

**EFEKTIVITAS MEDIA MONAJA (MONOPOLI AKSARA
JAWA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV
MI MA'ARIF NU BANJARANYAR**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**TRISNA NURFADILAH
NIM. 1917405092**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Trisna Nurfadilah
NIM : 1917405092
Jenjang : S1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Efektivitas Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV MI Ma’arif NU Banjarnayar” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 29 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Trisna Nurfadilah

NIM. 1917405092

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

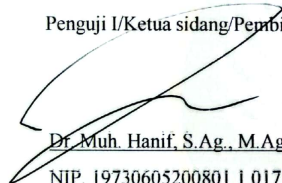
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**EFEKTIVITAS MEDIA MONAJA (MONOPOLI AKSARA JAWA) TERHADAP
 HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV
 MI MA'ARIF NU BANJARANYAR**

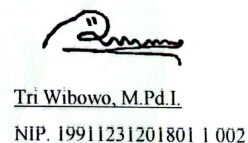
Yang disusun oleh: Trisna Nurfadilah NIM: 1917405092, Jurusan: Pendidikan Madrasah,
 Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada Rabu, 12
 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,



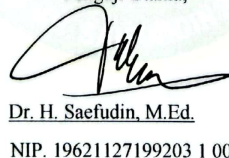
Dr. Muh. Hanif, S.Ag., M.Ag., M.A.
 NIP. 19730605200801 1 017

Penguji II/Sekretaris Sidang,



Tri Wibowo, M.Pd.I.
 NIP. 19911231201801 1 002

Penguji Utama,



Dr. H. Saefudin, M.Ed.
 NIP. 19621127199203 1 003

Mengetahui :
 Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,



Dr. Ali Muhdi, S.Pd.I., M.S.I.
 NIP. 19770225200801 1 007

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Trisna Nurfadilah
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Trisna Nurfadilah
NIM : 1917405092
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Efektivitas Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 25 Juni 2023
Pembimbing,



Dr. Muh. Hanif, S.Ag, M.Ag., M.A.
NIP. 19730605200801 1 017

MOTTO

“Jika kita bertemu rintangan, yang harus kita lakukan adalah melintasinya.
Rintangan itu akan berubah menjadi jembatan”

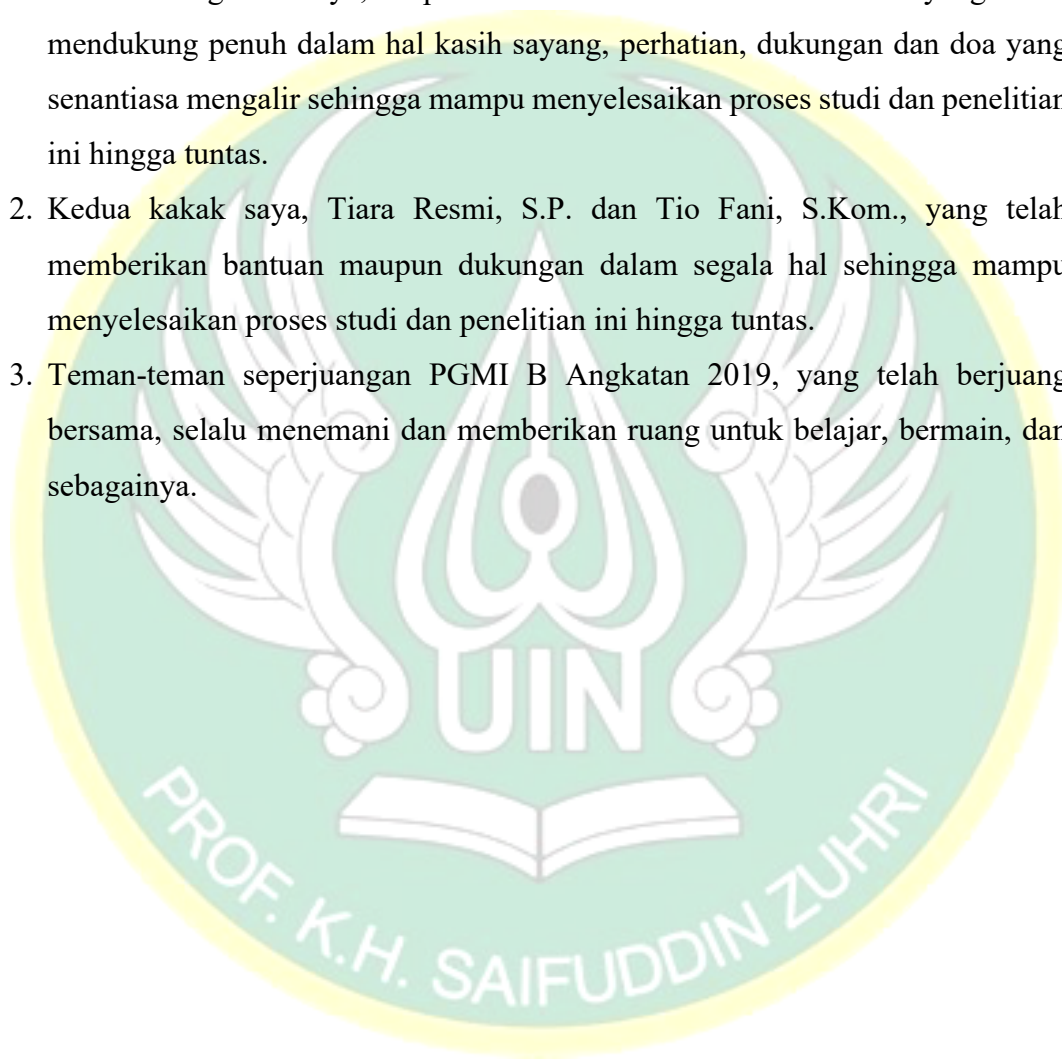
(Dream High)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam atas rahmat dan kasih sayang yang telah diberikan. Sholawat serta salam kita haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Alhamdulillahirobbil `alamiin, segala rasa syukur dan terimakasih. Suksesnya peneliti mempersembahkan ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sito dan Ibu Emma Marliani yang telah mendukung penuh dalam hal kasih sayang, perhatian, dukungan dan doa yang senantiasa mengalir sehingga mampu menyelesaikan proses studi dan penelitian ini hingga tuntas.
2. Kedua kakak saya, Tiara Resmi, S.P. dan Tio Fani, S.Kom., yang telah memberikan bantuan maupun dukungan dalam segala hal sehingga mampu menyelesaikan proses studi dan penelitian ini hingga tuntas.
3. Teman-teman seperjuangan PGMI B Angkatan 2019, yang telah berjuang bersama, selalu menemani dan memberikan ruang untuk belajar, bermain, dan sebagainya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dengan ridho-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Efektivitas Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV MI Ma’arif NU Banjarnayar*”. Sholawat serta salam tetap turunkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi kita semua.

Dalam upaya penyusunan dan penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan, partisipasi dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Ali Muhdi, M.S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. H. Siswadi, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Sony Susandra, M.Ag., selaku Penasehat Akademik PGMI B Angkatan 2019.
8. Dr. Muh. Hanif, S.Ag., M.Ag., M.A., selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberi arahan dan membimbing dengan baik dari awal sampai akhir penyusunan skripsi ini serta doa dan dukungannya.
9. Segenap Dosen, Karyawan, dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membekali ilmu.

10. Amru Hidayat., S.Pd.I., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Banjaranyar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian skripsi di Madrasahya.
11. Supriantoro, S.Pd., selaku Guru Bahasa Jawa MI Ma'arif NU Banjaranyar yang telah membantu dalam proses penelitian, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
12. Lyli Andriyani, S.Pd. I., selaku Guru Kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi di kelas IV.
13. Segenap Dewan Guru dan Karyawan MI Ma'arif NU Banjaranyar.
14. Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar yang telah bersedia membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materiil, perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tak pernah berhenti kepada peneliti.
16. Keluarga yang senantiasa memberikan doa atau dukungan selama penelitian.
17. Sahabat dan teman-teman seperjuangan PGMI B angkatan 2019 yang sudah berjuang bersama selama ini.
18. Semua pihak yang telah membantu proses persiapan hingga penyelesaian skripsi.

Hanya ucapan terimakasih yang dapat peneliti berikan kepada semuanya, semoga bantuan serta kebaikan dalam bentuk apapun selama kegiatan penelitian sampai tersusunnya skripsi ini menjadi ibadah dan *Insyallah* berkah dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, baik mahasiswa, pendidik, maupun masyarakat, *Aamiin*.

Purwokerto, 29 Juni 2023

Trisna Nurfadilah

NIM. 1917405092

**EFEKTIVITAS MEDIA MONAJA (MONOPOLI AKSARA
JAWA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV
MI MA'ARIF NU BANJARANYAR**

TRISNA NURFADILAH
NIM. 1917405092

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas pembelajaran yang berpusat pada siswa serta rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa. Penggunaan media dengan mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran menjadikan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan penggunaan media monaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media monaja (Monopoli Aksara Jawa) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen desain *Quasi Experimental Design* yang diterapkan pada *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini memiliki dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 29 siswa dengan sistem sift 50%. Sift I adalah kelas kontrol dan sift II adalah kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan tes. Hasil penelitian menunjukkan uji independent sample t-test diperoleh $t_{hitung} = 3,499$ dan $t_{tabel} = 2,05$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya peneliti menguji tingkat efektifitas menggunakan uji n-gain. Hasil perhitungan n-gain diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 0,3 termasuk peningkatan kategori sedang dan rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,7 termasuk peningkatan kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas media monaja terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Kata Kunci: Media Monaja, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Bahasa Jawa

**THE EFFECTIVENESS OF MONAJA MEDIA (MONOPOLI
AKSARA JAWA) ON STUDENTS LEARNING OUTCOMES
IN JAVANESE LANGUAGE SUBJECT
GRADE IV MI MA'ARIF NU BANJARANYAR**

TRISNA NURFADILAH
NIM. 1917405092

ABSTRACT

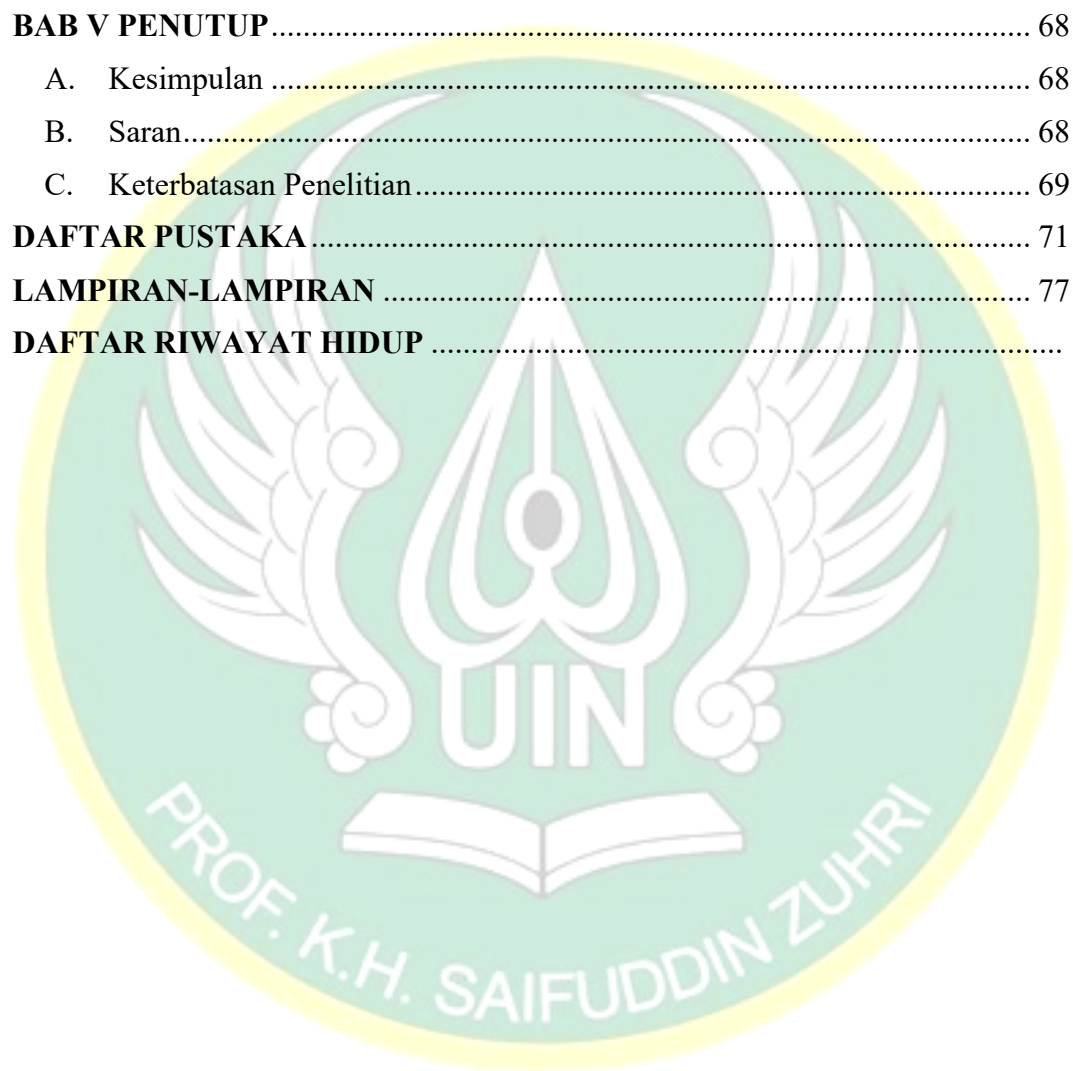
This research is motivated by the lack of creativity in student centered learning and the low learning outcomes of student in Javanese language subject, specifically in the Javanese script material. The use of media by actively involving student in learning becomes an alternative to address these issues, specifically through the use of Monaja media. This research aims to determine the effectiveness of Monaja media (Monopoli Aksara Jawa) on student learning outcomes in Javanese language subject for grade IV MI Ma'arif NU Banjaranyar. This research adopts a quantitative experimental approach with a Quasi Experimental Design applied to the Nonequivalent control group design. The design consists of two groups, the experimental group and the control group. The population of this research includes all grade IV student, totaling 29 students, with a 50% random allocation. Sift I represents the control group, and sift II represent experimental group. The data collection technique used in this research is a test. The result of the research indicate that the independent sample t-test shows $t_{hitung} = 3,499$ and $t_{tabel} = 2,05$, thus $t_{hitung} > t_{tabel}$. The results of the independent sample t-test reject the H_0 and accept the H_a . Indicating a significant difference in the average learning outcomes between the experimental and control groups. Furthermore, the researcher tested the level of effectiveness using the n-gain test. The calculation of n-gain resulted in an average value of 0.3 for the control group, indicating moderate improvement, and an average value of 0,7 for the experimental group, indicating high improvement. Therefore, it can be concluded that there is an effectiveness of Monaja media on the learning outcomes of grade IV student at MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Keywords : Monaja Media, Learning Outcomes, Javanese Language Subject

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
E. Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kerangka Teori	11
B. Kajian Pustaka	37
C. Kerangka Berfikir	40
D. Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Variabel dan Indikator	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian	45
D. Populasi dan Sampel	46

E. Metode Pengumpulan Data	46
F. Metode Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Penyajian Data	52
B. Analisis Data	58
C. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	68
C. Keterbatasan Penelitian.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Tanda Baca dalam Aksara Jawa
- Tabel 2. Desain *Nonequivalent Control Group Design*
- Tabel 3. Kisi-kisi Soal Uji Coba
- Tabel 4. Interpretasi Koefisien Validitas
- Tabel 5. Kriteria Tingkat Reliabilitas
- Tabel 6. Klasifikasi Keefektifan Uji N-Gain
- Tabel 7. *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
- Tabel 8. *Posttest* kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
- Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen
- Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas
- Tabel 11. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata Data *Pretest*
- Tabel 12. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data *Posttest*
- Tabel 13. Hasil Uji N-Gain Rerata Kelas Eksperimen dan Kontrol



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Teori Kerucut Edgar Dale



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Identitas MI Ma'arif NU Banjaranyar
- Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Uji Coba Instrumen Kelas 5VB
- Lampiran 3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 4. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 5. Desain Media Monaja
- Lampiran 6. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 7. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 8. Kisi-kisi Kelas Uji Coba Instrumen
- Lampiran 9. Soal Uji Coba Instrumen
- Lampiran 10. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen
- Lampiran 11. Hasil Belajar Uji Coba Instrumen
- Lampiran 12. Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 13. Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 14. Hasil Belajar Siswa *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
- Lampiran 15. Hasil Belajar Siswa *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
- Lampiran 16. Hasil Analisis Uji Validitas
- Lampiran 17. Hasil Analisis Uji Reliabilitas
- Lampiran 18. Hasil Analisis Uji Independent Sample T-test
- Lampiran 19. Hasil Analisis N-Gain
- Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 21. Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 22. Surat Riset Individu
- Lampiran 23. Surat Telah Melakukan Riset Dari Madrasah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha memanusiakan manusia, dimana manusia menjadi objek dan subjek sasaran pendidikan.¹ Pendidikan adalah pondasi menciptakan individu yang memiliki potensi dan kualitas yang unggul. Pendidikan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional, didefinisikan menjadi bagian upaya yang disengaja dan disiapkan secara matang untuk mensetting pembelajaran dan proses belajar mengajar yang memfasilitasi siswa dalam mengaktualisasikan potensi dalam hal keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, intelektualitas, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan negara, masyarakat, dan individu.²

Di pulau Jawa kecuali masyarakat yang tinggal di DKI Jakarta, Jawa Barat, dan Banten umumnya menggunakan bahasa Jawa.³ Dengan populasi sekitar 75 juta orang, bahasa Jawa digunakan sebagai bahasa ibu oleh lapisan masyarakat lokal dan menempati posisi ke-11 secara internasional. Secara kuantitatif, penutur bahasa Jawa tergolong dalam kategori banyak, namun secara realita pergeseran bahasa Jawa terjadi secara berangsur-angsur.⁴

Menurut Lestari dan Hasibuan, penggunaan bahasa Jawa semakin berkurang di masyarakat karena minimnya kemauan untuk menggunakan bahasa Jawa serta persepsi bahwa bahasa asing lebih menarik dibandingkan

¹ Rohinah, "Re-Konsientisasi dalam Dunia Pendidikan (Membangun Kesadaran Kritis Melalui Pemikiran Paulo Freire)," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*: Vol.8, No. 1, 2019, hlm.1.

² Waini Rasyidin, dkk, *Landasan Pendidikan* (Jawa Barat: UPI Press, 2017), hlm.201.

³ Khairul, dkk, "Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia Dengan Algoritma Raita Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*: Vol.11, No. 1, 2018, hlm.2.

⁴ Ilham Setyawan, "Sikap Generasi 'Z' terhadap bahasa Jawa: Studi kasus pada anak-anak usia Sekolah Dasar di kota Semarang," *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*: Vol.7, No.2, 2019, hlm.31.

bahasa Jawa.⁵ Akibat globalisasi dan kurangnya upaya orang tua untuk tetap mengaplikasikan bahasa Jawa dalam keluarga, penggunaan bahasa Jawa semakin berkurang.⁶ Dampak kondisi ini dibuktikan oleh penelitian Setiawan yang dikutip oleh Bekti bahwa dari 13% responden usia sekolah dasar yang berasal dari suku Jawa tidak mampu menggunakan bahasa Jawa meskipun mereka tinggal di Jawa.⁷ Apabila situasi seperti itu terus berlanjut, kemungkinan besar akan mengalami pergeseran atau bahkan punah secara bertahap.⁸

Bahasa Jawa merupakan bagian dari kurikulum muatan lokal di tiap-tiap jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas, khususnya di Jawa Tengah.⁹ Sesuai dengan ketentuan Pasal 37 UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, muatan lokal digunakan sebagai pendukung tercapainya kurikulum 2013 yang terdiri dari kegiatan non-akademik diselaraskan dengan karakteristik serta keunikan setiap daerah.¹⁰ Mengutip Permendikbud Nomor 81A, sasaran dari implementasi kurikulum 2013 adalah agar peserta didik memiliki kompetensi mencakup menjaga dan melestarikan aksara Jawa, sastra, dan bahasa.¹¹

Aksara Jawa merupakan komponen penting dalam materi bahasa Jawa mencakup keterampilan membaca dan menulis. Kemajuan teknologi membuat aksara terancam kehilangan daya tariknya. Keberagaman bentuk huruf aksara Jawa membuat siswa merasa kesulitan sehingga menyebabkan

⁵ Ayu Lestari dan Adullah Hasibuan, "Pergeseran Bahasa Jawa Pada Kalangan Remaja Desa Firdaus Kabupaten Serdang Bedagai," *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*: Vol.2, No. 1, 2022, hlm. 146.

⁶ Khairul, dkk "Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia dengan Algoritma Raita Berbasis Android", hlm.2.

⁷ Rofi Setia Bekti dan M. Anas Thohir, "Eksistensi Bahasa Jawa dalam Menghadapi Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar di Era Society", *Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*: Vol.4, No.2, 2022, hlm.86.

