pembelajaran adalah merupakan suatu system, yang di dalamnya terdapat komponen-komponen sebagai berikut: tujuan, materi / bahan ajar, metode pengajaran, media, evaluasi, siswa dan guru. Strategi dan metode pengajaran merupakan salah satu komponen di dalam system pembelajaran, tidak dapat dipisahkan dari komponen lain yang dipengaruhi oleh faktor-faktor, antara lain: tujuan pembelajaran, materi ajar, peserta didik / siswa, fasilitas, waktu dan guru.

Dalam menentukan metode dan tehnik belajar mengajar sangat ditentukan oleh tingkah laku yang terkandung di dalam rumusan tujuan

pembelajaran. Oleh karena itu metode dan teknik pengajaran yang digunakan untuk tujuan yang menyangkut pengetahuan akan berbeda dengan metode dan teknik untuk tujuan keterampilan atau sikap.

Contoh: (1.) tujuan-tujuan yang menyangkut aspek pengetahuan (siswa dapat menjelaskan cara penggunaan kosakata atau kalimat bahasa Jepang) (2) tujuan yang menyangkut aspek keterampilan (siswa dapat menggunakan kosakata atau pola kalimat bahasa Jawa dengan benar), (3) tujuan yang menyangkut dengan sikap (siswa menyadari pentingnya pengetahuan cara pemakaian kosakata atau kalimat bahasa Jawa dengan benar. Untuk tujuan yang pertama yaitu aspek pengetahuan dapat digunakan Tanya jawab dan diskusi. Untuk tujuan kedua yaitu aspek keterampilan tentu saja perlu dipraktekkan bagaimana cara pemakaian kosakata atau pola kalimat bahasa Jawa baik secara lisan maupun dalam bentuk tulisan. Untuk tujuan ketiga, aspek sikap perlu memilih strategi yang lebih tepat, termasuk membiasakan pemakaian yang baik dan benar serta contoh dari guru.

Hal tersebut di atas juga dilakukan oleh guru-guru di MI Ma'arif NU Teluk dalam proses pembelajaran menggunakan metode yang tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran bahasa Jawa yang akan diajarkannya kepada peserta didik di kelas III MI Ma'arif NU Teluk. Penggunaan metode pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan terutama dalam materi yang berkaitan dengan ketrampilan berbahasa guru sebisa mungkin menggunakan strategi/metode yang menarik siswa untuk berbicara seperti metode tanya jawab, diskusi, bermain peran dan lain – lain. Hal ini dimaksudkan agar siswa terbiasa menggunakan huruf Jawa agar mengenal budayanya sendiri sebagai orang Jawa.

3. Tahap Evaluasi Pembelajaran

Kata Evaluasi sudah menjadi hal biasa dalam dunia pendidikan. Terutama bagi tenaga pendidik, yang senantiasa bergelut secara langsung dengan kegiatan Evaluasi. Evaluasi di dalam dunia pendidikan biasa kita dengar dengan Evaluasi Pembelajaran, dimana tenaga pendidik di tuntut untuk melakukan Evaluasi terhadap pembelajaran yang pernah mereka

berikan kepada peserta didik. Meskipun Evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan di akhir pembelajaran, namun Evaluasi harus dirancang sedemikian rupa dan disiapkan sebelum pembelajaran dilakukan.

Pada hakikatnya evaluasi pembelajaran adalah proses pengukuran kemampuan dalam menerima pelajaran dan penilaian terhadap suatu pembelajaran dimana seorang pendidik mengukur atau menilai peserta didik dengan menggunakan alat tes. Pengukuran alat tes, lebih bersifat kuantitatif dengan menggunakan perhitungan angka dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Sedangkan penilaian alat tes, lebih bersifat kualitatif dengan menilai peserta didik sesuai kualitas hasil belajar mereka. Tujuan evaluasi sendiri adalah untuk melacak proses belajar peserta didik apakah sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah diterapkan, mengecek hasil belajar peserta didik apakah ada kekurangan atau tidak dalam proses pembelajaran, mencari solusi dari kekurangan pendidik dan peserta didik alami serta menyimpulkan seberapa menguasainya peserta didik dalam kompetensi yang diterapkan.