⁸ Ayu Lestari dan Adullah Hasibuan, "Pergeseran Bahasa Jawa Pada Kalangan Remaja Desa Firdaus Kabupaten Serdang Bedagai.", hlm.146.

⁹ Dian Ervina Widiastuti, dkk, "Pengaruh Media Pohon Aksara terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol.5, No.2, 2021, hlm.699.

¹⁰ Nidha Nur Latifah, "Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 01 Semarang," *Jurnal Pendidikan Dasar*: Vol.10, No.1, hlm.14.

¹¹ Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm.3.

keterampilan siswa masih rendah.¹² Siswa memerlukan pembelajaran yang menarik, konkrit, tidak membosankan, dan didukung oleh media yang efektif untuk mencapai dua keterampilan yakni membaca dan menulis aksara Jawa.¹³

Perantara yang disajikan dalam bentuk alat transmisi informasi oleh guru kepada siswa disebut dengan media.¹⁴ Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan antusias dan semangat berupa insentif belajar serta memberi pengaruh positif bagi siswa.¹⁵ Menurut Nursidik, karakter siswa jenjang pendidikan dasar cenderung memiliki karakter gemar bermain, antusias terhadap aktivitas fisik, senang kolaborasi dalam tim, dan menikmati pengalaman langsung dalam berinteraksi.¹⁶

Umumnya, penggunaan media visual menjadi pilihan utama dalam mengajar aksara Jawa, seperti halnya dalam penelitian Titis Rizky¹⁷ dan Layli binti Mahmudah yang menggunakan media berupa media kartu atau flashcard aksara Jawa dengan variasi gambar dan warna.¹⁸ Penelitian lain oleh Puji Rahayu menggunakan kartu aksara Jawa dengan warna berbeda untuk menampilkan bentuk huruf aksara Jawa, sandhangan dan pasangan,¹⁹

¹² Serli Mahardika and Fery Setyaningrum, "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Muhammadiyah Bausasran II Yogyakarta," *Fundamental Pendidikan Dasar*: Vol.3, No. 3, 2020, hlm.252.

¹³ Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo: Nizamia Learning Centre, 2018), hlm.28.

¹⁴ Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran*, hlm.3.

¹⁵ Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo: Nizamia Learning Centre, 2018), hlm.28.

¹⁶ Lailia Kurniawati, Nana Ganda, and Ahmad Mulyadiprana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: Vol.8, No. 4, 2021, hlm.865.

¹⁷ Titis Rizqi, Skripsi: Implementasi Metode Bernyanyi Dengan Media Kartu Dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Nglegena Siswa Kelas III A Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di MI Negeri 3 Banyumas Tahun Pelajaran 2017/2018. (IAIN Purwokerto, 2019).

¹⁸ Layli Mahmudah, Skripsi: "Pengaruh Model Direct Intruction Dengan Media Kartu Aksara Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas V MIN 7 Tulungagung" (Tulungagung, IAIN Tulungagung, 2019).

¹⁹ Rahayu Puji, Skripsi: "Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Dengan Media Kartu Aksara Di Kelas IV SDN Tritih Wetan 04" (Purwokerto, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2018).

Menurut peneliti, kartu aksara Jawa cukup efektif karena mudah digunakan, namun penggunaan kartu kecil terbuat dari kertas rentan rusak dan hilang, serta metode pengajaran membosankan dapat membuat siswa kehilangan minat. Oleh karenanya, peneliti menawarkan penggunaan media monopoli aksara Jawa atau disebut dengan media monaja sebagai media pengajaran aksara Jawa. Alasan peneliti memilih media monaja karena media monaja adalah media visual berupa papan permainan berukuran besar dengan sistem permainan yang melatih daya ingat, kepercayaan diri siswa dalam berpendapat, serta penguasaan dan pengetahuan konseptual siswa.²⁰ Media monaja telah dikembangkan sebelumnya oleh Widodo binti Hanifah, diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaannya sangat efektif untuk membaca aksara Jawa dan mendapat respon positif.²¹

Menurut survey literatur sebelumnya, terdapat tiga penelitian mengenai penggunaan media monopoli aksara Jawa. Penelitian pertama oleh Widodo binti Hanifah menunjukkan bahwa kemampuan menafsirkan aksara Jawa ditingkatkan oleh media monopoli aksara Jawa.²² Penelitian oleh Muhammad Isna Rosyada, dkk, menunjukkan bahwa media monopoli aksara Jawa membuat siswa tingkat dasar lebih termotivasi, bersemangat, berpengetahuan luas, dan mampu memahami materi.²³ Menurut penelitian Rosma Safitri, melalui media monopoli aksara Jawa siswa antusias dan termotivasi menekuni dan mengenali aksara Jawa yang dapat meningkatkan hasil belajar.²⁴ Memuat literatur diatas, masih terdapat beberapa kelemahan

²⁰ Yela Purnama Sari, dkk, "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*: Vol.2, No.3, 2020, hlm.230.

²¹ Bangkit Joko Widodo and Arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar," *Jurnal Kontekstual*: Vo.1, No. 2, 2020, hlm.38.

²² Bangkit Joko Widodo dan Arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar", hlm.28.

²³ Muhammad Isna Rosyada, dkk, "Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta" *Proceedings National Conference PKM Center*: 2022, hlm.318.

²⁴ Rosma Savitri, "Meningkatkan Kemampuan Memahami Kata dan Kalimat Aksara Jawa Bersandhangan Melalui Media Monopoli Aksara Jawa Kelas VA SD Muhammadiyah Karangajen 2 Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*: Vol.1, No. 1, 2018, hlm.9.

pada media monopoli aksara Jawa yang digunakan seperti ukuran papan kecil, desain warna dan gambar kurang menonjol, jumlah petak kota sedikit, papan yelloboard terpisah dengan komponen lainnya, dan tidak adanya buku panduan permainan monopoli aksara Jawa. Oleh karenanya, peneliti menawarkan media monopoli aksara Jawa dengan perbaikan seperti membuat papan berukuran besar (50cmx50cm) dengan alas papan catur dilapisi stiker hasil desain variasi gambar dan warna beragam, penambahan jumlah petak kota bernuansa kota Jawa Tengah, serta adanya buku panduan aturan permainan media monaja.

Hasil observasi pendahuluan dengan bapak Supriantoro, selaku guru mata pelajaran bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Banjarnayar pada hari Senin, 7 November 2022, menunjukkan bahwa bahasa asing lebih menarik dibanding bahasa Jawa serta kurangnya ketertarikan untuk belajar aksara Jawa sebagai integral dari bahasa Jawa, seperti "*Wong Jawa ilang Jawane.*" Menurut siswa, aksara Jawa adalah materi yang relatif rumit untuk dipahami. Saat ini MI Ma'arif NU Banjarnayar belum menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Jawa. Siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif jika mereka hanya menggunakan buku sebagai media utama. Permasalahan diatas dibuktikan dengan kuisisioner pra penelitian diperoleh rata-rata skor 3,68 yang membuktikan bahwa permasalahan tersebut relevan dengan keadaan. Dampaknya capaian siswa masih diambang batas yang ditentukan (KKM) atau belum optimal.

Berdasarkan keadaan ini, peneliti ingin melakukan penelitian tentang "*Efektivitas Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV MI Ma'arif NU Banjarnayar)*". Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya dalam hal jenis penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, dan desain media monaja. Penelitian ini dilakukan sebagai perbaikan dan saran dari penelitian sebelumnya.

Pemilihan media monaja didasarkan pada teori Edgare Dale dalam teori kerucut pengalaman, bahwa penggunaan media dapat membantu siswa lebih mudah memahami gagasan abstrak jika diberikan dalam bentuk konkret dengan mengaktifkan peran aktif siswa selama KBM berlangsung.²⁵ Dari sinilah, peneliti mengusulkan hipotesis terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media monaja dan tanpa media monaja.

B. Definisi Operasional

1. Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa)

Menurut Rosyada, media monopoli aksara Jawa atau disebut dengan media monaja adalah sebuah media hasil pengembangan dari permainan monopoli dengan memasukkan materi aksara Jawa.²⁶ Menurut Savitri, media monaja adalah monopoli aksara Jawa yang dimodifikasi dengan baik dari segi aturan dan langkah-langkahnya.²⁷ Menurut widodo, media monaja adalah bentuk media visual grafis yang disajikan dengan mengaplikasikan lambang-lambang berupa titik, garis, gambar, maupun tulisan.

Jadi media monaja (monopoli aksara Jawa) adalah media visual grafis hasil pengembangan dari permainan monopoli yang dimodifikasi dengan memasukkan materi aksara Jawa dan dimodifikasi baik dari segi aturan dan langkah-langkah permainan.

2. Hasil Belajar

Mengutip pendapat Hamalik, hasil belajar merupakan transformasi perilaku siswa yang terdeteksi dan diukur melalui evaluasi pengetahuan,

²⁵ Syarif Hidayatulloh, dkk, "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*: Vol.3, No.2, 2020, hlm. 199–206.

²⁶ Muhammad Isna Rosyada, dkk, "Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta", hlm.319.

²⁷ Savitri, "Meningkatkan Kemampuan Memahami Kata dan Kalimat Aksara Jawa Bersandhangan Melalui Media Monopoli Aksara Jawa pada Siswa Kelas VA SD Muhammadiyah Karangajen 2 Yogyakarta." hlm.11.

sikap, dan keterampilan yang dimiliki.²⁸ Mengutip pendapat Bloom, hasil belajar memuat penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²⁹ Nawawi menjelaskan bahwa hasil belajar diartikan sebagai capaian prestasi hasil belajar siswa melalui penilaian berupa nilai atau angka dalam tes.³⁰ Menurut Suprayekti, hasil belajar adalah capaian siswa setelah menguasai pemahaman yang diperoleh dalam bentuk bilangan atau angka dengan dasar KKM yang telah ditetapkan.³¹

Jadi, hasil belajar merupakan transformasi perilaku siswa yang terdeteksi dan diukur melalui pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang siswa tunjukkan. Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui tes dengan memberikan angka atau skor dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

3. Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Menurut Putra sebagaimana dikutip oleh Khoirun Nisa, mata pelajaran bahasa Jawa adalah muatan lokal diwajibkan pada jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan atas di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur³² Menurut Novitasari, tingkat pendidikan dasar berlaku kurikulum 2013 dengan memasukkan mata pelajaran bahasa Jawa memuat lima indikator membaca, menulis, berbicara, mendengar, dan apresiasi sastra. Mata pelajaran tersebut diberikan dua jam pelajaran per minggu.³³ Menurut Chotimah, mata

²⁸ Amirrudin, *Jejak-Jejak Praktik Baik Sang Pengajar* (Tangerang Selatan: Anggota IKAPI, 2021), hlm.121..

²⁹ Ina Magdalena, dkk, "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan", hlm.133.

³⁰ Amirrudin, *Jejak-Jejak Praktik Baik Sang Pengajar*, hlm.121.

³¹ Lis Rustinarsih, *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*, hlm.12.

³² Nur Hananiya Pratiwi Khoirun Nisa, dkk "Pengaruh Kebiasaan Sarapan Pagi Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas 5 MINU Durung Bedug Candi Kabupaten Sidoarjo," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*: Vol.21, No. 2, 2021, hlm.152.

³³ Aldila Novitasari, dkk, "Gerakan 'Sinaw Barend' Bahasa Jawa di SDN Keret, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*: Vol.3, No.1, 2023, hlm.120.

pelajaran bahasa Jawa memegang peranan penting sebagai upaya melestarikan kebudayaan Jawa.³⁴

Jadi mata pelajaran bahasa Jawa adalah muatan lokal wajib pada jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan atas di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur dalam kontribusi melestarikan kebudayaan Jawa. Eksistensi mata pelajaran bahasa Jawa dalam kurikulum 2013 jenjang pendidikan dasar memuat lima indikator membaca, menulis, berbicara, mendengar, dan apresiasi sastra dengan alokasi waktu dua jam pembelajaran perminggu.

4. MI Ma'arif NU Banjaranyar

Lembaga pendidikan MI Ma'arif NU Banjaranyar berada di Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, dan berdiri sejak tanggal 1 Januari 1978 dan memiliki akreditasi B. Di lembaga pendidikan ini, muatan lokal diajarkan terpisah dan diberikan dua jam per minggu. Sesuai dengan surat Kementerian Agama Provinsi Jawa Tengah Nomor Kw.11.2/1/PP.00/19261/2014, tujuan dari pengajaran bahasa Jawa ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan melestarikan bahasa tersebut.³⁵

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah media monaja efektif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar?”

³⁴ Chusnul Chotimah, dkk “Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun”, *Internasional Journal of Elementary Education*: Vol.3, No.2, 2019, hlm. 202.

³⁵ MI Ma'arif NU Banjaranyar, “Kurikulum MI Ma'arif NU Banjaranyar Kecamatan Sokaraja Tahun Pelajaran 2021/2022.” (MI Ma'arif NU Banjaranyar Kecamatan Sokaraja, 2021).

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dengan pertimbangan rumusan masalah yang telah diajukan, terdapat tujuan dan manfaat yang tercantum dibawah ini:

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media monaja terhadap hasil belajar siswa kelas mata pelajaran bahasa Jawa Kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar.

2. Manfaat Penelitian

Harapan penelitian ini adalah akan menguntungkan dari segi manfaat bagi semua kalangan, termasuk:

a. Secara Praktis

1) Bagi sekolah/madrasah

Diharapkan penelitian ini memberikan informasi baru sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan di institusi pendidikan atau madrasah.

2) Bagi guru

Diharapkan bahwa penelitian ini akan menambah informasi dan memfasilitasi guru dalam transfer materi aksara jawa dan melatih perilaku siswa untuk bekerja sama serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

3) Bagi peserta didik

Harapannya bahwa penelitian ini berkontribusi positif pada pemahaman siswa terkait materi, keaktifan, dan hasil belajar tentang kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa tentang materi aksara jawa.

b. Secara Teoritis

Harapannya dapat meningkatkan pengalaman penciptaan media monaja (monopoli aksara jawa) atau perangkat pembelajaran lainnya yang digunakan sebagai bekal setelah pendidikan strata satu selesai. Penelitian ini juga diharapkan menjadi terobosan baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Jawa.

E. Sistematika Pembahasan

Tujuan dari penggunaan sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah agar skripsi dapat disusun dengan lebih terstruktur dan mudah dipahami. Peneliti mengorganisasikan penulisan menjadi tiga bagian. Bagian awal mencakup, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota pembimbing, halaman motto, halaman abstrak, halaman persembahan, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian isi mencakup lima bab dan bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, serta riwayat hidup penulis. Bagian isi skripsi dapat dirinci sebagai berikut.

BAB I pendahuluan. Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II landasan teori. Bab ini menyajikan landasan teori yang menjadi dasar pijakan berpikir yang memiliki relevansi dalam pemantapan skripsi ini yang terdiri dari kerangka teori, kajian pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III metode penelitian. Bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, variabel dan indikator, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menjelaskan tentang penyajian data, analisis data, dan pembahasan.

BAB V penutup. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan saran.

Bagian akhir skripsi berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran, serta daftar riwayat hidup peneliti.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Teori Kerucut Pengalaman

Menurut Neuman yang dikutip oleh Sugiyono, teori adalah alur pemikiran yang sistematis terdiri dari konsep, definisi, dan proposisi.³⁶ Menurut Hoy & Miskel yang dikutip oleh Sugiyono, teori berkaitan dengan pemikiran, dugaan, simpulan umum yang logis berfungsi sebagai panduan dalam mengembangkan pengetahuan dan membantu mengungkapkan, menjelaskan, dan memprediksi perilaku dengan pola tertentu.³⁷ Oleh karena itu, teori adalah ide yang digunakan untuk menjelaskan asumsi yang harus dibuktikan.

Teori kerucut pengalaman yang dikembangkan oleh Edgar Dale menjadi landasan dalam penggunaan media pembelajaran.³⁸ Edgar Dale mengklasifikasikan media berdasarkan tingkatan konkret hingga abstrak yang kemudian dikenal dengan kerucut pengalaman.³⁹ Menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale, siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui proses mengamati dan mendengarkan media. Semakin konkrit pembelajaran, semakin baik pemahaman siswa karena pengalaman pembelajaran langsung. Retensi siswa terhadap praktik yang mereka jalani dapat ditingkatkan dengan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁰ Berikut adalah skema gambar hubungan antara aktivitas dan hasil belajar siswa menurut Edgar Dale.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), hlm.85.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm.87.

³⁸ Pusvyta Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan*: Vol.1, No. 1, 2019, hlm.48.

³⁹ Muhammad Arifin, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Medan: Umsu Press, 2022), hlm.81.

⁴⁰ Syarif Hidayatulloh, dkk, "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam," *JKTP*: Vol.3, No. 2, 2020, hlm.199–206.

Gambar 1
Teori Kerucut Edgar Dale



Gambar 1 menunjukkan hubungan antara aktivitas dan hasil belajar siswa. Menurut gagasan, perubahan hasil belajar cenderung signifikan pada tingkat rendah dibandingkan tingkat tinggi. Konsep kerucut pengalaman Edgar Dale, menyatakan keterlibatan siswa melalui simulasi nyata dapat meningkatkan pemahaman hingga 90% dari materi yang dipelajari, sementara metode pembelajaran hanya dengan membaca dapat meningkatkan hanya 10% dari teori. Penggunaan media yang digambarkan di atas terkait dengan konsep ini.⁴¹ Edgar Dale meyakini bahwa penggabungan simbol dan gagasan abstrak dengan pengalaman konkrit dapat meningkatkan pemahaman siswa.⁴²

⁴¹ Rochmad Syafril Ismunandar, "Studi Terhadap Media Pembelajaran 3D Sketchup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik bangunan*: Vol.6, No. 2, 2020, hlm.3.

⁴² Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*: Vol.2, No.1, 2019, hlm.592.

2. Bahasa Jawa

Menurut Susanto, bahwa bahasa Jawa merupakan bahasa daerah utama penduduk suku Jawa, dengan populasi 75 juta orang kategori penutur terbesar di Indonesia.⁴³ Menurut Grimes dalam jurnal Setyawan, bahasa Jawa menduduki peringkat ke-sebelas dalam daftar bahasa dengan jumlah penutur terbesar di dunia, dengan perkiraan 75 juta penutur.⁴⁴

Menurut Bhakti, bahasa Jawa memiliki fungsi utama tidak semata digunakan dalam bahasa keseharian, melainkan disertakan dalam kurikulum lembaga pendidikan formal. Bahasa Jawa sebagai bahasa lokal memiliki peran penting penanda identitas diri, sumber kebanggaan lokal, dan sarana komunikasi dalam lingkungan keluarga dan sekitar.⁴⁵ Untuk program bahasa Jawa muatan lokal, diperlukan kemampuan mendengar, berbicara, menulis, dan mengapresiasi seni.⁴⁶

Menurut Sulthoni dan Sotopo, bahasa Jawa tidak hanya bagian budaya Jawa semata melainkan bagian penting dari kebudayaan Indonesia dan harus dibangun dengan mempertahankan nilai-nilai luhurnya serta berlandaskan ke-Indonesiaan.⁴⁷

Mengutip beberapa pendapat para ahli, ditarik kesimpulan bahwa bahasa Jawa memiliki keberadaan yang signifikan sebagai bahasa lokal yang diterapkan secara luas dilapisan masyarakat suku Jawa. Bahasa Jawa memiliki peran lebih dari sekadar bahasa komunikasi sehari-hari, melainkan juga memiliki nilai penting dalam pelestarian budaya Jawa dan sebagai sarana pengembangan keterampilan dan pengetahuan.

⁴³ Moh. Arif Susanto and Elita Arcelina Sandi, "Aktualisasi Bahasa Jawa Youtuber Upaya Pemertahanan Bahasa Jawa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*: Vol.2, No.1, 2020, hlm.45.

⁴⁴ Ilham Setyawan, "Sikap Generasi Z terhadap Bahasa Jawa: Studi Kasus pada Pendidikan Anak-anak Usia Sekolah Dasar di Kota Semarang", hlm.32

⁴⁵ Wirayudha Pramana Bhakti, "Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Keluarga Di Sleman," *Jurnal Skripta*: Vol.6, No.2, 2020, hlm.811.

⁴⁶ Siti Ainun Nazhiroh, dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*: Vol.6, No.3, 2021, 406.

⁴⁷ Ahmad Sulthoni and Dhalia Soetopo, "Bahasa Jawa Dalam Adat Perang Bangkat Suku Osing Kecamatan Singojuruh," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*: Vol.XIV, No.1, 2020, hlm.119.

3. Mata Pelajaran Bahasa Jawa secara Umum

a. Definisi Mata Pelajaran Bahasa Jawa Secara Umum

Lembaga pendidikan di suku Jawa mewajibkan bahasa Jawa sebagai muatan lokal jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan menengah atas.⁴⁸ Tujuan yang ingin dicapai melalui mata pelajaran ini, seperti yang disebutkan oleh Depdikbud Provinsi Jawa Tengah adalah memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang bahasa Jawa, meningkatkan keterampilan berbicara dengan fasih, dan mengembangkan sikap yang menghargai keindahan bahasa tersebut.⁴⁹ Selain itu, bentuk usaha melestarikan dan menjaga bahasa dan huruf Jawa dengan menerapkan bahasa Jawa sebagai kurikulum di lembaga pendidikan.⁵⁰

b. Komponen Pembelajaran Bahasa Jawa secara Umum

1) Kurikulum

Dikutip dari UU No. 22 tahun 2003, kurikulum merupakan seperangkat pedoman atau peraturan yang mengatur seperangkat pembelajaran sebagai landasan penyelaras aktivitas pembelajaran.⁵¹ Kurikulum menurut Crow and Crow dalam jurnal Juliani adalah suatu program pendidikan yang terdiri dari kumpulan mata pelajaran yang disusun secara terstruktur untuk mencapai tujuan sistem serta perolehan surat tanda kelulusan.⁵²

Menurut Grayson dalam jurnal Hasanah, kurikulum adalah

⁴⁸ Nur Hananiya Pratiwi Khoirun Nisa, dkk, "Pengaruh Kebiasaan Sarapan Pagi terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas 5 MINU Surung Bedug Candi Kabupaten Sidoarjo", hlm 152.

⁴⁹ DEPDIKBUD Provinsi Jawa Tengah, *Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Dasar Provinsi Jawa Tengah: Mata Pelajaran Bahasa Jawa* (Jawa Tengah, 1994).

⁵⁰ Lis Rustinarsih, *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*, hlm.1.

⁵¹ Yustani Harefa and Yehezkiel Sugeng Mulyono, "Implementasi Kurikulum Sekolah Minggu Terhadap Perkembangan Kerohanian Anak-anak Sekolah Minggu di Gereja Pantekosta di Indonesia Maranatha Yosomulyo Banyuwangi," *Jurnal Pendidikan Agama Kristen: Vol.5, No.1, 2023*, hlm.190.

⁵² Wikanti Iffah Juliani and Hendro Widodo, "Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan," *Jurnal Pendidikan Islam: Vol.10, No.2, 2019*, 65–74.

perencanaan untuk mencapai hasil yang diharapkan dari suatu pembelajaran.⁵³

Bahasa Jawa dimasukkan program muatan lokal dalam kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas. Dikutip dari Keputusan DISDIKBUD Jawa Tengah No. 423.5/04678 mengatur program muatan lokal bahasa Jawa dalam kurikulum merdeka, keputusan ini mengakui bahasa daerah sebagai kebanggaan bangsa Indonesia.⁵⁴ Mengutip Surat Keputusan Gubernur nomor 589.5/01/2005, jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan menengah akhir di Jawa Tengah diharuskan memuat bahasa Jawa dalam kurikulum 2013.⁵⁵

2) Tujuan

Tujuan merupakan hasil yang ingin dicapai melalui tindakan dan upaya yang dilakukan. Tujuan sebagai nilai yang ingin dicapai dalam pendidikan dan pembelajaran memiliki sifat normatif. Roestiyah mengatakan bahwa tujuan pengajaran melibatkan gambaran tentang tingkah laku yang diinginkan dari peserta didik setelah memperoleh materi ajar. Tujuan tersebut mencakup pemahaman dan penerapan materi yang telah dipelajari.⁵⁶

Sebagai program muatan lokal wajib, mata pelajaran bahasa Jawa bertujuan mengoptimalkan kemampuan berpikir, meningkatkan pengetahuan, kematangan psikologis, budi

⁵³ Lathipah Hasanah, dkk "Manajemen Kurikulum Anak Usia Dini di Taman Kanak Kanak Nurul Hasanah," *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*: Vol.10, No.1, 2023, hlm.10.

⁵⁴ Uki Hares Yulianti, "Pengembangan Buku Fabel Dwibahasa Bermuatan Pendidikan Karakter bagi Siswa SD Kelas Dasar," *Jurnal Sastra Indonesia*: Vol.11, No.3, 2022, hlm.191.

⁵⁵ Tya Resti Fitriana and Astiana Ajeng Rahadini, "Pandangan Guru Terhadap Pelaksanaan Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*: Vol.10, No.1, 2022, hlm.98.

⁵⁶ I Gede Satria Wibawa, *Teknologi Informatika Dengan Pendekatan Kontekstual* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2020), hlm.60-61.

pekerti, bermasyarakat serta meningkatkan sarana komunikasi antara peserta didik dengan guru.⁵⁷

3) Materi

Menurut Wina Sanjaya sebagaimana dikutip oleh Prastowo, materi ajar mencakup semua materi kurikulum yang wajib diperoleh sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan.⁵⁸

Menurut Magdalena, materi ajar mencakup pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang mutlak dimiliki siswa untuk memenuhi standar kompetensi.⁵⁹ Materi pelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan dan membantu mencapai tujuan akademik. Materi ajar program muatan lokal bahasa Jawa secara umum meliputi parama sastra, kesustran Jawa, wewaton penulisan aksara jawa, maca lan nulis waosan Jawa, unggah-ungguh, budaya Jawa, wewayangan, pratanacara, tembung dolanan, lan tembung macapat.

4) Metode

Metode pendidikan merupakan instrumen yang diaplikasikan oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar mengajar yang optimal dan merangsang perkembangan siswa. Metode pembelajaran memiliki peran kunci dalam pencapaian tujuan pendidikan. Dengan kata lain, metode adalah cara membantu siswa memahami materi atau informasi yang diberikan.⁶⁰

M Basyirudin Usman menyatakan terdapat beberapa metode pembelajaran, seperti sosiodrama, demonstrasi, ceramah, sistem

⁵⁷ Seto Setiawan, "Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jawa Tingkat SMP," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*: Vol.12, No.1, 2019, hlm.75-88.

⁵⁸ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.194.

⁵⁹ Ina Magdalena, dkk "Analisis Bahan Ajar," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*: Vol.2, No.2, 2020, hlm.317.

⁶⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm.147.

beregu, kerja kelompok, bermain peran, drill, ceramah, wisata, diskusi, dan tanya jawab. Metode ini dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Jawa.⁶¹

5) Media

Media adalah alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media sebagai sarana pengirim pesan dari pendidik kepada peserta didik bertujuan membangkitkan perasaan, perhatian, pikiran, dan minat dalam belajar.⁶² Media berfungsi secara integral dengan pembelajaran, menjadikannya bagian penting dari proses pembelajaran.⁶³

Media memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi penyampaian materi pelajaran kepada siswa dengan mengubahnya dari konsep abstrak menjadi konkret.⁶⁴ Asyhar membagi media menjadi empat jenis yaitu multimedia, audiovisual, audio, dan visual. Dalam mata pelajaran bahasa Jawa penggunaan media dapat disesuaikan dengan materi dan karakter peserta didik.⁶⁵

6) Evaluasi

Evaluasi merupakan proses penilaian untuk menentukan nilai suatu hasil atau individu dengan menggunakan standar tertentu untuk mencapai tujuan. Evaluasi capaian merupakan kunci menilai prestasi belajar siswa sesuai dengan ketetapan standar. Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk menentukan keberhasilan dari implementasi program pembelajaran.⁶⁶

⁶¹ Halid Hanifah, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm.88.

⁶² Agus Ariyanto, dkk, "Penggunaan Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga," *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol.9, No.1, 2018, hlm.1.

⁶³ Septy Nufadhillah, *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), hlm.14.

⁶⁴ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra*: Vol.5, No. 2, 2018, hlm.3.

⁶⁵ Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Matematika* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm.8.

⁶⁶ Alif Achadah, "Evaluasi Dalam Pendidikan Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar," *Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial*: Vol.6, No.1, 2019, hlm.9.

Terdapat dua cara untuk melakukan evaluasi, yaitu tes dan nontes. Tes termasuk tes tertulis, lisan, dan perbuatan. Teknik nontes di sisi lain mengukur perubahan dalam perilaku siswa dalam berbagai hal, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik, terutama kemampuan siswa untuk melakukan tindakan. Tidak seperti metode tes, metode ini berfokus pada pemahaman dan tingkah laku yang tidak terdeteksi oleh indera manusia.⁶⁷

4. Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD/MI

a. Definisi Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD/MI

Kurikulum lokal mencakup mata pelajaran Bahasa Jawa jenjang pendidikan dasar. Program pendidikan yang dikenal sebagai "muatan lokal" menggabungkan materi dan pendekatan pembelajarannya dengan lingkungan alam, budaya, dan kebutuhan lokal. Program ini merupakan bagian yang wajib dipelajari oleh siswa di daerahnya. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang bahasa, sastra, dan aksara Jawa mengatur mata pelajaran bahasa Jawa pada pendidikan dasar menguraikan bahwa wajib menerapkan bahasa Jawa dalam Institusi pendidikan di Jawa Tengah yang mencakup keterampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara, menurut peraturan.⁶⁸

b. Komponen Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SD/MI

1) Kurikulum

Sebagai inisiatif pemerintah di bidang pendidikan, kurikulum 2013 bertujuan untuk menciptakan generasi yang kuat secara moral dan siap menghadapi tantangan dalam skala global. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik

⁶⁷ Nidha Nur Latifah, dkk, "Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Materi Tembang," *Journal for Lesson and Learning Studies*: Vol.2, No. 2, 2019, hlm.277.

⁶⁸ Wahyu Eka Estianti and Akbar Al Masjid, "Analisis Hasil Belajar Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mirit Kebumen," *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 8: No.1, 2021, hlm.1247.

terpadu untuk pendidikan dasar yang dikutip dari Permendikbud Nomor 67 tahun 2013. Dengan metode ini, penggabungan tema dilakukan menjadi satu tema. Terkecuali, mata pelajaran Pendidikan Agama, Muatan Lokal, PJOK, dan Matematika di kelas tinggi, masih memiliki pelajaran yang berbeda.⁶⁹

Mengutip Pasal 37 Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, tujuan kurikulum 2013 ditunjang oleh pelajaran muatan lokal yang diselaraskan sesuai karakter dan keunikan daerahnya. Mata pelajaran bahasa Jawa di SD/MI diberikan dua jam per minggu untuk setiap tingkatan kelas, mengacu pada standar isi kurikulum 2013.⁷⁰

Dalam kurikulum 2013, berdasarkan Permendikbud No.79 Tahun 2014, muatan lokal berfokus pada karakter dan keunggulan daerahnya. Ini diarahkan untuk meningkatkan wawasan siswa terkait kearifan dan keunggulan daerahnya. Siswa dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang sesuai dengan keunggulan lokal melalui mata pelajaran muatan lokal ini.⁷¹

2) Tujuan

Tujuan mata pelajaran bahasa Jawa secara umum adalah sebagai bentuk dalam upaya melestarikan dan menjaga bahasa sastra dan huruf Jawa.⁷² Tujuannya untuk mempertahankan nilai-nilai tradisi Jawa dan membentuk karakter siswa yang baik melalui mata pelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Harapannya setelah mendalami materi, peserta didik

⁶⁹ Nidha Nur Latifah, dkk, "Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Materi Tembang," *Journal for Lesson and Learning Studie:s* Vol2, No.2, 2019, 277.

⁷⁰ Nidha Nur Latifah, dkk, "Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Materi Tembang," hlm.277.

⁷¹ Elina Wardhanika, dkk, "Pembelajaran bahasa jawa sebagai muatan lokal di sekolah dasar," *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora:* Vol.1, No.1, 2022, hlm.483.

⁷² Lis Rustinarsih, *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa,*hlm.1.

mempunyai bekal berkomunikasi yang baik dalam berbahasa Jawa, baik secara ucapan maupun karya penulisan. Pelajaran bahasa Jawa di SD/MI, siswa harus mahir dalam empat aspek: menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara.⁷³ Keberhasilan dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat secara efektif berbagi pemahamannya kepada teman sejawatnya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3) Materi

Menurut Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010 tentang Kurikulum Mata Pelajaran muatan lokal bahasa Jawa untuk jenjang SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MT Negeri dan Swasta di Provinsi Jawa Tengah tahun 2010, siswa harus memenuhi beberapa standar kompetensi, yaitu:

a) Mendengarkan

Harapannya, siswa mampu secara efektif mengikuti dan memahami dialog lisan dalam beragam bahasa. Ragam bahasa tersebut mencakup cerita anak, cerita rakyat, cerita wayang, cerita dari teman, pidato, tembung macapat, dan teks karangan.

b) Berbicara

Tujuan dari ini adalah agar siswa terampil berbicara bahasa lisan untuk menyampaikan gagasan mereka dengan seperti mengapresiasi tembang, menggambarkan objek, menceritakan karakter, dan berbicara di depan umum.

c) Membaca

Siswa diharapkan dapat membaca dan memahami teks sastra dengan baik dalam berbagai bahasa, seperti membaca cerita wayang, cerita rakyat, percakapan atau berdialog, geguritan, dan huruf Jawa.

⁷³ Satrio Agung Prabowo, dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*; Vol.4, No.8, 2019, hlm.999.

d) Menulis

Diharapkan siswa dapat menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi melalui tulisan dalam berbagai jenis bahasa, termasuk aksara Jawa, surat, geguritan, dan ringkasan.⁷⁴

4) Metode

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai adalah faktor kunci dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa dengan baik. Faktor-faktor seperti karakter siswa, kondisi, situasi, sumber daya, kemampuan, dan perangkat pembelajaran dipertimbangkan saat memilih metode. Dengan memperhatikan faktor tersebut, metode pembelajaran yang tepat dapat dipilih dengan mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan sehingga dapat memberikan pengajaran yang sistematis, merangsang peserta didik untuk belajar aktif, serta memberi motivasi.

Metode yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Jawa di tingkat SD/MI, termasuk:

a) Metode Ceramah

Menurut Dimiyati yang dikutip oleh Ma'mun, metode ceramah adalah cara pengajaran dimana guru berinteraksi secara lisan dengan sekelompok siswa melalui penuturan dan penjelasan. Metode ceramah cocok digunakan untuk memberi informasi, pengantar dan menjelaskan konsep atau pengertian dalam materi pelajaran bahasa Jawa.⁷⁵

⁷⁴ Rahman Cahyadi, *Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Membentuk Kesantunan Berbahasa Di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga* (Purwokerto: Pasca Sarjana IAIN Purwokerto, 2018), hlm.27.

⁷⁵ Sukron Ma'mun, "Analisis Metode Pembelajaran Ceramah Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*: Vol.20, No.2, 2021, hlm.142.

b) Metode Tanya Jawab

Menurut I Ketut Manik, metode tanya jawab adalah komunikasi interpersonal antara guru dengan siswa, atau antar siswa bermaksud untuk saling bertukar informasi, membagikan pengalaman, mengatasi kesulitan, menemukan solusi masalah, dan membuat keputusan secara bersama. Metode tanya jawab dapat dikombinasi dengan metode apapun dalam pengajaran bahasa Jawa di SD/MI sebagai apersepsi dan konfirmasi materi.⁷⁶

c) Metode Diskusi

Mengutip pendapat Djamarah dan Zain yang dikutip oleh Fitriani, Metode diskusi mewakili keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah secara beregu melalui diskusi dengan mempresentasikan pertanyaan atau pertanyaan yang memicu diskusi. Materi mata pelajaran bahasa Jawa di SD/MI yang cocok disampaikan melalui metode diskusi antara lain membuat karangan, menulis huruf Jawa, cerita rakyat, dan cerita anak. Pembagian kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik adalah contohnya.⁷⁷

d) Metode Pemberian Tugas/Resitasi

Menurut Oemar Hamalik, metode ini merupakan kolaborasi guru dan siswa untuk merencanakan dan menyelesaikan masalah dalam waktu yang telah ditentukan diluar kelas. Teknik ini dirancang mengoptimalkan pemahaman serta kemahiran siswa dalam berbahasa Jawa di SD/MI sehingga siswa dapat mempertahankan apa yang

⁷⁶ I Ketut Manik, "Efektivitas Metode Tanya Jawab Multi Arah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Mimbar PGSD Undiksha*: Vol.8, No.1, 2020, hlm.135.

⁷⁷ Anissa Melyan Fitriani, dkk, "Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SDN Doyong 04 Tangerang," *Jurnal Pendidikan dan Sains*: Vol.3, No.3, 2021, hlm.441.

telah pelajari di kelas. Guru akan mengevaluasi, memberikan komentar, dan umpan balik terhadap hasil tugas siswa.⁷⁸

e) Metode Bermain Peran

Santoso menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai "metode bermain peran" melibatkan siswa memainkan peran tertentu dalam rangka mengilustrasikan ekspresi, gerakan, dan tindakan dituangkan dalam interaksi sosial. Metode ini digunakan untuk mengajar materi cerita fantasi anak, legenda, cerita teman, dan cerita wewayangan di tingkat pendidikan dasar. Pertimbangan dalam memilih materi meliputi alur cerita, karakter, dan elemen-elemen yang terkait dengan peristiwa yang diangkat.⁷⁹

5) Media

Menurut Bovee yang dikutip oleh Ahmad menjelaskan bahwa media merujuk pada segala bentuk perangkat atau sarana mengirim pesan kepada penerima. Media membantu menyampaikan informasi dan memudahkan proses pembelajaran antara siswa, guru, dan bahan ajar.⁸⁰ Dalam konteks ini, media memiliki peran penting, lantaran berpotensi meningkatkan efektivitas dan berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa apabila menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan efektif.⁸¹

⁷⁸ Fifi Fitriana Sari dan Siti Aisyah, "Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*: Vol.1, No.2, 2021, hlm.86.

⁷⁹ L. Heny Nirmayani, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran," *Jurnal Pendidikan Dasar*: Vol.1, No.2, 2020, hlm.210.

⁸⁰ Herlina Ahmad, *Media Quiziz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (Makassar: PT. Nas Media Indonesia, 2021), hlm.3.

⁸¹ Putri Kumala Dewi & Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa* (Malang: UB Press, 2018), hlm.5-6.

Media visual, audio, audiovisual, dan multimedia dapat digunakan dengan baik dalam mata pelajaran pendidikan dasar SD/MI. Keempat jenis media dijelaskan di sini.

- a) Media visual, adalah jenis media yang memanfaatkan penglihatan peserta didik sebagai sarana pembelajaran. Media visual dalam pembelajaran bahasa Jawa SD/MI antara lain komik, pop-up book, kartu, buku, monopoli, domino dan lain sebagainya. Media visual sangat efektif untuk materi aksara Jawa dan tokoh wayang, menurut survei literatur. Ini terbukti memberikan pengaruh positif pada kegiatan pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.⁸²
- b) Media audio, hanya menggunakan pendengaran siswa selama pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Jawa SD/MI, media audio termasuk kaset, rekaman audio, media lagu, radio, dan lainnya. Materi seperti tembang macapat, karya literatur, cerita wewayangan, legenda, pidato, dan geguritan adalah contoh materi yang sesuai untuk media audio. Media audio pada pembelajaran bahasa Jawa SD/MI seperti media lagu dapat minat aktif.⁸³
- c) Media audio visual, menggambarkan kombinasi media audio dan media visual dalam proses tindakan yang dilakukan. Materi yang sesuai untuk jenis media audio visual antara lain cerita anak, cerita rakyat, tokoh wayang melalui media Video, film, program TV adalah contoh dari media audio visual dalam pembelajaran bahasa Jawa.⁸⁴

⁸² Hestiwi Trisna Linayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Raja (Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Jawa," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*: Vol.10, No.2, 2022, hlm.362.

⁸³ Veronica Titilaras Widyasari and Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media 3 Lagu Pendek Tokoh Pewayangan dalam Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Jawa," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*: Vol.6, No.2, hlm.115.

⁸⁴ Suyahman, *Media Pembelajaran PPKn SD* (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2019), hlm.125.

d) Dalam pembelajaran, media multimedia menggabungkan banyak aspek seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Media ini digunakan untuk menciptakan presentasi dinamis dan interaktif, dan kaitannya dengan penggunaan teknologi komputer.⁸⁵ Media multimedia dalam pelajaran bahasa Jawa SD/MI antara lain media interaktif E-komik pada materi unggah unggah bahasa Jawa.⁸⁶

6) Evaluasi

Menurut Kumano sebagaimana dikutip oleh Safithry mendefinisikan evaluasi sebagai penilaian informasi yang diperoleh dari penilaian. Menurut Nation sebagaimana dikutip oleh Safithry menyatakan bahwa evaluasi adalah proses pengambilan keputusan dengan mengukur hasil belajar melalui tes dan nontes. Secara umum, evaluasi memberikan nilai terhadap kualitas sesuatu.⁸⁷ Ada dua cara untuk melakukan evaluasi pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar SD/MI:

a) Teknis tes

Menurut Nasution sebagaimana dikutip oleh Safithry menyatakan bahwa tes adalah serangkaian tugas atau pertanyaan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kualitas pendidikan atau psikologis siswa. Setiap tes memiliki jawaban yang dapat diandalkan. Menurut Sudjana sebagaimana dikutip oleh Safithry menyatakan bahwa jawaban yang diharapkan dalam tes dapat secara tulis, lisan, atau perbuatan.⁸⁸

⁸⁵ Bisyri Abdul Karim dan Ansar, "Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," *Education and Learning Journal*: Vol.3, No.1, 2022, hlm.25.