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas III MI Ma'arif NU Teluk sangat penting untuk dilakukan. Dari hasil evaluasi dapat guru dapat mengetahui efektif atau tidaknya suatu sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Karena bila guru di MI Ma'arif NU Teluk tidak melakukan Evaluasi, sama saja guru tersebut tidak ada perkembangan dalam merancang sistem pembelajaran sehingga peserta didik di kelas III MI Ma'arif NU Teluk bisa saja merasa jenuh dengan cara belajar yang terus menerus sama tidak ada kreatifitas yang baru. Tenaga pendidik harus menciptakan Inovasi baru untuk memperbaharui sistem pembelajaran yang akan ia terapkan di dalam kelas, mulai dari materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan dan sistem penilaian. Dalam merancang evaluasi pembelajaran, tenaga pendidik juga harus memperhatikan prinsip dasar evaluasi dan syarat-syarat yang harus diperhatikan. Syarat-syaratnya yaitu evaluasi harus benar-benar menggunakan alat ukur yang tepat (Valid) sesuai dengan tujuannya, apakah mau mengukur atau hanya menilai. Lalu syarat

lainnya yaitu alat tes harus terpercaya (Reliabel) atau menghasilkan hasil yang sama (konsisten), dan syarat evaluasi yang terakhir yaitu evaluasi harus bersifat praktis atau mudah digunakan tidak menyulitkan guru atau siswa di kelas III MI Ma'arif NU Teluk.

Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa di kelas III MI Ma'arif NU Teluk dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, adapun evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi tertulis dan non tulis. Evaluasi tertulis dilakukan berbentuk penilaian harian, kompetensi dasar, PTS dan PAS, dan berbentuk tugas-tugas. Dan dilakukan pula evaluasi tidak tulis seperti tes lisan, wawancara dan sebagainya. Hal tersebut senada dengan penelitian di MI Ma'arif NU Teluk, bentuk evaluasi yang dilakukan guru berupa penugasan terstruktur dan mandiri tidak terstruktur pada semua kompetensi yang harus dicapai siswa, baik kompetensi membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan.

Penugasan terstruktur yang dilakukan guru dengan memberikan tugas saat pembelajaran di kelas baik tugas individu maupun kelompok, sedangkan untuk penugasan mandiri tidak terstruktur guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR). Penugasan secara tertulis yang dilakukan oleh guru kelas III MI Ma'arif NU Teluk berupa Pekerjaan Rumah (PR), tugas harian, Penilaian Tengah Semester (PTS), Penilaian Akhir Semester (PAS) dan Penilaian Akhir Tahun (PAT) sedangkan penugasan tidak tertulis berupa penilaian keterampilan berbicara yakni membaca huruf Jawa dalam sebuah kata atau kalimat sederhana serta penilaian langsung terhadap perilaku berbicara siswa. Lembar Kerja Siswa menjadi bahan evaluasi utama dalam pelaksanaan evaluasi. Semua bentuk evaluasi tersebut kemudian dinilai dan diakumulasikan untuk selanjutnya dirata-rata menjadi hasil nilai siswa. Dari hasil evaluasi perlu diadakan remedi dan pengayaan sebagai tindak lanjut. Bentuk evaluasi yang dilakukan guru akan mendapatkan hasil yang sangat beragam melalui penugasan berstruktur dan mandiri tidak terstruktur pada semua kompetensi yang harus dicapai siswa, baik kompetensi membaca, menulis, berbicara maupun mendengar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data dan analisis pembahasan dalam tesis ini, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa implementasi *edugame* dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan di MI Ma'arif NU Teluk dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran.

Implementasi permainan pendidikan atau *edugame* yang dilaksanakan di kelas III MI Ma'arif NU Teluk dalam pembelajaran Bahasa Jawa dilakukan dengan menggunakan kartu yang terdiri dari 2 jenis, yaitu sebagian tertuliskan bahasa Jawa dan sebagian lagi tertuliskan arti dari huruf-huruf Jawa tersebut. Setelah pendidik menerangkan alur kegiatan permainannya, maka pendidik membagikan kartu tersebut kepada peserta didik secara acak. Namun sebelum dimulai, pendidik sebelumnya membagi peserta didik dalam beberapa kelompok agar permainan menjadi lebih menyenangkan dan semua peserta didik mengalami permainan semua.

Setelah peserta didik disiapkan, pendidik membagikan kartu yang bertuliskan huruf Jawa dan artinya tersebut kepada masing-masing peserta didik secara acak kemudian setelah peserta didik menerima kartu dari guru kemudian pendidik mengawali dengan membuka kartu yang dimilikinya kemudian peserta didik yang memegang pasangan dari kartu yang ditunjukkan oleh pendidik untuk membuka atau menunjukkan kartu tersebut. Kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang sampai kartu yang dimiliki atau dipegang oleh peserta didik habis. Setelah habis guru kemudian mengevaluasi kegiatan tersebut dan memberikan penguatan materi pelajaran bahasa Jawa tentang mengenal huruf Jawa kepada peserta didik.