⁸⁶ Siti Ainun Nazhiroh, dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa," hlm.410.

⁸⁷ Aryani Safithry, *Asesmen Teknik Tes Dan Nontes* (Malang: CV IRDH, 2018), hlm.5.

⁸⁸ Aryani Safithry, *Asesmen Teknik Tes dan Nontes*, hlm.3.

Menurut Sudjana sebagaimana dikutip oleh Safithry, tes tertulis dilakukan dengan menulis baik soal maupun jawaban. Melalui evaluasi tes lisan, siswa diuji dalam kemampuan berpikir rasional dan memecahkan kesulitan secara lisan, serta mempertanggungjawabkan ide atau pendapatnya. Namun, tes perbuatan memeriksa tindakan suatu individu.⁸⁹

b) Teknik Nontes

Teknik nontes merupakan metode mengukur hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi perilaku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik terutama terkait dengan kemampuan peserta didik dalam melakukan tindakan atau kegiatan, bukan hanya sekedar memahami konsep dan informasi. Umumnya teknik ini digunakan melalui wawancara, angket atau kuisisioner, observasi atau pengamatan, daftar cek atau cek list, dan skala sikap.⁹⁰

5. Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa)

a. Media

1) Pengertian Media

Kata “Media” adalah asal muasal dari bahasa latin “medium” dan digunakan dalam konteks yang mengacu pada berbagai bentuk perantara atau penghubung.⁹¹ Media adalah semua jenis yang digunakan dalam proses penyampaian informasi oleh *Association for Education and Communication Technology*. Definisi lain dari media dikutip *National Education Association* mencakup semua alat yang memungkinkan didedikasikan, didengar, diamati, dan ditinjau serta untuk

⁸⁹ Aryani Safithry, *Asesmen Teknik Tes dan Nontes*, hlm.3.

⁹⁰ Wahyuni Teresia, *Asesment Nasional 2021*, hlm.24.

⁹¹ Septy Nufadhillah, *Media Pembelajaran*, hlm.7.

meningkatkan efektivitas program pendidikan.⁹² Menurut Gerlach dan Ely, media terdiri dari individu, benda, situasi pendukung belajar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁹³

Menurut para ahli, semua jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat perantara dalam proses pengajaran untuk menciptakan situasi yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap untuk mendapatkan hasil belajar yang sebaik-baiknya.

2) Tujuan dan Manfaat Media

Kriteria yang ingin dicapai biasanya disebut sebagai tujuan. Media dibuat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, media dapat membantu membuat pesan dan materi pendidikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media juga bertujuan untuk mendorong pembelajaran berpusat pada siswa, meningkatkan motivasi siswa, menciptakan strategi pembelajaran baru, dan mengoptimalkan potensi siswa.⁹⁴

Penerapan media menjadi perangkat efektif bagi guru dalam menyajikan bahan ajar terhadap siswa. Dikutip dari Sadjana dan Rivai, media memiliki manfaat untuk meningkatkan ketertarikan dan dorongan belajar, membantu memahami konsep yang dipelajari, memperluas jangkauan mengajar guru, dan meningkatkan partisipasi siswa melalui pengamatan, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.⁹⁵

⁹² Cecep Kustandi and Daddly Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm.1.

⁹³ Septy Nufadhillah, *Media Pembelajaran,*, hlm.8.

⁹⁴ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Malang: UB Press, 2018), hlm.5-6.

⁹⁵ Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Matematika,*, hlm.5-6.

3) Langkah-langkah Pemilihan Media

Media sangat penting untuk proses belajar. Guru harus memilih media yang tepat agar mudah menyerap materi. Menurut Suprihartiningrum, ada beberapa langkah dalam memilih media, diantaranya menetapkan tujuan belajar, mengklasifikasi media, menentukan skenario pembelajaran, membuat klasifikasi media pada setiap langkah scenario pembelajaran, alasan pemilihan media, dan prosedur penggunaan media.⁹⁶

b. Media Monaja

1) Media Monaja

Media monaja, juga dikenal sebagai monopoli aksara jawa, adalah produk dari pengembangan permainan monopoli yang berfungsi sebagai media visual berupa papan permainan yang menggunakan materi aksara Jawa.⁹⁷ Menurut Dwiyoga, media visual memudahkan siswa untuk meningkatkan ingatan mereka tentang materi pelajaran.⁹⁸ Sejalan dengan pendapatnya, menurut Hildayah media visual meningkatkan semangat peserta didik, meningkatkan interaksi peserta didik, tidak mudah jenuh, dan memudahkan siswa dalam proses penyerapan materi.⁹⁹

Media monaja sebagai media visual tidak hanya berfokus pada guru, namun melibatkan siswa dalam aktivitas seperti mengamati, mencoba, dan melakukan.¹⁰⁰ Seperti yang disebutkan Edgar Dale dalam kerucut pengalaman, penggunaan

⁹⁶ Jamil Suprihartiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi* (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media, 2017), hlm.324.

⁹⁷ Muhammad Isna Rosyada, dkk, "Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta.",, hlm.319.

⁹⁸ Cecep Kustandi dan Daddly Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, hlm.41.

⁹⁹ Dewi Hildayah, "Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestetik untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP: Vol.2, No.1, 2019*, hlm.141.

¹⁰⁰ Dewi Hildayah, "Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestetik untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa",, hlm.139.

media dalam pembelajaran membantu membuat konsep yang abstrak lebih mudah dipahami dan diserap dengan memberikan contoh konkret. Mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran dapat memperkuat kemampuan mengingat pengalaman yang dialami.¹⁰¹

Media monaja (monopoli aksara Jawa) didesain sedemikian rupa dengan memasukkan materi aksara Jawa dalam suatu permainan. Media monaja mirip dengan permainan monopoli biasa, di mana terdapat papan monopoli, rumah-rumahan, kartu pembelian tanah, kartu dana umum dan kartu kesempatan, bidak, serta dua buah dadu. Pemanfaatan media monaja sama halnya permainan monopoli pada umumnya, perbedaannya hanya terletak pada sistem permainannya.¹⁰²

Materi aksara Jawa ada dalam sistem permainan monopoli aksara Jawa. Petak-petak media monopoli aksara Jawa memiliki gaya khas yang menggunakan berbagai nama kota di Jawa Tengah. Sistem pembelian tanah dalam media monopoli aksara Jawa yaitu peserta didik menjawab pertanyaan terlebih dahulu, kemudian baru dapat membelinya. Terdapat dua kartu dalam media monopoli, yaitu kartu sayembara dan kartu kawruh. Kartu sayembara berisikan soal aksara Jawa dan kartu kawruh berisikan materi aksara Jawa.

2) Cara Membuat Media Monopoli Aksara Jawa

- a) Pembuatan media monaja diawali dengan menyesuaikan media dan materi yang akan diteliti dengan mengacu pada KI dan KD.

¹⁰¹ Mega Andini Putri, dkk, "Penerapan GameEdukasi Geografica Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 202*: Vol.6, No.1, 2021, hlm.139.

¹⁰² A.Husna M, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009), hlm.151.

- b) Perancangan media monaja. Papan monaja adalah papan catur dengan lapisan petak.
 - c) Desain papan monaja dengan membuat petak berbantuan aplikasi figma. Petak tersebut terdiri dari petak kota, petak kertu sayembara, petak kertu kawruh, petak start, petak penjara, petak pajak, petak bebas, petak keliling Jawa Tengah, petak mundur beberapa langkah, dan desain tampilan media monaja (monopoli aksara Jawa).
 - d) Desain komponen pelengkap lainnya seperti kertu kawruh, kertu sayembara, dhuwit-dhuwitan berbantuan aplikasi canva dan figma.
 - e) Cetak desain papan monaja dengan kertas stiker dan cetak pelengkap media dengan kertas cover. Siapkan komponen pelengkap seperti dadu, rumah-rumahan, dan bidak.
 - f) Setelah media tercetak, tempelkan desain papan monaja ke papan catur yang berukuran 50 x 50 cm.
 - g) Media sudah siap dikemas dan siap untuk digunakan.
- 3) Cara Memanfaatkan Media Monopoli Aksara Jawa
- a) Permainan dilakukan secara berkelompok. Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok.
 - b) Durasi permainan monopoli aksara Jawa adalah 30 menit.
 - c) Setiap pemain mendapatkan modal awal sebesar 1000 poin.
 - d) Permainan dimulai dari petak “Start” dilanjut dengan lempar dadu. Permainan dimulai oleh pemain dengan jumlah dadu tertinggi.
 - e) Pemain wajib mengelilingi satu putaran penuh untuk dapat membeli petak.
 - f) Pemain wajib menjawab pertanyaan setiap bidak mendarat di salah satu petak. Pemain mengambil soal bank kertu. Pemain dapat memilih untuk membeli atau tidak membeli petak jika dapat menjawab pertanyaan.

- g) Apabila pemain berhenti di petak milik lawan, maka pemain harus menjawab pertanyaan pada kartu tanah milik lawan. Apabila dapat menjawab, maka pemain akan memperoleh poin dan cukup membayar setengah harga. Namun apabila pemain tidak bisa menjawab, maka tidak mendapatkan poin dan pemain membayar poin secara utuh.
- h) Pemain yang berhenti pada petak sayembara, wajib mengambil kartu sayembara. Kartu sayembara berisi pertanyaan berisikan point. Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapat poin sebanyak yang tertera pada kartu sayembara.
- i) Pemain yang berhenti pada petak kawruh, maka mengambil kartu kawruh yang berisikan pengetahuan terkait materi aksara Jawa. Pemain berhak simpan kartu apabila dibutuhkan.
- j) Pemain yang berhenti pada petak penjara, dapat membayar poin 10 atau stop bermain selama satu putaran.
- k) Pemain yang mendapatkan jumlah poin terbanyak adalah pemenangnya.
- 4) Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli Aksara Jawa
- Ada beberapa manfaat menggunakan aksara Jawa sebagai alat pengajaran:¹⁰³
- a) Media monopoli dapat dijadikan media pada mata pelajaran apapun.
- b) Media monopoli dimainkan secara berkelompok lebih dari enam siswa, sehingga siswa dapat belajar tentang kerjasama tim, komunikasi efektif, dan strategi dalam konteks permainan yang interaktif.

¹⁰³ Karunia Indah Lestari, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*: Vol.6, No.3, 2021, hlm.275–820.

- c) Karena media monopoli, siswa percaya bahwa belajar melibatkan lebih dari sekadar menghafal fakta.
- d) Informasi diberikan dalam bentuk tantangan, pertanyaan, dan perintah yang mendorong kerja keras dan tanggung jawab dalam mematuhi perintah.

Monopoli aksara Jawa sebagai media pembelajaran memiliki kelemahan antara lain:

- a) Media monopoli membutuhkan persiapan matang.
- b) Bagi siswa dengan tipe belajar auditif, penggunaan media monaja mungkin kurang efektif karena lebih menekankan pada pengalam visual dan permainan.
- c) Tidak dapat dimainkan secara perorangan.
- d) Peraturan yang tidak dijalankan dengan baik, akan terjadi kegaduhan dan bergerombol dalam proses permainan.

c. Aksara Jawa

Aksara berasal dari aksara Jawa Brahmi dan digunakan sebagai tulisan sehari-hari oleh masyarakat Jawa pada zaman dahulu. Bahasa Sansekerta, sastra Jawa kuno, aksara Jawi, dan bahasa-bahasa lainnya semuanya ditulis dalam bahasa Jawa. Istana Mataram Islam dibangun pada abad ke-17, menandai dimulainya aksara Jawa.¹⁰⁴

Melihat sejarah, aksara Jawa tidak lahir secara tiba-tiba. Legenda mengatakan aksara Jawa diciptakan oleh salah satu tokoh bernama Ajisaka yang menceritakan pertarungan antara Dora dan Sambada yang gugur dalam pertarungan. Aksara Jawa memiliki susunan dengan pangram “hanacaraka” yang memiliki filosofi disetiap pangramnya. Pangram yang diciptakan oleh Ajisaka bertujuan untuk memudahkan mengingat 20 aksara yang digunakan untuk standar bahasa Jawa untuk menulis bahasa Kawi dan

¹⁰⁴ Wahyu Eka Estianti dan Akbar Al Masjid, “Analisis Hasil Belajar Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas SD Negeri Mirit Kebumen,” , hlm.1247.

Sansekerta. Aksara Jawa Hanacaraka diciptakan untuk menghormati kedua abadinya.¹⁰⁵

Dua puluh aksara yang ditulis oleh Ajasaka dengan masing-masing pangram memiliki arti tertentu. "Hanacaraka" berarti "Ana utusan", dan "Data Sawala" berarti "Padha Kekerengan". Aksara "Padha Jayanya" memiliki makna "Padha digjayané", dan aksara "Maga Bathanga" memiliki makna "Padha Dadi Bathang".¹⁰⁶ Penulisan aksara jawa dan pasangannya dapat ditulis sebagai berikut.

Aksara Jawa Legena dan Pasangannya

ꦲꦲ	ꦤꦲ	ꦕꦲ	ꦫꦲ	ꦏꦲ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢꦢ	ꦠꦠ	ꦱꦱ	ꦮꦮ	ꦭꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥꦥ	ꦢꦢ	ꦗꦗ	ꦪꦪ	ꦚꦚ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩꦩ	ꦒꦒ	ꦧꦧ	ꦠꦠ	ꦚꦚ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

Dalam aksara jawa, tanda baca dikenal ada empat macam, yaitu adeg-adeg (tanda awal kalimat), pada lingga (tanda koma), pada lungsi (tanda titik/akhir kalimat), dan tanda titik dua (dipakai sebelum angka). Tanda baca dalam aksara Jawa dapat ditulis sebagai berikut:¹⁰⁷

¹⁰⁵ Akhmad Dimiyati, *Kiai Ibrahim Dan Tempat-Tempat Ibadat (Kisah Perjalanan Memahami Perbedaan Agama Dan Saling Menghormati Dengan Umatnya)*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018), hlm.39.

¹⁰⁶ Akhmad Dimiyati, *Kiai Ibrahim Dan Tempat-Tempat Ibadat (Kisah Perjalanan Memahami Perbedaan Agama Dan Saling Menghormati Dengan Umatnya)*, hlm.39.

¹⁰⁷ Bejo, *Sinau Maca Aksara Jawa 2*, (Jawa Timur: Ahlimedia Book, 2020), hlm.38.

Tabel 1
Tanda Baca dalam Aksara Jawa

Tanda Baca	Simbol
Adeg-adeg (tanda awal kalimat)	
Pada lingsa (tanda koma)	↘
Pada lungsi (tanda titik/akhir kalimat)	↘↘
Tanda titik dua (dipakai sebelum angka)	:

d. Sandhangan Swara

Sandhangan merupakan simbol pengubah bunyi aksara jawa yang berfungsi untuk melengkapi aksara jawa. Ada dua jenis sandhangan aksara jawa: sandhangan suara (swara) dan sandhangan konsonan (penyigeg wanda). Sandhangan konsonan penutup suku kata, atau penyigeg wanda, terdiri dari wignyan, layer, cacak, dan pangkon. Di sisi lain, sandhangan swara terdiri atas wulu, suku, pepet, taling, dan taling tarung yang memiliki huruf vokal (i, u, e, e', o). Penulisan sandhangan swara dapat dilihat di sini.¹⁰⁸

1) Sandhangan wulu

Wulu	◦

Suku kata dengan vokal i ditunjukkan dengan sandhangan wulu. Bagian atas sandhangan wulu ditulis dengan aksara jawa. Contoh: Pipi ꦥꦶ ꦶ

¹⁰⁸ LP Ma'arif Kabupaten Banyumas, *Bahasa Jawa Kelas IV Semester 1* (Banyumas: LP Ma'arif Kabupaten Banyumas, 2022).

2) Sandhangan suku

Suku
	u

Vokal u diwakili oleh sandhangan suku dengan penulisan berada pada posisi bawah di akhir aksara jawa.

Contoh: Buku ꦧꦸꦏꦸ

3) Sandhangan pepet

Pepet	o

Sandhangan pepet menandakan vokal e. Penulisan sandhangan pepet ditulis pada bagian atas aksara jawa. Contoh:

Seneng ꦱꦺꦤꦺꦁ

4) Sandhangan taling

Taling	ꦏꦺꦴ
--------	-----

Vokal e' diwakili oleh taling. Bagian depan aksara jawa ditulis dengan sandhangan taling. Contoh: Lele

ꦭꦺꦭꦺ

5) Sandhangan taling tarung

Taling Tarung	ꦏꦺꦴꦠꦺꦴ
---------------	--------

Bunyi vokal o dilambangkan dengan sandhangan taling tarung. Pada bagian depan dan belakang, sandhangan taling tarung ditulis dengan aksara jawa. Contoh: Soto ꦱꦺꦠꦺꦴ

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Mengutip pendapat Hamalik, hasil belajar merupakan transformasi perilaku siswa yang terdeteksi dan diukur melalui evaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki.¹⁰⁹ Mengutip pendapat Bloom, hasil belajar memuat penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.¹¹⁰ Nawawi menjelaskan bahwa hasil belajar diartikan sebagai capaian prestasi hasil belajar siswa melalui penilaian berupa nilai atau angka dalam tes.¹¹¹ Menurut Suprayekti, hasil belajar adalah capaian siswa setelah menguasai pemahaman yang diperoleh dalam bentuk bilangan atau angka dengan dasar KKM yang telah ditetapkan.¹¹²

Hasil belajar merupakan transformasi perilaku siswa yang terdeteksi dan diukur melalui pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang siswa tunjukkan. Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui tes dengan memberikan angka atau skor dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pandangan Gustiana dan Slameto, komponen hasil belajar terbagi menjadi dua jenis diantaranya:¹¹³

1) Faktor Internal

Istilah "internal" mengacu pada faktor yang berhubungan dengan siswa secara individu. Faktor internal dapat dibagi menjadi tiga kategori:

a) Jasmani, termasuk masalah kesehatan seperti difabel

¹⁰⁹ Amirrudin, *Jejak-Jejak Praktik Baik Sang Pengajar*, hlm.121.

¹¹⁰ Ina Magdalena, dkk, "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan", hlm.133.

¹¹¹ Amirrudin, *Jejak-Jejak Praktik Baik Sang Pengajar*, hlm.121.

¹¹² Lis Rustinarsih, *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*, hlm.12.

¹¹³ Gustiana, *Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Introductory Chapter and Family Life Pada Kelas VII-A SMP Negeri 10 Lebong* (Purwokerto: CV Tatakala Grafika, 2022), hlm.12-13.

- b) Perhatian, minat, dan bakat adalah faktor mental.
 - c) Faktor yang menyebabkan kelelahan termasuk kelelahan fisik dan rohani.
- 2) Faktor Eksternal

Istilah “eksternal” merujuk pada faktor bersumber dari lingkungan luar seseorang. Lingkungan fisik, social, dan budaya adalah contoh faktor eksternal yang dapat mempengaruhi individu. Empat komponen eksternal berpengaruh pada hasil belajar siswa:

- a) Faktor yang berkaitan dengan keluarga, seperti rumah tangga yang tidak harmonis, pendidikan orang tua, dan pengasuhan yang tidak ada.
- b) Faktor sekolah, meliputi: kurikulum, metode mengajar, kedisiplinan sekolah, alat peraga, dan lain sebagainya.
- c) Faktor masyarakat, meliputi: pergaulan di lingkungan masyarakat, teman bergaul, dan lain sebagainya.
- d) Strategi pengajaran dan pembelajaran adalah salah satu elemen metode.

B. Kajian Pustaka

Melalui kajian pustaka, peneliti berhasil menemukan beberapa kajian yang relevan. Kajian pustaka menjadi sarana untuk menggali informasi mengenai penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan sesuai topik penelitian yang akan dibahas.