B. Implikasi

C. Saran

Dalam penelitian ini guna lebih meningkatkan upaya penataan dan pengembangan madrasah, maka dapat kami sarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi kepala madrasah senantiasa memberikan motivasi dan semangat kepada semua guru yang ada di lingkungannya agar senantiasa untuk berinovasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak terkesan monoton. Serta berilah kesempatan kepada guru untuk senantiasa mengikuti berbagai macam pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.
2. Bagi guru, senantiasa berusaha untuk mendampingi siswa dalam kondisi normal maupun dalam masa pandemi dengan terus memberikan semangat dan motivasi kepada siswa agar senantiasa semangat dalam situasi pandemic covid 19 serta berusahalah untuk meningkatkan kemampuan IT nya agar dapat mengikuti perkembangan pendidikan yang sekarang sudah sampai pada era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- A Furchan, 2014. Pengantar Penelitian dalam Pendidikan, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offse
- A, Yanuar. 2015. Rahasia Jadi Guru Favorit-Inspiratif : Seabrek Anjuran dan Pantangan Saat Mengajar. Yogyakarta : DIVA Press
- Cahyadi, Rahman. 2018. Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Membentuk Kesantunan Berbahasa di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga. Purwokerto : Pascasarjana IAIN Purwokerto
- Conny R. Semiawan ,Bermain sebagai Metode Pembelajaran
- Evelin Siregar & Hartini Nara, Teori Belajar dan Pembelajaran
- Liftahul Sekar Aji, dkk, Analisis off Javanese language Vocabulary Skill For Elementary School Students In Kebumen Distric, Jurnal UNS Vol. 1 No.2, 2018
- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rasyidi. 2008. Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Malang : UIN Malang Press
- Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Margono, S. 2004. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Maunah, Binti. 2009. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta : Teras
- Moleong, Lexy J. 2014. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mujib, Abdul dan Jusuf Mudzakkir. 2006. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta : Prenada Media Group
- Mulyana. 2008. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah : Dalam Kerangka Budaya. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Ngalimun. 2017. Strategi Pembelajaran : Dilengkapi 65 Model Pembelajaran. Yogyakarta : Penerbit Parana Ilmu

- Rambe, Lilis Nur Kholidah. 2018. "Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia", Jurnal Tarbiyah. Vol 25, No 1
- Remiswal dan Rezki Amelia. 2013. Format Pengembangan Strategi Paikem Dalam Pembelajaran Agama Islam. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Rohmad. 2017. Pengembangan Evaluasi dan Instrumen Penelitian. Yogyakarta : Kalimedia
- Roqib, Moh. 2007. Harmoni Dalam Budaya Jawa. Purwokerto : STAIN Press
- Roqib, Moh. 2009. Ilmu Pendidikan Islam : Pengembangan Pendidikan Integratif si Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat. Yogyakarta : PT Lkis Printing Cemerlang
- Rusman. 2018. Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan : Jenis, Metode, dan Prosedur. Jakarta : Kencana
- Silberman, Melvin L. 2006. Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung : Nusamedia & Nuansa Cendekia
- Slameto, 2003. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, Rineka Cipta, Jakarta
- Sudjana. 2000. Strategi Pembelajaran. Bandung : Falah Production
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sunhaji. 2009. Strategi Pembelajaran : Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Dalam Proses Belajar Mengajar. Purwokerto : STAIN Press
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Tanzeh, Ahmad. 2011. Metodologi Penelitian Praktis. Yogyakarta : Teras

- Titik Haryati, Oktaviani Adhi Suciptaningsih, Suwarno Widodo . 2017. Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Penelitian (Snhp)-Vii Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pgri Semarang Semarang, 26 Oktober 2017
- Uno, Hamzah B dan Nurudin Mohamad. 2013. Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta : Bumi Aksara
- Wiyani, Novan Ardy. 2016. Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran PAI SMA Berbasis Pendidikan Karakter. Yogyakarta : Ar Ruzz Media
- Edy Priyono, I.G.P.A. Buditjahjanto. Pengembangan Media Pembelajaran Edugame Adventure Pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC DI SMKN 1 Tuban. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol 1, No 1 (2012)
- Hamalik Oemar, 2014, Kurikulum Dan Pembelajaran, Bumi Aksara, Jakarta
- Danim Sudarwan, 2015. Media Komunikasi Pendidikan, Bumi Aksara, Jakarta.
- Afandi dkk.2013,Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah.Semarang : UNISSULA Pres.Hlm.77-78.
- Jurnal Ramansyah,Pengembangan Education Gamae (Edugame),Universitas Truno Joyo Madura ,(vol 2.No.1,November 2015)

RIWAYAT HIDUP PENELITI

A. Identitas Diri

Nama : Tarsim
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat, tanggal lahir : Banyumas,
Alamat : Wiradadi, RT 09/01 Kec. Sokaraja, Kab. Banyumas
Email : simstar@gmail.com
No.HP : 08562642553

B. Riwayat Pendidikan

1976-1981 : SD Negeri 2 Samudera
1984-1986 : SMP Negeri Gumelar
1987-1989 : PGAN Purwokerto
2014-2018 : PGMI IAIN Purwokerto

C. Tempat Bekerja

MI Maarif Nu Karangpucung

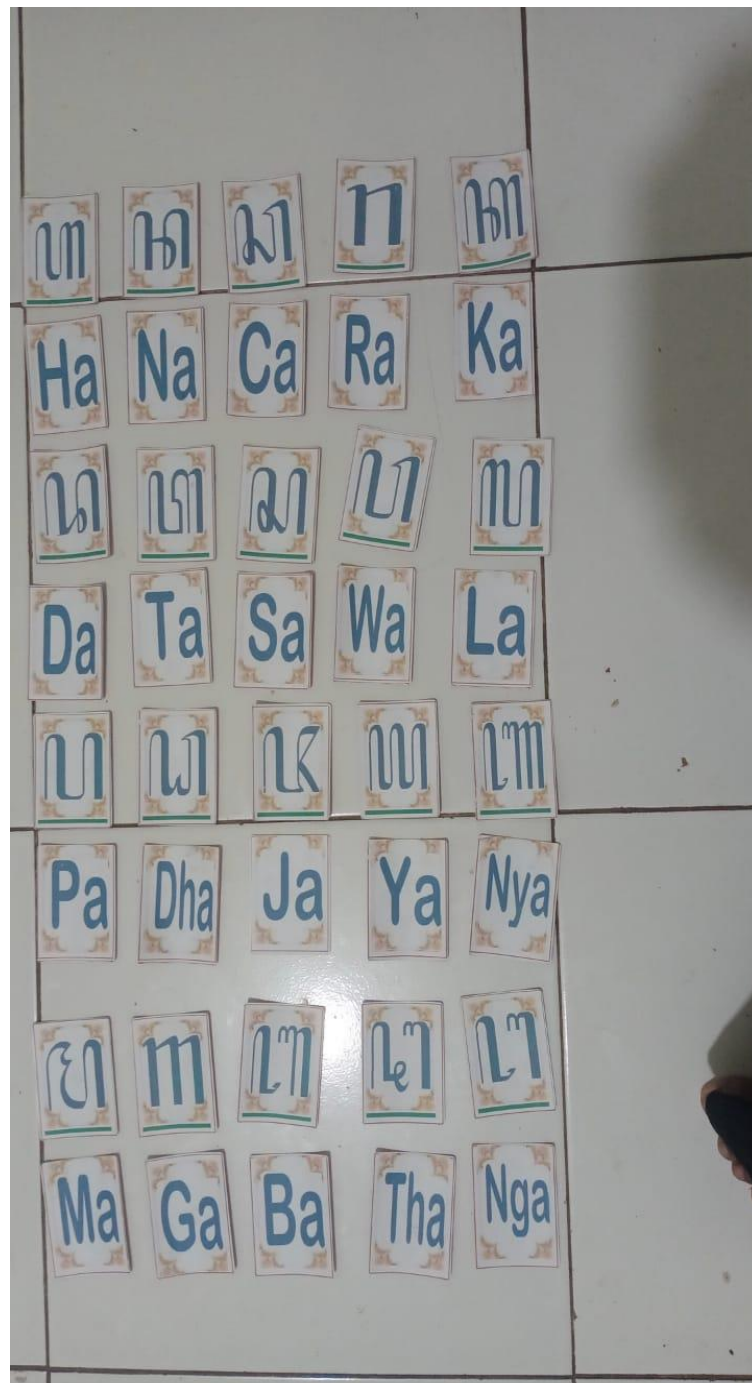
Purwokerto, 12 Januari 2022

Penulis

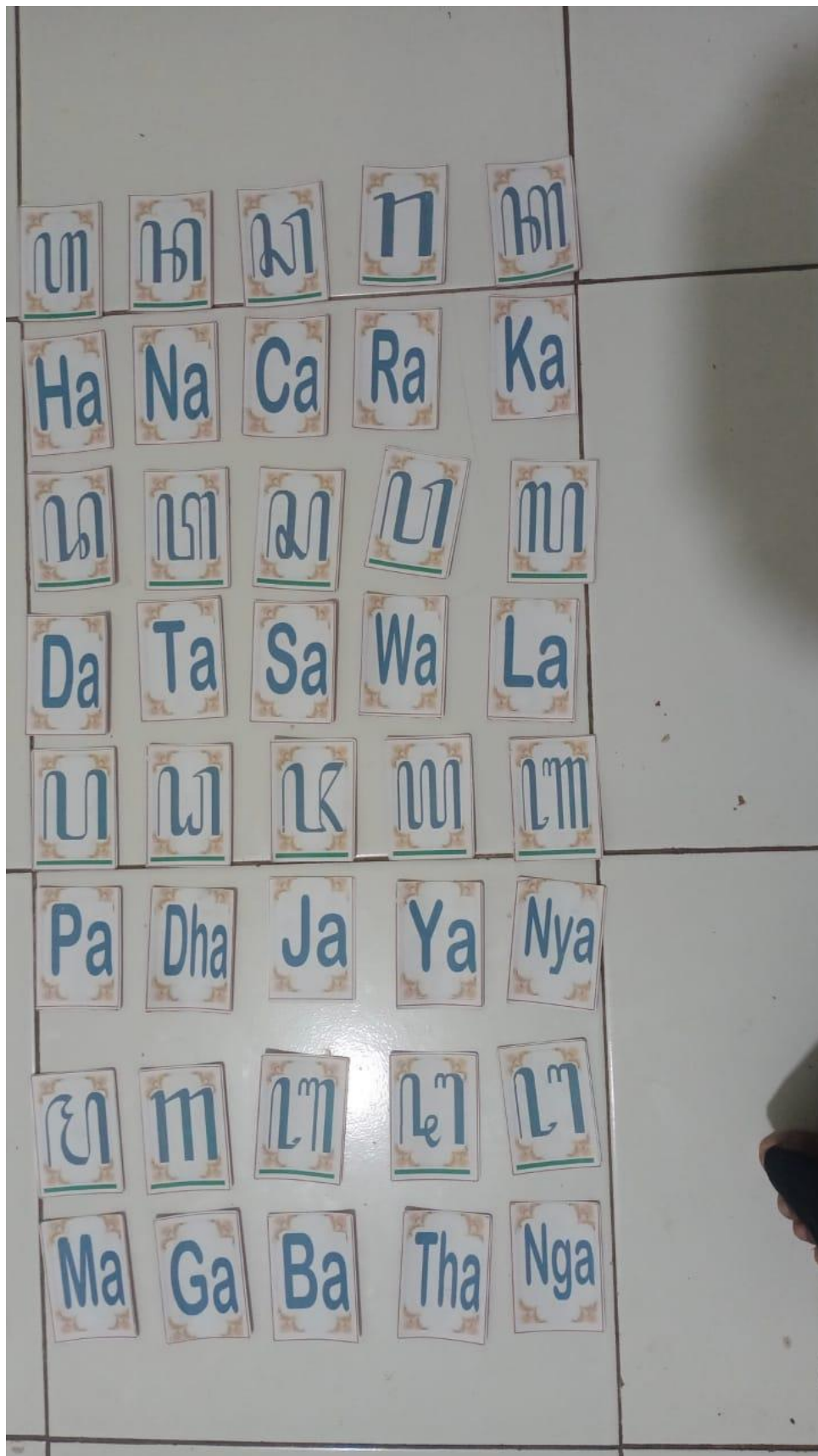
Tarsim

LAMPIRAN





KARTU NGLEGENO AKSARA





ANAK MENERJAKAN TUGAS DISKUSI DENGAN KARTU





**SISWA MENCOBA TUGAS YANG SUDAH DISAMPAIKAN OLEH GURU
KETIKA DIMADRASAH**