Jurnal berjudul "*Pengembangan Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa) pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar*" oleh Maulia Syahbarina dkk, tahun 2018 menunjukkan media Monoraja praktis dan efektif sebagai media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Jawa pada materi huruf Jawa. Dalam penelitian tersebut, dibuktikan dari hasil angket 96.36% dari 44 siswa kelas V

menjawab “ya”. Selain itu 98% guru kelas V di tiga sekolah mengatakan bahwa media Monaraja efektif dan dapat diterima.¹¹⁴

Media Monopoli Aksara Jawa merupakan kesamaan antara penelitian Maulia Syahbarina, dkk, dan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian Maulia Syahbarina, dkk, menggunakan metode *Research and Development (RnD)*, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode eksperimen. Terdapat perbedaan dalam hal jenjang pendidikan dan lokasi penelitian. Penelitian ini dilakukan pada kelas V di tiga sekolah dasar, yaitu SDN Sadeng 01, SDN 1 Lamuk, dan SDN 2 Sinduraja Purbalingga, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berlokasi pada kelas IV di MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Jurnal berjudul "*Peningkatan Pemahaman Kosakata dan Sintaksis Aksara Jawa pada Siswa Kelas VA SD Muhammadiyah Karangajen 2 Yogyakarta melalui Penggunaan Media Monopoli Aksara Jawa*" yang ditulis oleh Rosma Savitri pada tahun 2018, ditemukan bahwa penggunaan media monaja dalam pembelajaran aksara Jawa dapat menarik minat siswa serta memotivasi mereka agar belajar lebih intensif. Dampaknya, terjadi peningkatan dalam hasil belajar aksara Jawa. Pada siklus pertama, hanya 3 siswa atau 11,5% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun jumlah tersebut meningkat menjadi 13 siswa atau 50% disiklus kedua, bahkan mencapai 24 siswa atau 92,3% pada siklus ketiga.¹¹⁵

Persamaan penelitian Rosma Savitri dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada media monopoli aksara Jawa. Perbedaannya dalam penelitian ini, metode penelitian tindakan kelas digunakan, sementara penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan metode eksperimen. Selain itu, terdapat perbedaan dalam hal jenjang pendidikan dan lokasi

¹¹⁴ Maulia Syahbarina, Fajar Cahyadi, and M. Yusuf Setia W, “Pengembangan Media Monoraja (Monopoli Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Huruf Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Prosiding Seminar Nasional Hima dan Prodi PGSD: Vol.4, No.3*, hlm.254.

¹¹⁵ Rosma Savitri, “Meningkatkan Kemampuan Memahami Kata dan Kalimat Aksara Jawa Bersandhangan Melalui Media Monopoli Aksara Jawa pada Siswa Kelas VA SD Muhammadiyah Karangajen 2 Yogyakarta.”, hlm.16.

penelitian. Penelitian ini berlangsung di kelas VA SD Muhammadiyah Karangjajen Yogyakarta sedangkan peneliti akan berlokasi di MI Ma'arif NU Banjarnyar kelas IV.

Penelitian oleh Muhammad Isna Rosyada dan tim peneliti pada tahun 2020 dalam jurnal berjudul "*Monopoli Aksara Jawa sebagai Inovasi Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta*" menyimpulkan bahwa penggunaan Monopoli Aksara Jawa sebagai media pembelajaran memiliki efek positif. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rerata sebesar 50,1 pada *pretest* dan *posttest*, yang setara dengan separuh dari nilai maksimal.¹¹⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Isna Rosyada dan rekan-rekannya pada tahun 2020 memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Keduanya mengeksplorasi penggunaan Monopoli Aksara Jawa dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan metode, dimana penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti akan menggunakan metode eksperimen. Selain itu, penelitian ini dilakukan di kelas V di SD Negeri 1 Jajar Surakarta, sementara penelitian yang akan dijalankan berlokasi di kelas IV di MI Ma'arif NU Banjarnyar.

Penelitian oleh Gisela Ayu Wulantika dan Heru Subrata pada tahun 2022 dalam jurnal berjudul "*Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa media kertu monopoli aksara Jawa memiliki tingkat validitas sebesar 88%, kategori sangat valid. Selain itu, media ini juga dianggap sangat praktis dengan prestasi sebesar 98,75%, serta efektif dalam meningkatkan nilai siswa dari 66 pada *pretest* menjadi 87,6 pada *posttest*.¹¹⁷

¹¹⁶ Muhammad Isna Rosyada, dkk, "Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta", hlm.321.

¹¹⁷ Gisela Ayu Wulantika dan Heru Subrata, "Pengembangan Media Permainan KERMORAJA (Kertu Monopoli Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD," *JPGSD: Vol.10, No.8, 2022*, hlm.1723.

Media monopoli Aksara Jawa digunakan dalam penelitian Gisela Ayu Wulantika dan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaannya studi Gisela Ayu Wulantika menggunakan metode Research and Development (RnD), sedangkan peneliti akan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN Ngaresrejo, sedangkan peneliti akan berletak di MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Dalam penelitian yang dipublikasi berjudul “*Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar*” oleh Bangkit Joko Widodo binti Arifatul Hanifah pada tahun 2022, disimpulkan bahwa implementasi media monaja efektif dalam proses belajar mengajar bahasa Jawa. Hasil survei menunjukkan sebanyak 88% siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media tersebut.¹¹⁸

Temuan oleh Widodo binti Hanifah, terdapat kesamaan konteks pada media monopoli aksara Jawa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)*, sedangkan peneliti akan menggunakan metode eksperimen. Selain itu, studi ini dilangsungkan di SDN Ceremi 01 pada siswa kelas III, sementara peneliti berlokasi di kelas IV di MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Berdasarkan kajian terdahulu, ditemukan persamaan dalam penggunaan Media Monopoli Aksara Jawa, namun perbedaan muncul dalam metode, tingkat pendidikan, dan lokasi penelitian yang digunakan. Menurut peneliti, belum ada penelitian yang serupa yang akan dilakukan oleh peneliti.

C. Kerangka Berfikir

Deskripsi teoretis yang dikenal sebagai kerangka kerja menghubungkan dan memperjelas hubungan, pengaruh, atau interaksi antara dua variabel. Kerangka berpikir adalah model konseptual yang

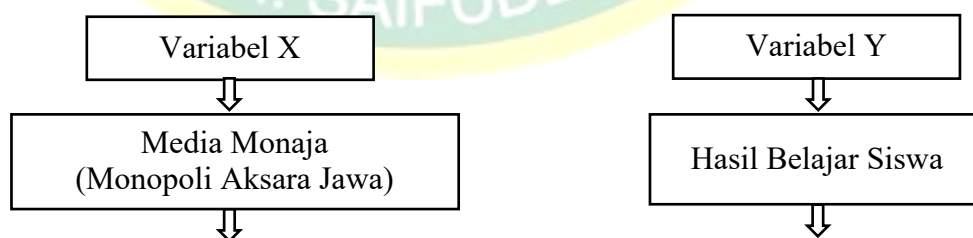
¹¹⁸ Bangkit Widodo dan Arifatul Hanifah, “Pengembangan Media Monopoli AKsara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar”, ..., hlm.27.

digunakan untuk teori atau dasar yang berkaitan dengan sejumlah elemen yang diidentifikasi sebagai masalah.¹¹⁹

Media Monaja adalah bentuk media visual berupa papan permainan yang dimodifikasi dengan memasukkan materi aksara Jawa. Dalam penggunaannya, media monaja tidak hanya berpusat pada guru, melainkan melibatkan siswa melalui pengalaman pembelajaran langsung. Menurut Edgar Dale dalam teori kerucut pengalamannya mengatakan semakin konkrit pembelajaran, semakin baik pemahaman siswa karena pengalaman pembelajaran langsung. Daya ingat siswa terhadap pengalaman tersebut dapat ditingkatkan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.¹²⁰

Edgare Dale juga mengatakan dalam teori kerucut pengalamannya bahwa media yang digunakan berkaitan dengan pemaparan teori, bahwa pengalaman langsung melalui simulasi nyata, maka 90% dari materi yang dipelajari akan mudah diingat, sementara metode pembelajaran hanya dengan membaca saja hanya dapat meningkatkan 10% dari teori.¹²¹ Edgar Dale meyakini bahwa penggabungan simbol dan gagasan abstrak dengan pengalaman konkrit dapat meningkatkan pemahaman siswa.¹²² Diharapkan media monaja efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Jawa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat dibentuk sebagai berikut untuk lebih memahami penjelasan di atas.

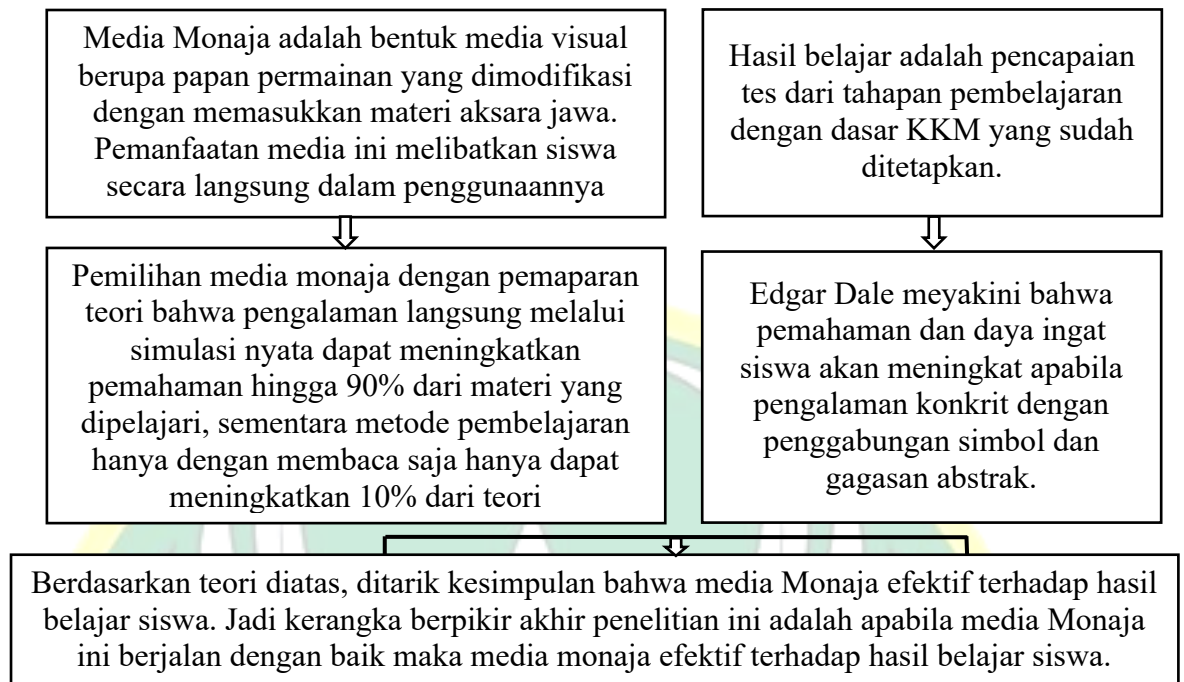


¹¹⁹ Ismail Nurdin and Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm.125.

¹²⁰ Syarif Hidayatulloh, dkk, "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam.", ..., hlm.199–206.

¹²¹ Rochmad Syafril Ismunandar dan Gde Agus Yudha Prawira Adistana, "Studi Terhadap Media Pembelajaran 3D Sketchup dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", ..., hlm.3.

¹²² Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,", hlm.592.



D. Hipotesis

Hipotesis adalah spekulasi yang belum terbukti benar dan perlu diuji lebih lanjut. Karena masih merupakan dugaan, hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak setelah diuji.¹²³ Media monaja adalah media visual hasil pengembangan dari permainan monopoli dengan memasukkan materi aksara jawa. Menurut Edgar Dale dalam teori kerucut pengalaman mengatakan bahwa semakin konkrit pembelajaran, semakin baik pemahaman siswa karena pengalaman pembelajaran langsung. Daya ingat siswa terhadap pengalaman tersebut dapat ditingkatkan dengan keikutsertaan siswa aktif selama pembelajaran.

Hipotesis penelitian ini, didasarkan pada gagasan yang disebutkan di atas. Berikut ini adalah hipotesis yang peneliti gunakan:

H_o : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan media monaja dan kelas kontrol tanpa media monaja

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan media dan kelas kontrol tanpa media monaja

¹²³ Agung Edy Wibowo, *Metode Penelitian Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah* (Cirebon: Insani, 2021), hlm.72.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan upaya efektif dalam mengumpulkan data secara ilmiah dengan maksud dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini, jenis yang diaplikasikan adalah penelitian kuantitatif yang dilandaskan filsafat positivism. Metode eksperimen digunakan guna mengkaji pengaruh variabel perlakuan terhadap variabel hasil dalam kondisi terkendali.¹²⁴

Quasi Experimental Design adalah desain penelitian yang dipilih oleh peneliti diterapkan pada *Nonequivalent Control Group Design*. Desain *Nonequivalent Control Group Design* melibatkan dua kelas, kelas eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih dengan acak. Media monaja hanya diterapkan pada kelas eksperimen, dan tidak diterapkan pada kelas kontrol. Detail desain penelitian terperinci terdapat dalam tabel berikut.¹²⁵

Tabel 2.

Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2
O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 = Nilai kelas eksperimen (pretest)

O_2 = Nilai kelas eksperimen (posttest)

O_3 = Nilai kelas kontrol (pretest)

O_4 = Nilai kelas kontrol (posttest)

X = Perlakuan (media monaja)

¹²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*,, hlm.iii.

¹²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. hlm.120.

B. Variabel dan Indikator

1. Variabel

Variabel merujuk pada sifat, nilai, atau atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki. Hasil yang didapat dipakai untuk menarik kesimpulan. Dalam proses penelitian, terdapat dua jenis fokus variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel Bebas merujuk pada variabel yang diubah atau dikontrol dalam penelitian untuk mengamati pengaruhnya terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini, Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa) dipilih sebagai variabel bebas yang akan diteliti.
- b. Variabel Terikat adalah variabel yang dikontrol oleh faktor-faktor diluar kendali. Artinya, perubahan pada variabel lain akan mempengaruhi variabel ini. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dipilih menjadi variabel terikat yang akan diteliti.¹²⁶

2. Indikator

Dikutip oleh Sugiyono, instrumen penelitian adalah teknik yang dipakai untuk mengukur peristiwa fokus penelitian. Banyaknya variabel ditentukan dengan instrumen atau indikator penelitian. Oleh karenanya, banyaknya butir instrumen yang akan diterapkan bervariasi tergantung kebutuhan jumlah variabel yang menjadi fokus penelitian.¹²⁷

Instrumen pengukur yang diaplikasikan peneliti merupakan tes 20 butir soal pilihan ganda. Indikator yang digunakan dalam soal uji coba disajikan dalam kisi-kisi berikut:

Tabel 3.

Kisi-kisi Soal Uji Coba

Kompetensi Dasar	Indikator Pemahaman Konsep	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No Soal

¹²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm.67.

¹²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm.156-157.

3.4 Mengenal sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, dan taling tarung).	Mengenal	Siswa dapat mengenali aksara Jawa sandhangan swara	C2	1,2,3, 4,5
	Menunjukkan	Siswa menunjukkan aksara jawa sandhangan swara.	C2	6,7,8, 9,10
4.4. Membaca dan menulis huruf Jawa dengan menggunakan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, dan taling tarung).	Membaca	Siswa dapat menguasai bacaan aksara Jawa sandhangan swara	C1	11,12, 13,14, 15,
	Menulis	Siswa dapat menulis aksara Jawa sandhangan swara	C1	16,17, 18,19, 20

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian dilaksanakan di MI Ma'arif NU Banjaranyar, sebuah sekolah yang berada di Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah.

2. Waktu

Penelitian dimulai pada November 2022 – April 2023 untuk observasi pendahuluan, penyusunan dan pengajuan skripsi, dan pengembangan instrumen dan perangkat penelitian. Penelitian dimulai pada 27 Mei 2023 hingga 30 Juni 2023, dan dilanjutkan dengan proses penelaahan data dan pembuatan skripsi.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam konteks penelitian, populasi merupakan ruang lingkup umum meliputi keadaan dengan karakteristik khusus yang ditentukan oleh peneliti untuk menjadi subjek penelitian, dan melalui penelitian tersebut dapat dihasilkan kesimpulan.¹²⁸ Penelitian ini melibatkan keseluruhan individu kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar, berjumlah 29 siswa, dengan satu kelas dibagi menjadi dua sift. Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar berjumlah 29 siswa, pelaksanaan 15 siswa dari sift pertama dan 14 siswa dari sift kedua.

2. Sampel

Semua atau sebagian populasi disebut sebagai sampel.¹²⁹ Dalam penelitian ini, *cluster sampling* digunakan. Jenis pengambilan sampel *cluster sampling* ini melibatkan randomisasi terhadap kelompok daripada individu. Pengambilan sampel dilakukan dengan memilih kelompok atau area tertentu untuk mempelajari aspek tertentu pada bagian yang berbeda di dalam suatu instansi.¹³⁰ Peneliti tidak membagi kelas menjadi dua, kelompok kelas telah dibagi oleh madrasah dengan sistem sift 50%. Sift pertama sift pagi sebagai kelas kontrol tanpa media monaja, sedangkan sift kedua sebagai kelas eksperimen dengan media monaja.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode ini merujuk pada tindakan yang ditempuh peneliti guna menggali informasi yang dibutuhkan atau bukti aktual di lapangan.¹³¹ Berikut adalah metode yang diterapkan oleh peneliti.

¹²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm.126.

¹²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm.127.

¹³⁰ Marinda Sari Sofiyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm.165-166.

¹³¹ Ai Rosmiati, "Penggunaan Bahasa Gaul Siswa SMP Di Whatsapp," *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*: Vol.1, No.4, 2022, hlm.93-94.

1. Metode Tes

Penggunaan tes menjadi salah satu metode yang diterapkan untuk memperoleh data dalam penelitian yang melibatkan serangkaian soal yang perlu dikerjakan oleh responden guna mengukur suatu aspek pada individu. Metode ini diterapkan dalam penelitian guna mengevaluasi dan menilai hasil belajar siswa. Tes dilakukan sebelum dan setelah proses pembelajaran untuk melihat perubahan yang terjadi. Penelitian ini menggunakan metode tes tertulis format pilihan ganda, dengan dilaksanakannya *pretest* dan *posttest*.¹³²

F. Metode Analisis Data

Analisis data memainkan peranan krusial dalam sebuah penelitian, tujuannya merumuskan kesimpulan berdasarkan interpretasi yang hati-hati dan objektif terhadap data penelitian. Pengolahan data dipergunakan untuk memverifikasi hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti.¹³³ Metode analisis data telah dirangkum sebagai berikut.

1. Analisis Uji Instrumen

Instrumen merupakan alat yang diaplikasikan untuk mengamati, menilai, dan mendapatkan data selama penelitian. Persyaratan yang ditetapkan harus terpenuhi oleh instrument sebagai alat ukur. Sebelum diterapkan dalam penelitian, instrument tes telah melalui tahap uji coba untuk memastikan valid, dan reliabel.

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah tahap yang harus lewati oleh peneliti untuk menyeleksi kevalidan dari sebuah alat atau soal.¹³⁴ Peneliti menggunakan rumus *korelasi product momen*, yaitu:¹³⁵

¹³² Adhi Kusumastuti, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020), hlm.62.

¹³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm.206.

¹³⁴ Febrinawati Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* , No.7, No.1, 2018, hlm.18.

¹³⁵ Indra Prasetya, *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik* (Medan: Umsu Press, 2022), hlm.131.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

- r_{xy} = Tingkat korelasi antara variabel x dan y
 n = Banyaknya sampel
 $\sum x$ = Akumulasi total skor x
 $\sum y$ = Akumulasi total skor y
 $\sum xy$ = Akumulasi hasil kali x dan y
 $\sum x^2$ = Akumulasi kuadrat nilai distribusi x
 $\sum y^2$ = Akumulasi kuadrat dari skor distribusi yang diberikan oleh y

Dalam penelitian ini, validitas soal ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai r_{hitung} dan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka mencapai kevalidan soal. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak mencapai kevalidan atau tidak valid. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Tolak ukur koefisien validitas penelitian ini, J.P. Guilford pada tabel 4 berikut.¹³⁶

Tabel 4.

Interpretasi Koefisien Validitas

Koefisien Validas	Interpretasi
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak valid
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi

¹³⁶ Isman M.Nur dan Diah Prawitha Sari, *Soft Skills Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis Matematika* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2023), hlm.87-88.

b. Uji Reliabilitas

Keandalan suatu instrumen diukur berdasarkan ketepatan atau kekonsistennannya. Peneliti menggunakan KR-20 untuk rumus reliabilitas, yang dapat dilihat di bawah ini (Kuder dan Richardson).

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right)$$

keterangan:

r_{11}	=	Koefisien keberhasilan
n	=	Total soal
p	=	Rasio jawaban yang tepat
q	=	Rasio jawaban yang salah
s_t^2	=	Variansi skor total

Dalam tabel product moment, harga r_{11} dibandingkan dengan harga r_{tabel} taraf signifikan 0,05. Apabila harga $r_{11} > r_{tabel}$, soal dianggap reliabel. Setelah hasil perhitungan dikumpulkan, hasil pengujian reliabilitas ditafsirkan menggunakan standar berikut.¹³⁷

Tabel 5.

Kriteria Tingkat Reliabilitas

Interval	Kriteria
-1,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,70	Cukup
0,71 – 0,90	Tinggi
0,91 – 1,00	Sangat tinggi

2. Uji Hipotesis

a. Uji Independent Sample T-test

Uji independent sample t-test digunakan guna mengidentifikasi ketidaksamaan yang signifikan antara dua sampel

¹³⁷ Sartika, *Analisis Framework S-O-R Mengenai Online Shopping Value Dan Web Satisfaction Terhadap Purchase Intention* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022), hlm.19.

rerata yang berbeda. Uji independent sample t-test diaplikasikan untuk membandingkan dua kelas yang tidak saling terkait, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.¹³⁸ Dengan persamaan sebagai berikut:¹³⁹

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan

\bar{X}_1 = Nilai hasil belajar rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai hasil belajar rata-rata kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa yang hadir di kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa yang hadir di kelas kontrol

S_1^2 = Varians eksperimen

S_2^2 = Varians kontrol

Setelah diperoleh nilai t_{tabel} , langkah berikutnya adalah melakukan pengujian signifikansi agar dapat menentukan hipotesis mana yang dapat diterima. Pengujian signifikansi mengacu pada ketentuan berikut:

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Sebelum menetapkan angka t_{tabel} , terlebih dahulu menentukan nilai derajat kepercayaan $dk = n_1 + n_2 - 2$ menggunakan taraf signifikan 0,05.¹⁴⁰

b. Uji N-Gain

Uji N-gain mengindikasikan perbedaan perubahan nilai antara *posttest* dan *pretest* dengan tujuan menyimpulkan seberapa efektif

¹³⁸ Rasul, dkk, *Statistika Pendidikan Matematika* (Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022), hlm.140.

¹³⁹ Norfai, *Analisis Data Penelitian* (Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2021), hlm.35.

¹⁴⁰ Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm.249.

perlakuan dengan menggunakan media monaja. Menurut Meltzer, normalitas gain dihitung dengan menggunakan rumus berikut.¹⁴¹

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pretest}}}$$

Keterangan:

S_{posttest} : Skor posttttest

S_{pretest} : Skor pretest

S_{maks} : Maksimal skor

Menurut Meltzer, klasifikasi keefektifan didasarkan pada nilai normalitas gain.

Tabel 6.

Klasifikasi Keefektifan Uji N-Gain

Besar Presentase	Klasifikasi
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

¹⁴¹ Mirani Oktavia dan Aliffia Teja Prasasty, "Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test", *Simposium Nasional Ilmiah dengan Tema: Vol.1, No. 1, 2019*, hlm.598.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Ma'arif NU Banjarnyar, sebuah sekolah yang berada di Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dimulai pada 27 Mei 2023 hingga 30 Juni 2023, dan dilanjutkan dengan proses penelaahan data dan pembuatan skripsi.

Quasi Experimental Design adalah desain penelitian yang dipilih oleh peneliti diterapkan pada *Nonequivalent Control Group Design*. Desain *Nonequivalent Control Group Design* melibatkan dua kelas, kelas eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih dengan acak. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan media monaja (monopoli aksara Jawa), sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan media monaja (monopoli aksara Jawa).

Penelitian ini melibatkan 29 siswa kelas IV MI Ma'arif NU Banjarnyar yang menggunakan sistem sift 50%. Sift I adalah kelas kontrol tanpa perlakuan media monaja dengan 15 siswa, sedangkan sift II adalah kelas eksperimen dengan perlakuan media monaja dengan 14 siswa. Penentuan sift 50% tidak ditentukan oleh peneliti, melainkan pihak madrasah yang mentukan.

Perolehan data berupa sampel diperoleh dengan metode tes sebelum perlakuan atau *pretest* dan sesudah diberi perlakuan atau *posttest*. Penggunaan *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan kondisi awal dan setelah masing masing kelompok diberi perlakuan atau tanpa perlakuan. Terdapat tiga tahapan yang dilalui oleh peneliti sebagai berikut.

a. Tahap Pesiapan

Berikut adalah langkah-langkah yang diambil untuk mempersiapkan penelitian ini:

- 1) Melakukan survei untuk menentukan subjek dan objek penelitian
- 2) Merancang media monaja untuk digunakan dalam pembelajaran kelas eksperimen
- 3) Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau dikenal dengan RPP
- 4) Membuat kisi-kisi soal instrumen penelitian.
- 5) Membuat soal instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, soal tidak digunakan secara langsung. Sebelum penelitian dimulai, 20 soal diberikan kepada siswa VB MI di Ma'arif NU Banjaranyar. Tujuannya adalah untuk mengukur kualitas valid, dan reliabel dari sebuah soal. *Pretest* dan *posttest* penelitian hanya akan menggunakan soal yang valid, soal yang tidak valid tidak diaplikasikan.
- 6) Penyusunan soal *pretest* dan *posttest*.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

Kelas IV sift I adalah kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional tanpa media monaja. Tiga kegiatan terdiri dari tahap pelaksanaan kelas kontrol yakni, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan diakhiri kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti memulai kegiatan diawali memberi salam, berdoa, memberikan sapaan pengantar, menanyakan kabar, konfirmasi absensi siswa, membuka ice breaking, menanyakan kesiapan belajar siswa, mengasosiasikan konsep sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan selanjutnya, dan menjelaskan esensi pembelajaran.

Tahap kegiatan inti, *pretest* diberikan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran untuk memberikan informasi kondisi awal siswa. Pembelajaran kelas kontrol dilakukan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa media monaja. Peneliti menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab. Setelah pelajaran selesai, peneliti memberi siswa kesempatan untuk bertanya.

Tahap kegiatan penutup, siswa mengerjakan *posttest*, peneliti dan siswa melakukan refleksi, membuka ruang bagi siswa untuk mengungkapkan pertanyaan atau ketidakpahaman terkait materi, menyalurkan penguatan dan kesimpulan, dan memimpin doa.

2) Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Kelas IV sifit II adalah kelas eksperimen pembelajaran dengan media monaja digunakan. Tiga kegiatan terdiri dari kelas eksperimen yakni, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tahap kegiatan pendahuluan diawali, peneliti memulai kegiatan diawali memberi salam, berdoa, memberikan sapaan pengantar, menanyakan kabar, konfirmasi absensi siswa, membuka ice breaking, menanyakan kesiapan belajar siswa, mengasosiasikan konsep sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan selanjutnya, dan menjelaskan esensi pembelajaran.

Tahap kegiatan inti, *pretest* kepada siswa sebelum memulai pembelajaran untuk memberikan informasi kondisi awal siswa. Peneliti membagi kelas menjadi empat kelompok, peneliti mempersiapkan peralatan media monaja, kemudian peneliti mengarahkan untuk bermain media monaja. Sebelum memulai permainan, peneliti menyampaikan cara bermain dan aturan permainan media monaja yang terdapat dalam buku panduan media monaja. Peneliti mengarahkan siswa untuk

memulai permainan media monaja dan memandu jalannya permainan media monaja. Peneliti memberi ruang bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan.

Tahap kegiatan penutup, siswa mengerjakan pretest, peneliti dan siswa melakukan refleksi, membuka ruang bagi siswa untuk mengungkapkan pertanyaan atau ketidakpahaman terkait materi, menyalurkan penguatan dan kesimpulan, dan memimpin doa.

c. Tahap Evaluasi

Penelitian menggunakan *pretest* dan *posttest* sebagai evaluasi. Sebelum perlakuan, *pretest* dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal siswa dan *posttest* dilaksanakan guna mengetahui capaian pembelajaran siswa selepas perlakuan. Hipotesis penelitian dijawab dengan data *pretest* dan *posttest*.

2. Hasil Penelitian

Pretest dan *Posttest* adalah perolehan hasil belajar siswa dalam penelitian ini. Hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat di sini, serta nilai *pretest* dan *posttest*.

a. Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh sebelum kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi perlakuan. Tujuannya yaitu untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberi perlakuan materi aksara jawa. Kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi soal *pretest* yang berjumlah 11 soal pilihan ganda. Perolehan nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7

Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	Nilai	Kode Siswa	Nilai
1	K-K1	73	K-E1	45
2	K-K2	82	K-E2	73

3	K-K3	73	K-E3	36
4	K-K4	36	K-E4	45
5	K-K5	55	K-E5	45
6	K-K6	27	K-E6	36
7	K-K7	55	K-E7	27
8	K-K8	82	K-E8	36
9	K-K9	36	K-E9	45
10	K-K10	36	K-E10	27
11	K-K11	27	K-E11	45
12	K-K12	36	K-E12	27
13	K-K13	27	K-E13	55
14	K-K14	45	K-E14	73
15	K-K15	27		
Jumlah		717		615
Rata-rata		47,80		43,93
Nilai Maksimal		82		73
Nilai Minimum		27		27
Varians		429,171		220,533
Standar Deviasi		20,716		14,850

Penyajian data hasil belajar siswa dengan 29 responden dibagi menjadi II sift, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perolehan rerata nilai *pretest* pada kelas kontrol dengan responden 15 siswa memperoleh jumlah 717 dengan rata-rata 47,80. Nilai maksimal adalah 82 oleh dua siswa dengan kode siswa K-K2 dan K-K8 sedangkan untuk nilai minimum adalah 27 oleh empat siswa dengan kode siswa K-K6, K-K11, K-K13, dan K-K15. Perolehan varians dari kelas kontrol 429,171 dan standar deviasi 20,716.

Adapun perolehan rerata nilai *pretest* kelas eksperimen dengan responden 14 siswa diperoleh jumlah nilai 615 dengan nilai rata-rata 43,93. Nilai maksimal adalah 73 oleh dua siswa dengan kode siswa K-E2 dan K-E14, sedangkan nilai minimum adalah 27 oleh tiga siswa dengan kode siswa K-E7, K-E10, K-E12. Perolehan varians dari kelas kontrol 220,533, dan standar deviasi 14,850.

Berdasarkan penyajian data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen.

b. Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh sesudah kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh perlakuan materi aksara Jawa. Tujuannya yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilaksanakan yaitu tentang materi aksara Jawa. Kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi soal *posttest* yang berjumlah 11 soal pilihan ganda. Perolehan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8.

Posttest kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	Nilai	Kode Siswa	Nilai
1	K-K1	82	K-E1	100
2	K-K2	91	K-E2	91
3	K-K3	91	K-E3	73
4	K-K4	64	K-E4	82
5	K-K5	45	K-E5	73
6	K-K6	55	K-E6	73
7	K-K7	64	K-E7	82
8	K-K8	82	K-E8	82
9	K-K9	64	K-E9	73
10	K-K10	64	K-E10	91
11	K-K11	45	K-E11	73
12	K-K12	45	K-E12	82
13	K-K13	45	K-E13	73
14	K-K14	73	K-E14	100
15	K-K15	45		
Jumlah		955		1148
Rata-rata		63,67		82,00
Nilai Maksimal		91		100
Nilai Minimum		45		73
Varians		290,810		99,692
Standar Deviasi		17,053		9,985

Penyajian data hasil belajar siswa dengan 29 responden yang dibagi menjadi II sif, kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai rerata *posttest*. Perolehan rerata nilai *posttest* kelompok kontrol dengan responden 15 siswa memperoleh jumlah nilai 955 dengan rata-rata 63,67. Nilai maksimal adalah 92 oleh dua siswa dengan kode siswa K-K2 dan K-K3, sedangkan nilai minimal adalah 45 oleh lima siswa dengan kode siswa K-K5, K-K11, K-K12, K-K13, dan K-K15. Perolehan varians dari kelas kontrol 290,810, dan standar deviasi 17,053.

Adapun perolehan rerata nilai *posttest* kelas eksperimen dengan jumlah responden 14 siswa diperoleh jumlah nilai 1148 dengan nilai rata-rata 82. Nilai maksimal adalah 100 oleh dua siswa dengan kode siswa K-E1 dan K-E14, sedangkan nilai minimum adalah 73 oleh enam siswa dengan kode siswa K-E3, K-E5, K-E6, K-E9, K-E11, dan K-E13. Perolehan varians dari kelas eksperimen 99,692, dan standar deviasi 9,985.

Berdasarkan penyajian data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen.

B. Analisis Data

1. Analisis Uji Coba Instrumen

Uji coba instrument dilakukan di kelas VB MI Ma'arif NU Banjaranyar dengan responden 15 siswa. Analisis uji coba instrument dilakukan berdasarkan perolehan data hasil belajar siswa dari kelas uji coba. Soal uji coba instrumen terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Hasil analisis uji coba instrument diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis Validitas Instrumen

Analisis ini digunakan guna menentukan soal-soal yang valid atau tidak valid. Perhitungan dilakukan dengan menghitung r_{xy} dan berkonsultasi dengan hasil r *Product Moment*. Taraf

signifikansi 0,05, N=15, dk= n-2 diperoleh $r_{tabel} = 0,514$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal adalah valid. Berikut adalah hasil uji instrumennya:

Tabel 9
Hasil Uji Validitas Instrumen

Kode Nomor Soal	Validitas		Kriteria
	r_{hitung}	r_{tabel}	
NS-1	0,776	0,514	Valid
NS-2	0,776		Valid
NS-3	0,776		Valid
NS-4	0,194		Tidak Valid
NS-5	0,776		Valid
NS-6	0,194		Tidak Valid
NS-7	0,776		Valid
NS-8	0,194		Tidak Valid
NS-9	0,060		Tidak Valid
NS-10	0,000		Tidak Valid
NS-11	0,640		Valid
NS-12	0,194		Tidak Valid
NS-13	0,776		Valid
NS-14	0,194		Tidak Valid
NS-15	0,000		Tidak Valid
NS-16	0,242		Tidak Valid
NS-17	0,564		Valid
NS-18	0,547		Valid
NS-19	0,656		Valid
NS-20	0,544		Valid

Seperti yang dapat dilihat dari tabel 9, uji validitas instrumen yang berjumlah 20 butir pertanyaan menghasilkan 11 pertanyaan

yang valid, antara lain butir 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 18, 19, dan 20. Serta 9 pertanyaan yang tidak valid, antara lain butir 4, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, dan 16. Lampiran 16 berisi perhitungan uji reliabilitas secara lengkap.

b. Analisis Reliabilitas Instrumen

Konsistensi tanggapan instrumen dievaluasi dengan menggunakan analisis reliabilitas. Tes yang andal menghasilkan respons yang konsisten. Dengan menghitung r_{11} , maka perhitungan uji reliabilitas instrumen telah selesai. Temuan uji reliabilitas tercantum di bawah ini.

Tabel 10
Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Soal	Hasil Uji Reliabilitas	Kriteria
20	0,729	Tinggi

Berdasarkan tabel 10, reliabilitas pada tabel di atas instrument dikatakan sangat reliabel. Statistik ketergantungan pada tabel yang disebutkan di atas menunjukkan $r_{11} = 0,729$. Oleh karenanya, dapat ditetapkan bahwa instrumen penelitian memenuhi standar reliabilitas yang tinggi, khususnya di kisaran 0,71 hingga 0,90. Lampiran 17 berisi perhitungan uji reliabilitas secara lengkap.

2. Analisis Uji Hipotesis

Pertanyaan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah yang bersifat dugaan akan dijawab melalui uji hipotesis. Hipotesis penelitian ini dibagi menjadi dua: H_0 dan H_a

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Proses berikut dipakai untuk menguji hipotesis penelitian:

a. Uji Independent Sample T-test

Uji ini digunakan guna mengidentifikasi ketidaksamaan yang signifikan dua sampel rerata yang berbeda.¹⁴² Uji independent sample t-test diaplikasikan untuk membandingkan dua kelas yang tidak saling terkait, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.¹⁴³ Uji independent sample t-test dilakukan dengan bantuan *spss versi 26*.

Hipotesis-hipotesis yang diselidiki:

$H_o : \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan media monaja dan kelas kontrol tanpa menggunakan media monaja).

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan media monaja dan kelas kontrol tanpa menggunakan media monaja).

1) Analisis Tahap Awal

a) Uji Kesamaan Rata-rata Awal

Digunakan guna memutuskan apakah hasil belajar siswa mempunyai rerata sama atau tidak sama sebelum diberi perlakuan, maka peneliti melakukan uji kesamaan dua rerata. Kondisi kelas akan identik jika rerata kedua kelas sama. *Pretest* kedua kelas akan dianalisis dalam uji tahap awal ini. Pengujian signifikansi mengacu pada ketentuan berikut:

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_o ditolak dan H_a diterima

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_o diterima dan H_a ditolak

Dengan nilai derajat kepercayaan $dk = n_1 + n_2 - 2$, taraf signifikan 0,05.¹⁴⁴ Berikut adalah hasil uji independent t-test dari *pretest*.

¹⁴² Rasul, dkk, *Statistika Pendidikan Matematika* (Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022), hlm.140.

¹⁴³ Titi Murniati, *Pengembangan Life Skills Bagi Siswa* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2023).

¹⁴⁴ Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perrhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*, hlm.249.

Tabel 11
Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata Data *Pretest*

N	Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	α	Kesimpulan
29	Pretest	-0,575	2,05	0,05	H_0 diterima dan H_a ditolak

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh $t_{hitung} = -0,575$ dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 14 + 15 - 2 = 27$, taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,05$. Karena $-0,575 < 2,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak ada perbedaan rerata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas memiliki kondisi yang sama atau hasil belajar rata-rata yang sama. Lampiran 18 berisi uji independent sample t-test secara lengkap melalui *spss versi 26*.

2) Analisis Tahap Akhir

a) Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Perbedaan dua rata-rata digunakan untuk memvalidasi hipotesis. Analisis ini menggunakan data *posttest* antara dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian signifikansi mengacu pada ketentuan berikut:

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dengan nilai derajat kepercayaan $dk = n_1 + n_2 - 2$, taraf signifikan 0,05.¹⁴⁵ Berikut adalah hasil uji independent t-test dari data *posttest*.

¹⁴⁵ Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perrhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*, hlm.249.

Tabel 12
Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Posttest

N	Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	α	Kesimpulan
26	Posttest	3,499	2,05	0,05	H_0 ditolak dan H_a diterima

Merujuk tabel 12, diperoleh $t_{hitung} = 3,499$ dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 14 + 15 - 2 = 27$, taraf signifikan 0,05, didapatkan $t_{tabel} = 2,05$. Dikarenakan $3,499 > 2,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, berdasarkan uji perbedaan dua rata-rata terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan menggunakan media monaja dan kelas kontrol tanpa menggunakan media monaja. Lampiran 18 berisi uji independent sample t-test lengkap melalui *spss versi 26*.

b. Uji N-Gain

Uji N-gain mengindikasikan perbedaan nilai selisih antara pretest dan posttest dengan tujuan menyimpulkan seberapa efektif perlakuan dengan menggunakan media monaja. Tabel berikut menunjukkan hasil uji n-gain penelitian ini:

Tabel 13
Hasil Uji N-Gain Rerata Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rerata Kelas		N-Gain	Klasifikasi
	Pretest	Posttest		
Eksperimen	47,80	82,00	0,7	Tinggi
Kontrol	43,93	63,67	0,3	Sedang

Didapatkan rerata kelas eksperimen sebesar 0,7 dan rerata kelas kontrol sebesar 0,3. Menurut hasil analisis gain, 0,7 digolongkan memiliki efektivitas yang tinggi sedangkan 0,3

digolongkan sedang. Siswa kelas IV bahasa Jawa di MI Ma'arif NU Banjaranyar mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan media monaja. Dibuktikan dengan lebih tingginya nilai gain siswa di kelas eksperimen jika disandingkan dengan kelas kontrol.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui seberapa efektif media monaja (Monopoli Aksara Jawa) terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar pada mata pelajaran bahasa Jawa. Dua kelompok kelas yaitu kelas kontrol (IV sift I) tanpa media monaja dan kelas eksperimen (IV sift II) dengan media monaja dalam penelitian ini.

Media monaja (monopoli aksara Jawa) adalah bentuk media visual berupa papan permainan hasil pengembangan dari permainan monopoli yang dimodifikasi dengan memasukkan materi aksara Jawa.¹⁴⁶ Menurut Dwiyooga, media visual memudahkan siswa untuk memperkuat ingatan mereka tentang materi pelajaran.¹⁴⁷ Pemanfaatan media monaja sebagai media visual tidak hanya berpusat pada guru, melainkan siswa mempunyai aktivitas lain seperti mengamati, mencoba, melakukan, dan lainnya dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁴⁸

Pemilihan media Monaja didasarkan pada teori kerucut pengalaman Edgar Dale dimana dalam teori kerucut pengalamannya mengatakan semakin konkrit pembelajaran, semakin baik pemahaman siswa karena pengalaman pembelajaran langsung. Daya ingat siswa terhadap pengalaman tersebut dapat ditingkatkan dengan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Edgar Dale juga mengatakan bahwa pengalaman langsung

¹⁴⁶ Rosyada, Budiarti, and Rahmawati, "Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta.",, hlm.319.

¹⁴⁷ Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*.

¹⁴⁸ Dewi Hildayah, "Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestetik untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa",, hlm.139.

melalui simulasi nyata dapat meningkatkan pemahaman hingga 90% dari materi yang dipelajari, sementara metode pembelajaran hanya dengan membaca saja hanya dapat meningkatkan 10% dari teori.¹⁴⁹ Edgar Dale meyakini bahwa penggabungan simbol dan gagasan abstrak dengan pengalaman konkrit dapat meningkatkan pemahaman siswa.¹⁵⁰

Penyajian data hasil belajar siswa dengan 29 responden dibagi menjadi II sif, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perolehan rerata nilai *pretest* pada kelas kontrol dengan responden 15 siswa memperoleh rata-rata 47,80, dengan 82 sebagai nilai maksimal, 27 untuk nilai minimum, varians 429,171, dan standar deviasi 20,716. Perolehan rerata nilai *pretest* kelas eksperimen dengan responden 14 diperoleh nilai rata-rata 43,93, nilai maksimal adalah 73, nilai minimum adalah 27, varians 220,533, dan standar deviasi 14,850.

Adapun perolehan rerata nilai *posttest* kelompok kontrol dan kelas eksperimen. Penyajian data hasil belajar siswa dengan responden 15 siswa diperoleh rata-rata 63,67, nilai maksimal 91, dengan nilai minimal 45, varians 290,810, dan standar deviasi 17,053. Perolehan rerata nilai *posttest* kelas eksperimen dengan jumlah responden 14 siswa didapatkan nilai rata-rata 82, nilai maksimal 100, dan dengan nilai minimum 73, varians 99,692, dan standar deviasi 9,985.

Dalam uji kesamaan rata-rata awal (*pretest*), nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah -0,575. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} $dk = n_1 + n_2 - 2 = 14 + 15 - 2 = 27$, taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,05$. Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak sebab $-0,575 < 2,05$. Dengan kata lain, tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan uji kesamaan dua rata-rata. Kedua kelas memiliki kondisi yang sama.

¹⁴⁹ Rochmad Syafril Ismunandar, "Studi Terhadap Media Pembelajaran 3D Sketchup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik bangunan*: Vol.6, No. 2, 2020, hlm.3.

¹⁵⁰ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*: Vol.2, No.1, 2019, hlm.592.

Berdasarkan hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas dimulai dengan kondisi yang sama atau memiliki hasil belajar rata-rata yang sama. Perbedaan rata-rata data akhir (*posttest*), diperoleh $t_{hitung} = 3,499$ dan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 14 + 15 - 2 = 27$, taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,05$. Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, karena $3,499 > 2,05$. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan media monaja dengan kelas kontrol tanpa media monaja.

Untuk mengetahui efektivitas media monaja terhadap hasil belajar siswa melalui uji n-gain menjadi indikator utama. Hasil perhitungan menunjukkan rerata n-gain eksperimen adalah 0,7 menandakan peningkatan dalam kategori tinggi. Sementara, n-gain kontrol adalah 0,3 menandakan peningkatan dalam kategori sedang. Hasil penelitian memberikan bukti bahwa media monaja efektif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Hasil temuan diatas sejalan dengan hasil temuan Bangkit Joko Widodo binti Arifatul Hanifah yang berjudul "*Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar*" tahun 2020. Hasil temuan ini membuktikan bahwa media monopoli aksara Jawa memberikan efektivitas yang lebih besar dibandingkan tabel aksara jawa, dengan presentase angket respons siswa sebanyak 88%.¹⁵¹

Hasil temuan ini juga selaras dengan temuan Gisela Ayu Wulantika dan Heru Subrata yang berjudul "*Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk mengajarkan siswa kelas IV SD menulis huruf Jawa dengan menggunakan sandhangan aksara Jawa*" tahun 2020 yang mengindikasikan kesesuaian dengan hal ini. Merujuk pada penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan media permainan *kermoraja* memenuhi kriteria kevalidan presentase 88% dengan kategori

¹⁵¹ Bangkit Widodo dan Arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli AKsara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar",, hlm.27.

sangat valid, dengan perolehan prestase 98,75% kategori sangat praktis, dan dinyatakan efektif dengan nilai pretest sebesar 66 menjadi 87,6 pada rata-rata nilai posttest.¹⁵²

Hasil temuan ini juga selaras dengan temuan Muhammad Isna Rosyada, dkk, yang berjudul “Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta” tahun 2020. Menurut temuan, orientasi pembelajaran Monopoli Aksara Jawa dapat membantu keefektifan proses pembelajaran. Adanya peningkatan yang substansial dalam nilai rerata sebesar 50,1 pada *pretest* dan *posttest*, yang sekitar setengah dari nilai maksimum.¹⁵³

Selain itu, temuan ini sesuai dengan teori kerucut pengalaman yang dikembangkan oleh Edgare dale bahwa penggabungan simbol dan gagasan abstrak dengan pengalaman konkrit dapat meningkatkan pemahaman siswa. Semakin konkrit pembelajaran, semakin baik pemahaman siswa karena pengalaman pembelajaran langsung dengan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa hal menyebabkan hasil belajar yang berbeda: (1) Media monaja adalah media visual, yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media selama permainan, meningkatkan pemahaman mereka. Seperti halnya disampaikan oleh Edgar Dale dalam teori kerucutnya meyakini bahwa penggabungan simbol dan gagasan abstrak dengan pengalaman konkrit dapat meningkatkan pemahaman siswa, (2) Media monaja adalah media permainan dengan menggabungkan unsur materi aksara jawa, sehingga dalam pembelajaran siswa tidak hanya bermain melainkan belajar sambil bermain.

¹⁵² Gisela Ayu Wulantika dan Heru Subrata, “Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: Vol.10, No.8, 2022, hlm.1723.

¹⁵³ Muhammad Isna Rosyada, dkk, “Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta.”,, hlm.321.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dilaksanakan di MI Ma'arif NU Banjaranyar dengan jumlah responden 29 siswa yang selanjutnya dibagi menjadi II sifit kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Diadakan *pretest* guna mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Merujuk hasil uji independent sample t-test data *pretest* didapatkan $t_{hitung} = -0,575$ dan $t_{tabel} = 2,05$ taraf signifikan 0,05, dk = 27. Karena $-0,575 < 2,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji independent sample t-test data *posttest* diperoleh $t_{hitung} = 3,499$ dan $t_{tabel} = 2,05$, taraf signifikan 0,05, dk = 27. Karena $3,499 > 2,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya uji n-gain untuk mengetahui tingkat efektivitas diperoleh rerata n-gain kelas eksperimen adalah 0,7 kategori tinggi dan rerata n-gain kelas kontrol adalah 0,3 kategori sedang. Diperoleh kesimpulan bahwa media monaja efektif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, peneliti menguraikan saran kepada pihak yang terlibat:

1. Bagi sekolah, media monaja dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan di institusi pendidikan atau madrasah.
2. Bagi guru, media monaja sebagai referensi dan inovasi media untuk membuat pembelajaran lebih kreatif.

3. Bagi siswa, media monaja dapat dijadikan media permainan dengan menyajikan materi aksara Jawa sehingga dapat mengeksplorasi kemampuan secara mandiri
4. Peneliti yang akan datang dapat memodifikasi media monaja dengan menggunakan materi berbeda serta menyajikannya dengan lebih menarik.

C. Keterbatasan Penelitian

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas limpahan rahmat Allah SWT, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan penelitian:

1. Kelemahan Metode *Quasi Experiment*

Quasi Experiment (eksperimen semu) adalah pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Kelemahan dari *quasi experiment* adalah desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelemahan lain dari *quasi experiment* adalah tidak adanya randomisasi dan lemahnya dalam mengontrol grup, sehingga randomisasi tidak sebaik dalam *true experiment* (eksperimen nyata). *Quasi experiment* ini digunakan apabila penelitian *true experiment* tidak mungkin dilakukan karena beberapa kendala.

2. Keterbatasan Waktu

Penelitian menunjukkan bahwa terdapat keterbatasan waktu selama penelitian. Keterbatasan waktu dalam penelitian yakni pada pengambilan sampel uji coba instrument dan pelaksanaan penelitian. Pengambilan sampel dilakukan sebelum siswa melaksanakan Penilaian Akhir Tahun (PAT). Dalam pengambilan sampel, peneliti mengalami keterbatasan waktu karena pemadatan materi sedang berlangsung sebagai persiapan Penilaian Akhir Tahun (PAT). Selanjutnya

keterbatasan waktu pada saat pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pasca Penilaian Akhir Tahun (PAT), dimana pada saat itu kegiatan remedial dilakukan. Adapun keterbatasan waktu penelitian dengan menggunakan *quasi experiment design* yaitu *longitudinal study* atau penelitian dilakukan dalam jangka waktu yang lama.

3. Keterbatasan Kemampuan

Penelitian dilakukan dengan keterbatasan kemampuan peneliti, yakni keterbatasan kemampuan tenaga dan keterbatasan kemampuan ilmiah. Keterbatasan kemampuan tenaga yakni pada pengelolaan kelas. Dalam pelaksanaan penelitian menggunakan media monaja dibagi menjadi dua kelompok bermain dengan penggunaan dua papan media monaja. Dengan penggunaan dua papan media monaja, peneliti memiliki keterbatasan tenaga dalam hal pengelolaan kelas. Sehingga pada saat pelaksanaan penelitian membutuhkan tenaga yang lebih untuk pengelolaan kelas dengan menggunakan media monaja. Peneliti harus berusaha seimbang dalam mendampingi dan memandu jalannya permainan menggunakan media monaja. Adapun keterbatasan kemampuan ilmiah, yaitu dalam kendala desain atau metode penelitian. Dalam pemilihan desain dan metode penelitian, pemilihan metode *quasi experiment* dilakukan karena peneliti sulit mendapatkan kelompok kontrol sehingga randomisasi dilakukan oleh pihak madrasah.

Peneliti menyadari atas kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki, namun demikian peneliti sudah berupaya maksimal sesuai dengan kemampuan dan bimbingan dosen pembimbing. Walaupun terdapat kekurangan dalam penelitian ini, peneliti bersyukur bahwa penelitian ini berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, Alif. "Evaluasi Dalam Pendidikan Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar." *Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial*. Vol.6, No.1.
- Ahmad, Herlina. 2021. *Media Quiziz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makassar: PT. Nas Media Indonesia.
- Amirrudin. 2021. *Jejak-Jejak Praktik Baik Sang Pengajar*. Tangerang Selatan: Anggota IKAPI.
- Ariyanto, Agus, dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga." *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol.9, No.1.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol.2, No.
- Bekti, Rofi Setia. dan Thohir, M. Anas. "Eksistensi Bahasa Jawa dalam Menghadapi Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar di Era Society". *Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*: Vol.4, No.2.
- Bhakti, Wirayudha Pramana. "Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Keluarga Di Sleman." *Jurnal Skripta*: Vol.6, No.2.
- Bejo. 2020. *Sinau Maca Aksara Jawa 2*. Jawa Timur: Ahlimedia Book.
- Cahyadi, Rahman. 2018. *Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Membentuk Kesantunan Berbahasa Di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga*. Purwokerto: Pasca Sarjana IAIN Purwokerto,.
- Chotimah, Chusnul, dkk. "Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun." *International Journal of Elementary Education*: Vol.3, No.2.
- DEPDIKBUD Provinsi Jawa Tengah. *Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Dasar Provinsi Jawa Tengah: Mata Pelajaran Bahasa Jawa*. Jawa Tengah, 1994.
- Dewi, Putri Kumala, dan Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Dimiyati, Akhmad. 2018. *Kiai Ibrahim Dan Tempat-Tempat Ibadat (Kisah Perjalanan Memahami Perbedaan Agama Dan Saling Menghormati Dengan Umatnya)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Eka Estianti, Wahyu. dan Al Masjid, Akbar. "Analisis Hasil Belajar Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mirit Kebumen." *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol.8, No.1.
- Fitriana, Tya Resta, dan Rahadini, Astiana Ajeng. "Pandangan Guru Terhadap Pelaksanaan Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa." *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*. Vol.10, No.
- Fitriani, Anissa Melyan, dkk. "Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SDN Doyong 04 Tangerang." *Jurnal Pendidikan dan Sains*. Vol.3, No.3.

- Gustiana. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Introductory Chapter and Family Life Pada Kelas VII-A SMP Negeri 10 Lebong*. Purwokerto: CV Tatakala Grafika.
- Hamid, Mustofa Abi. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanifah, Halid. 2019. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harefa, Yustani. dan Mulyono, Yehezkiel Sugeng. "Implementasi Kurikulum Sekolah Minggu Terhadap Perkembangan Kerohanian Anak-anak Sekolah Minggu di Gereja Pantekosta di Indonesia Maranatha Yosomulyo Banyuwangi." *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*. Vol.5, No.1.
- Hasanah, Lathipah, dkk. "Manajemen Kurikulum Anak Usia Dini di Taman Kanak Kanak Nurul Hasanah." *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*. Vol.10, No. 1.
- Hidayatulloh, Syarif, dkk. "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol.3, No. 2.
- Hildayah, Dewi. "Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestetik untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol.2, No.1.
- Ismunandar, Rochmad Syafril. "Studi Terhadap Media Pembelajaran 3D Sketchup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik bangunan*. Vol.6, No. 2.
- Juliani, Wikanti Iffah. dan Widodo, Hendro. "Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan." *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.10, No.2.
- Karim, Bisyr Abdul. dan Ansar. "Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mahasiswa Di Perguruan Tinggi." *Education and Learning Journal*. Vol.3, No.1.
- Khairul, Sri Haryati. dan Yusman, Yanti. "Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia Dengan Algoritma Raita Berbasis Android." *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol.11, No.1.
- Kurniawati, Lailia, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.8, No. 4.
- Kustandi, Cecep. dan Darmawan, Daddly. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kusumastuti, Adhi, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Latifah, Nidha Nur. "Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 01 Semarang." *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.10, No.1.
- Latifah, Nidha Nur, dkk. "Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Materi Tembang." *Journal for Lesson and Learning Studies*. Vol.2, No. 2.

- Lestari, Ayu. dan Hasibuan, Abdullah. "Pergeseran Bahasa Jawa Pada Kalangan Remaja Desa Firdaus Kabupaten Serdang Bedagai." *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*. Vol.2, No. 1.
- Lestari, Karunia Indah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol.6, No.3.
- Linayanti, Hestiwi Trisna. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Raja (Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Jawa." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*: Vol.10, No.2.
- LP Ma'arif Kabupaten Banyumas. 2022. *Bahasa Jawa Kelas IV Semester 1*. Banyumas: LP Ma'arif Kabupaten Banyumas.
- M, A.Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Magdalena, Ina, dkk. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol.2, No.1.
- Magdalena, Ina, dkk. "Analisis Bahan Ajar." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol.2, No.2.
- Mahardika, Serli. dan Setyaningrum, Fery. "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Muhammadiyah Bausasran II Yogyakarta." *Fundamental Pendidikan Dasar*. 3, no. 3 (2020): 252.
- Mahmudah, Layli. 2019. "Pengaruh Model Direct Intruction Dengan Media Kartu Aksara Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas V MIN 7 Tulungagung." IAIN Tulungagung.
- Ma'mun, Sukron. "Analisis Metode Pembelajaran Ceramah Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*. Vol.20, No.2.
- Manik, I Ketut. "Efektivitas Metode Tanya Jawab Multi Arah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol.8, No.1.
- MI Ma'arif NU Banjaranyar. 2021. "Kurikulum MI Ma'arif NU Banjaranyar Kecamatan Sokaraja Tahun Pelajaran 2021/2022." MI Ma'arif NU Banjaranyar Kecamatan Sokaraja.
- M.Nur, Isman. dan Prawitha Sari, Diah. 2023. *Soft Skills Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis Matematika*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Muhammad, Arifin, dkk. 2022. *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Medan: Umsu Press.
- Murniati, Titi. 2023. *Pengembangan Life Skills Bagi Siswa*. Indramayu: CV Adanu Abimata,.
- Nazhiroh, Siti Ainun, dkk. "Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol.6, No.3.
- Nirmayani, L. Heny. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran." *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.1, No.2.
- Nisa, Nur Hananiya Pratiwi Khoirun, dan Bahak Udin, Moch. "Pengaruh Kebiasaan Sarapan Pagi Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas

- 5 MINU Durung Bedug Candi Kabupaten Sidoarjo.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*. Vol.21, No.2.
- Norvai. 2021. *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat, Dan Multivariat)*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Novitasari, Aldila, dkk. “Gerakan ‘Sinau Bareng’ Bahasa Jawa di SDN Keret, Kecamatan Krembung, Kabupaten Sidoarjo.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.3, No.1.
- Nufadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Nurdin, Ismail. dan Hartati, Sri. 2019. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Oktavia, Mirani. dan Teja Prasasty, Aliffia. “Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test” *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema*. Vol.1, No.1.
- Prabowo, Satrio Agung, dkk. “Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol.4, No.8.
- Prasetya, Indra. 2022. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*. Medan: Umsu Press.
- Prastowo, Andi. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Puji, Rahayu. 2018. “Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Dengan Media Kartu Aksara Di Kelas IV SDN Tritih Wetan 04.” Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Putri, Mega Andini, dkk. “Penerapan GameEdukasi Geograpiea Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.” *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2021*. Vol.6, No.1.
- Ramadhani, Rahmi. dan Bina, Nuraini Sri. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perrhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana,
- Rasul, dkk. 2022. *Statistika Pendidikan Matematika*. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia.
- Rizqi, Titis. 2019. “Implementasi Metode Bernyanyi Dengan Media Kartu Dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Nglegena Siswa Kelas III A Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di MI Negeri 3 Banyumas Tahun Pelajaran 2017/2018.” Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Rosmiati, Ai. “Pengunaan Bahasa Gaul Siswa SMP Di Whatsapp.” *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*. Vol.1, No.4.
- Rosyada, Muhammad Isna, dkk. “Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta.” *Proceedings National Conference PKM Center*.
- Rustinarsih, Lis. 2021. *Make a Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*. Solo: Penerbit Yayasan Lembaga Guman Indonesia.
- Safithry, Aryani. 2018. *Asesmen Teknik Tes Dan Nontes*. Malang: CV IRDH.

- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Fifi Fitriana. dan Aisyah, Siti. "Pengaruh Metode Pemberian Tugas terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. Vol.1, No.2.
- Sari, Pusvyta. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran." *Jurnal Manajemen Pendidikan*: Vol.1, No.1.
- Sari, Yela Purnama, dkk. "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol.2, No.3.
- Sartika. 2022. *Analisis Framework S-O-R Mengenai Online Shopping Value Dan Web Satisfaction Terhadap Purchase Intention*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Savitri, Rosma. "Meningkatkan Kemampuan Memahami Kata dan Kalimat Aksara Jawa Bersandhangan Melalui Media Monopoli Aksara Jawa Kelas VA SD Muhammadiyah Karangajen 2 Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol.1, No.1.
- Setiawan, Seto. "Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jawa Tingkat SMP." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*: Vol.12, No.1.
- Setyawan, Ilham. "Sikap Generasi 'Z' terhadap bahasa Jawa: Studi kasus pada anak-anak usia Sekolah Dasar di kota Semarang." *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*. Vol.7, No.2.
- Sofiyana, Marinda Sari. 2022. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulthoni, Ahmad. dan Soetopo, Dhalia. "Bahasa Jawa Dalam Adat Perang Bangkat Suku Osing Kecamatan Singojuruh." *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol.XIV, No.1.
- Suprihatiningrum, 2017. Jamil. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media.
- Susanto, Moh. Arif, and Elita Arcelina Sandi. "Aktualisasi Bahasa Jawa Youtuber Upaya Pemertahanan Bahasa Jawa Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.2, No.1.
- Sutiah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Centre, 2018.
- Suyahman. 2019. *Media Pembelajaran PPKn SD*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Syahbarina, Maulia, dkk. "Pengembangan Media Monoraja (Monopoli Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Huruf Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Hima dan Prodi PGSD*: Vol.4, No.3.
- Teresia, Wahyuni. 2021. *Asesment Nasional*. Medan: Guepedia.
- Wahab, Abdul. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Wahid, Abdul. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra*. Vol.5, No. 2.
- Waini Rasyidin, dkk. 2017. *Landasan Pendidikan*. Jawa Barat: UPI Press.
- Wardhanika, Elina, dkk. "Pembelajaran bahasa jawa sebagai muatan lokal di sekolah dasar." *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*. Vol.1.
- Wibawa, I Gede Satria. 2020. *Teknologi Informatika Dengan Pendekatan Kontekstual*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Wibowo, Agung Edy. 2021. *Metode Penelitian Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah*. Cirebon: Insani.
- Widiastuti, Dian Ervina, dkk. "Pengaruh Media Pohon Aksara terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. Vol.5, No.2.
- Widodo, Bangkit Joko, and Arifatul Hanifah. "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar." *Jurnal Kontekstual*. Vol.1, No.2.
- Widyasari, Veronica Titilaras. dan Radia, Elvira Hoesein. "Pengembangan Media 3 Lagu Pendek Tokoh Pewayangan dalam Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Jawa." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. Vol.6, No.2.
- Wulantika, Gisela Ayu. dan Subrata, Heru. "Pengembangan Media Permainan KERMORAJA (Kertu Monopoli Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD." *JPGSD*. Vol.10, No.8.
- Yulianti, Uki Hares. "Pengembangan Buku Fabel Dwibahasa Bermuatan Pendidikan Karakter bagi Siswa SD Kelas Dasar." *Jurnal Sastra Indonesia*: Vol.11, No.3.
- Yusup, Febrinawati. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol.7, No.1.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1

IDENTITAS MI MA'ARIF NU BANJARANYAR

MI Ma'arif NU Banjaranyar Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas adalah MI yang berdiri pada tanggal 1 Januari 1978. Berdasarkan keputusan kepala kantor departemen agama Kabupaten Banyumas no. MK. 19/5. A./PP.011/234/1997 tanggal 11 Desember 1997. MI Ma'arif NU Banjaranyar termasuk salah satu MI yang telah diakreditasi B menjadi yang diakui. Adapun identitas sekolah adalah sebagai berikut:

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MI Ma'arif NU Banjaranyar
Alamat Sekolah	: Banjaranyar
Kecamatan	: Sokaraja
Kabupaten	: Banyumas
Provinsi	: Jawa Tengah
Nama Yayasan	: Lembaga Pendidikan Ma'arif NU
Status Sekolah	: Terakreditasi B
No.SK Pendirian	: LK/90/1946/1978
No.SK Operasional	: Kd.11.02/4/PP.00/3352/2012
Tahun Berdiri	: 8 Juni 1978
Status Tanah	: Hak Pakai
Nama Kepala Sekolah	: Amru Hidayat., S.Pd.I

2. Visi dan Misi

a. Visi

MI Ma'arif NU Banjaranyar merespon perkembangan dan tantangan masa depan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, era informasi dan globalisasi yang sangat cepat, maka MI Ma'arif NU Banjaranyar ingin mewujudkan harapan dan respon tersebut dalam visi berikut:
"Mewujudkan Siswa yang Memiliki Iman dan Taqwa Serta Cerdas Ilmu dan Sosial"

b. Misi MI Ma'arif NU Banjaranyar

Misi Pendidikan MI Ma'arif NU Banjaranyar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

3. Kondisi Guru dan Karyawan

MI Ma'arif NU Banjaranyar mempunyai jumlah guru sebanyak 14 orang dan 1 penjaga sekolah. Guru terdiri dari 4 orang laki laki dan 10 orang perempuan, 5 orang PNS dan dan 9 Guru Wiyata Bakti (GWB). Berikut adalah tabel kondisi guru di MI Ma'arif NU Banjaranyar.

Kondisi Guru dan Karyawan MI Ma'arif NU Banjaranyar

No	Nama	Jabatan	Status	Ijazah
1	Amru Hidayat., S.Pd.I NIP. 19740622 200710 1 001	Kepala Madrasah	PNS	S1
2	Siti Maghfiroh, S.Pd.I NIP. 19840214 200501 2 002	Guru Kelas VIA	PNS	S1
3	Solikhatun KH, S.Pd.I NIP.19730813 200710 2 002	Guru Kelas I	PNS	S1
4	Hindun Sarip, R., S. Pd. I NIP.19710316 200701 2 017	Guru Kelas VIB	PNS	S1
5	Lyli Andriyani, S.Pd. I NIP.19730402 200701 2 020	Guru Kelas IVB	PNS	S1
6	Miftahurrahmah, S. Pd NIP. -	Guru Kelas VA	GWB	S1
7	Sri Nurochmah, S. Pd NIP. -	Guru Kelas IVA	GWB	S1
8	Exa Nurdiaty, SP NIP. -	Guru Kelas VB	GWB	S1
9	Wiwin Wuriani, S. Pd NIP. -	Guru Kelas II	GWB	S1

10	Muh. Nashir Ramdani, S. Pd NIP. -	Guru Mapel	GWB	S1
11	Afrida Nurhayati, S.Pd.I NIP. -	Guru Mapel	GWB	S1
12	Sartono, S.Pd.I NIP. -	Guru Mapel	GWB	S1
13	Supriantoro, S.Pd NIP. -	Guru Mapel	GWB	S1
14	Ummu Mufidatun Aini, S.Pd NIP. -	Guru Kelas III	GWB	S1
15	Ikhsan	Penjaga		MAN

4. Kondisi Siswa

No	Kelas												Jumlah	
	I		II		III		IV		V		VI			
	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P
	11	12	12	7	11	15	13	16	11	21	17	19	75	90
	23		19		26		29		32		36		165	

Lampiran 2

**DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA INSTRUMEN
KELAS VB**

No	Nama Siswa	Kode Siswa
1	Adam Maulana Alfikri	U1
2	Alfiyah Nur Maryam	U2
3	Alfian Rifal Prasetyo	U3
4	Ana Mardiana	U4
5	Faiz Maulana Ibrahim	U5
6	Kurniawan Trimaulana	U6
7	Nadhifa Kholifatul Imi	U7
8	Najwa Dwi Ismawardhani	U8
9	Natasya Zulfa Aretha	U9
10	Nayla Ahza Khoirunnissa	U10
11	Satria Rahmat Setiawan	U11
12	Satria Rizki Adi Pangestu	U12
13	Shafira Nur.A	U13
14	Tanaya Pi Labitta	U14
15	Zitta Nursafana	U15

Lampiran 3

DAFTAR NAMA SISWA KELAS KONTROL (IV SIFT I)

No	Nama Siswa	Kode Siswa
1	Abdan Fatikhul Huda	K-K1
2	Abdullah Hasan	K-K2
3	Abdullah Husein	K-K3
4	Adinda Putri Rachmadani	K-K4
5	Adrian Alvaro	K-K5
6	Alivia Nur Naimah	K-K6
7	Annisa Yasmine	K-K7
8	Arifa Qonita Zahroh	K-K8
9	Ashrof Khoirul Azam	K-K9
10	Aziz Al Fatah	K-K10
11	Bilqis Auliya Zahro	K-K11
12	Darra Hummaira Putri	K-K12
13	Dewi Rahayu	K-K13
14	Diah Ayu Nurohmah	K-K14
15	Estu Panggalih	K-K15

Lampiran 4



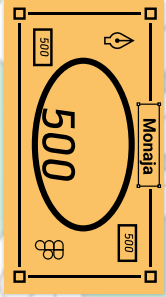


DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN (IV SIFT II)

No	Nama Siswa	Kode Siswa
1	Faiq Albaihaqi	K-E1
2	Hanum Salsabila Nur Fajri	K-E2
3	Ibrahim Bilal Trisnanto	K-E3
4	Kenlian Agung Pratama	K-E4
5	Kevin Restu Alviansyah	K-E5
6	Mirza Nazila Yumna	K-E6
7	Muhamad Revan Rahadian	K-E7
8	Nana Lila Mentari	K-E8
9	Salsa Lutfiatul Khusna	K-E9
10	Selva Elysia Ningtyas	K-E10
11	Shanaya Aiyra Putri	K-E11
12	Wahyu Haidar Ali	K-E12
13	Zarifa Nur Aisha Putri	K-E13
14	Kezia Ayudia Pramesty	K-E14

Lampiran 5

DESAIN MEDIA MONAJA

No	Komponen Media	Gambar																				
1.	Papan Monaja																					
2.	Buku Panduan Permainan Monaja																					
3.	Kartu Tanah	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">KOMPLEK A</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">BANYUMAS</td> </tr> <tr> <td>HARGA TANAH</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>1 RUMAH</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>2 RUMAH</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>3 RUMAH</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>4 RUMAH</td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>1 HOTEL</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td colspan="2">KALAU MEMILIKI 1 KOMPLEK BIAYA SEWA 2 KALI LIPAT</td> </tr> <tr> <td>HARGA HIPOTIK</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>	KOMPLEK A		BANYUMAS		HARGA TANAH	15	1 RUMAH	20	2 RUMAH	25	3 RUMAH	35	4 RUMAH	45	1 HOTEL	60	KALAU MEMILIKI 1 KOMPLEK BIAYA SEWA 2 KALI LIPAT		HARGA HIPOTIK	15
KOMPLEK A																						
BANYUMAS																						
HARGA TANAH	15																					
1 RUMAH	20																					
2 RUMAH	25																					
3 RUMAH	35																					
4 RUMAH	45																					
1 HOTEL	60																					
KALAU MEMILIKI 1 KOMPLEK BIAYA SEWA 2 KALI LIPAT																						
HARGA HIPOTIK	15																					

	Kartu Sayembara	
6.	Kartu Kawruh	
7.	Uang-uangan	
8.	Dadu, rumah-rumahan, hotel, bidak	
9.	Bentuk Fisik Media Monaja	

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	:	MI Ma'arif NU Banjaranyar
Kelas	:	IV
Mata Pelajaran	:	Bahasa Jawa
Materi Pembelajaran	:	Sandhangan Swara
Alokasi Waktu	:	2 JP (2 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan factual dengan mengamati (mendengar, melihat, dan membaca) dan menyimpulkan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.5 Mengenal sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)
- 4.5. Membaca dan menulis huruf Jawa yang menggunakan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa mampu menunjukkan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)
2. Siswa mampu membaca kalimat berhuruf Jawa yang mengandung sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)

3. Siswa mampu menulis kalimat berhuruf jawa yang mengandung sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggunakan media monopoli aksara jawa, siswa mampu menunjukkan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung) dengan tepat dan benar
2. Dengan menggunakan media monopoli aksara jawa, siswa mampu membaca kalimat berhuruf jawa yang mengandung sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung) dengan tepat dan benar
3. Dengan menggunakan media monopoli aksara jawa, siswa mampu menulis kalimat berhuruf jawa yang mengandung sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung) dengan tepat dan benar

E. Materi Bahasa Jawa

1. Mengenal sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)
2. Menulis sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific
 Metode : Ceramah dan tanya jawab

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam kepada siswa ➤ Guru meminta siswa untuk berdo'a terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran ➤ Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa, dilanjut mengecek kehadiran siswa ➤ Guru menanyakan kesiapan belajar siswa dan dilanjutkan dengan <i>ice breaking</i> 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengerjakan pretest ➤ Guru memberikan pembelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa tanpa penggunaan media monaja ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya ➤ Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait materi yang telah disampaikan 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengerjakan posttest diakhir pembelajaran ➤ Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilaksanakan ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang dipelajari hari ini ➤ Guru memberikan penguatan dan kesimpulan ➤ Guru meminta siswa untuk memimpin berdoa. Setelah selesai berdo'a, guru mengucapkan salam 	10 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

Media dan Alat : Papan tulis, spidol

Sumber belajar : Buku LKS Bahasa Jawa Kelas IV

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Teknik : Tes

Jenis : Tertulis

Bentuk: Pilihan Ganda

Penentuan Nilai

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Purwokerto, 5 Februari 2023

Guru Bahasa Jawa Kelas IV

Peneliti

Supriantoro, S.Pd

Trisna Nurfadilah
NIM. 1917405092

Mengetahui,

Kepala MI Ma'arif NU Banjaranyar

Amru Hidayat., S.Pd.I

NIP. 19740622 200710 1 001

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : MI Ma'arif NU Banjaranyar
Kelas : IV
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Materi Pembelajaran : Sandhangan Swara
Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 35 menit)

1. Kompetensi Inti

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c. Memahami pengetahuan factual dengan mengamati (mendengar, melihat, dan membaca) dan menyimpulkan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- d. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar

- 3.6 Mengenal sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)
- 4.6. Membaca dan menulis huruf Jawa yang menggunakan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)

3. Indikator Pencapaian Kompetensi

- a. Siswa mampu menunjukkan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)

- b. Siswa mampu membaca kalimat berhuruf jawa yang mengandung sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)
- c. Siswa mampu menulis kalimat berhuruf jawa yang mengandung sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)

4. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan menggunakan media monopoli aksara jawa, siswa mampu menunjukkan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung) dengan tepat dan benar
- b. Dengan menggunakan media monopoli aksara jawa, siswa mampu membaca kalimat berhuruf jawa yang mengandung sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung) dengan tepat dan benar
- c. Dengan menggunakan media monopoli aksara jawa, siswa mampu menulis kalimat berhuruf jawa yang mengandung sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung) dengan tepat dan benar

5. Materi Bahasa Jawa

- a. Mengetahui sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)
- b. Menulis sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)

6. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Metode : Ceramah, tanya jawab, permainan, dan diskusi.

7. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam kepada siswa ➤ Guru meminta siswa untuk berdo'a terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran ➤ Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa, dilanjut mengecek kehadiran siswa ➤ Guru menanyakan kesiapan belajar siswa dan dilanjutkan dengan <i>ice breaking</i> 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengerjakan pretest ➤ Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok ➤ Guru mengarahkan siswa untuk bermain monopoli aksara jawa ➤ Sebelum memulai permainan, guru menyampaikan cara bermain dan aturan permainan media monopoli aksara jawa ➤ Guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan media monopoli aksara jawa ➤ Guru memberikan penguatan materi aksara jawa nglegena dan sandhangan swara ➤ Siswa mengerjakan posttest diakhir pembelajaran 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilaksanakan ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang dipelajari hari ini ➤ Guru memberikan penguatan dan kesimpulan ➤ Guru meminta siswa untuk memimpin berdoa. Setelah selesai berdo'a, guru mengucapkan salam 	10 menit

8. Sumber dan Media Pembelajaran

Media dan Alat : Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa)

Sumber belajar : Buku LKS Bahasa Jawa Kelas IV

9. Penilaian Hasil Pembelajaran

Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Teknik : Tes

Jenis : Tertulis

Bentuk: Pilihan Ganda

Penentuan Nilai:

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Purwokerto, 5 Februari 2023

Guru Bahasa Jawa Kelas IV

Peneliti

Supriantoro, S.Pd

Trisna Nurfadilah

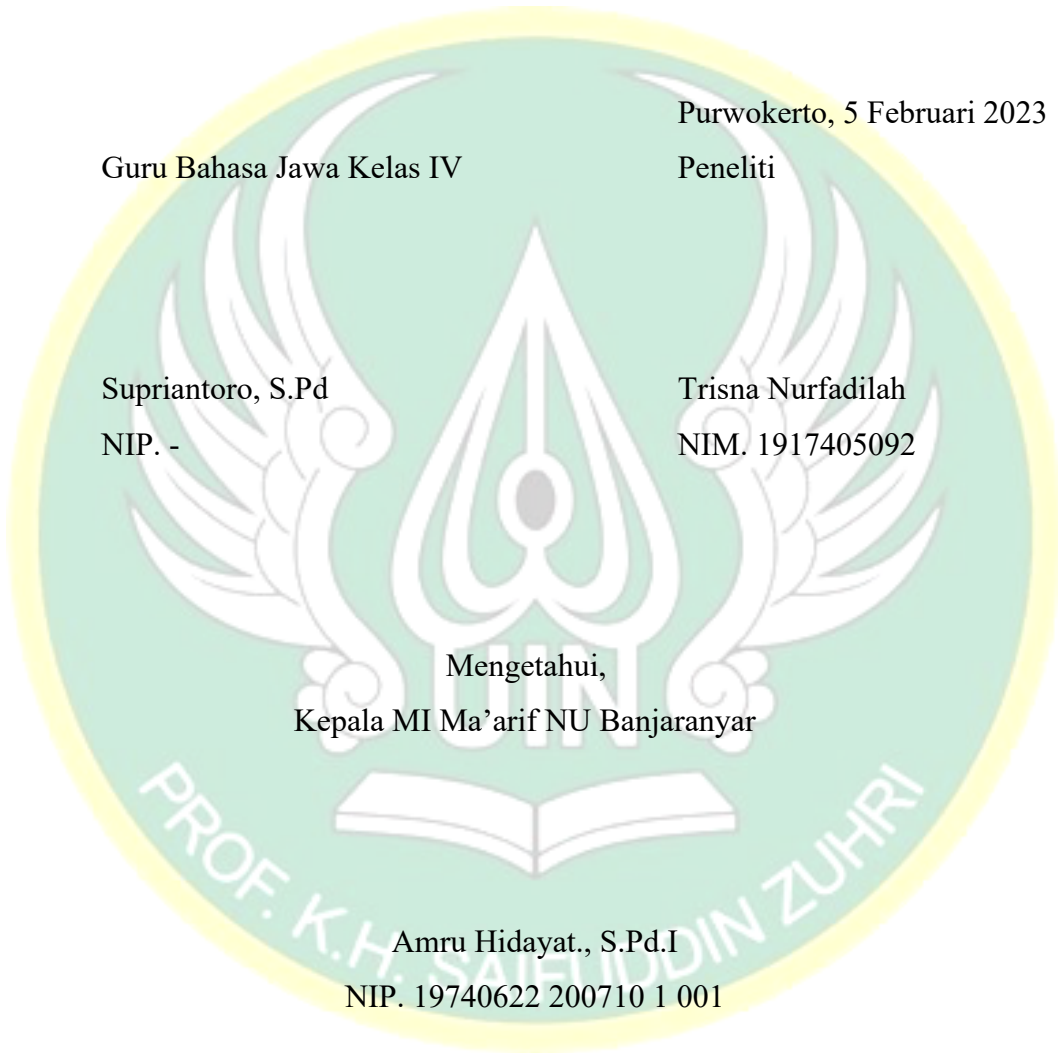
NIP. -

NIM. 1917405092

Mengetahui,
Kepala MI Ma'arif NU Banjaranyar

Amru Hidayat., S.Pd.I

NIP. 19740622 200710 1 001



Lampiran 8

KISI KISI SOAL UJI COBA INSTRUMEN

Identitas Madrasah : MI Ma'arif NU Banjaranyar
Kelas : IV
Muatan Pembelajaran : Bahasa Jawa
Materi : Aksara Jawa
Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator Pemahaman Konsep	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No Soal
3.7 Mengenal sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, dan taling tarung).	Mengenali	Siswa dapat mengenali aksara Jawa sandhangan swara	C2	1,2,3, 4,5
	Menunjukkan	Siswa menunjukkan aksara jawa sandhangan swara.	C2	6,7,8, 9,10
4.7.Membaca dan menulis huruf Jawa dengan menggunakan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, dan taling tarung).	Membaca	Siswa dapat menguasai bacaan aksara Jawa sandhangan swara	C1	11,12, 13,14, 15,
	Menulis	Siswa dapat menulis aksara Jawa sandhangan swara	C1	16,17, 18,19, 20

Lampiran 9

SOAL UJI COBA INSTRUMEN

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Materi Pokok : Aksara Jawa
Satuan Pendidikan : MI Ma'arif NU Banjaranyar
Alokasi Waktu : 30 menit

Wenehana tandha ping (X) aksara a, b, c, utawa d ing sangarepe wangsulan kang
trep!

Nama :

Kelas :

1. Aksara Jawa ing ngisor iki arane



- a. Ha
- b. Da
- c. La
- d. Ma

2. Aksara Jawa ing ngisor iki arane



- a. Ha
- b. Na
- c. Ca
- d. Ra

3. Aksara Jawa ing ngisor iki arane



- a. Pa
- b. Da
- c. Ja
- d. Ya

4. Aksara Jawa ing ngisor iki arane



- a. Pa
- b. Dha
- c. Ja
- d. Ya

5. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

ᓃ

- a. Ma
- b. Ga
- c. Ba
- d. Tha

6. Sandhangan swara cacahane ana

- a. Tiga
- b. Empat
- c. Lima
- d. Enam

7. Sandhangan swara ing ngisor ini arane

◦
.....

- a. Pepet
- b. Suku
- c. Wulu
- d. Taling

8. Sandhangan swara ing ngisor iki arane

◡
.....

- a. Pepet
- b. Suku
- c. Wulu
- d. Taling

9. Sandhangan swara ing ngisor iki arane

◡
.....

- a. Pepet
- b. Suku
- c. Wulu
- d. Taling Tarung

10. Sandhangan swara ing ngisor iki arane

ᓃ_ᓃ

- a. Pepet
- b. Suku
- c. Taling Tarung
- d. Taling

11. Yen ditulis latin yaiku

ᓃᓃᓃᓃ

- a. Seno
- c. Deso

- b. Sego d. Depo

12. Yen ditulis latin yaiku

ꦱꦏꦶ

- a. Yaiku c. Adhiku
b. Saiki d. Jariku

13. Yen ditulis latin yaiku

ꦠꦸ

- a. Tuku c. Guru
b. Turu d. Buku

14. Yen ditulis latin yaiku

ꦫꦱꦤ꧀

- a. Rasane c. Basone
b. Basane d. Batire

15. Yen ditulis latin yaiku

ꦱꦶꦤꦸ

- b. Sinau c. Lisan
c. Pisau d. Pilot

16. “Dika” yen ditulis nganggo aksara jawa yaiku

- a. ꦢꦶꦏ c. ꦢꦶꦏ

- b. ꦢꦶꦏ d. ꦢꦶꦏ

17. “Muda” yen ditulis nganggo aksara jawa yaiku

- a. ꦩꦸ c. ꦩꦸ

- b. ꦩꦸ d. ꦩꦸ

18. “Ayo” yen ditulis nganggo aksara jawa yaiku

- a. ꦲꦪ c. ꦲꦪ

b. *ꦱꦸꦫꦩꦩꦢꦸ* d. *ꦱꦸꦫꦩꦩꦢꦸ*

19. "Suramadu" yen ditulis nganggo aksara jawa yaitu

a. *ꦱꦸꦫꦩꦩꦢꦸ* c. *ꦱꦸꦫꦩꦩꦢꦸ*

b. *ꦱꦸꦫꦩꦩꦢꦸ* d. *ꦱꦸꦫꦩꦩꦢꦸ*

20. "Matematika" yen ditulis nganggo aksara jawa yaiku

a. *ꦩꦠꦩꦠꦏꦏ* c. *ꦩꦠꦩꦠꦏꦏ*

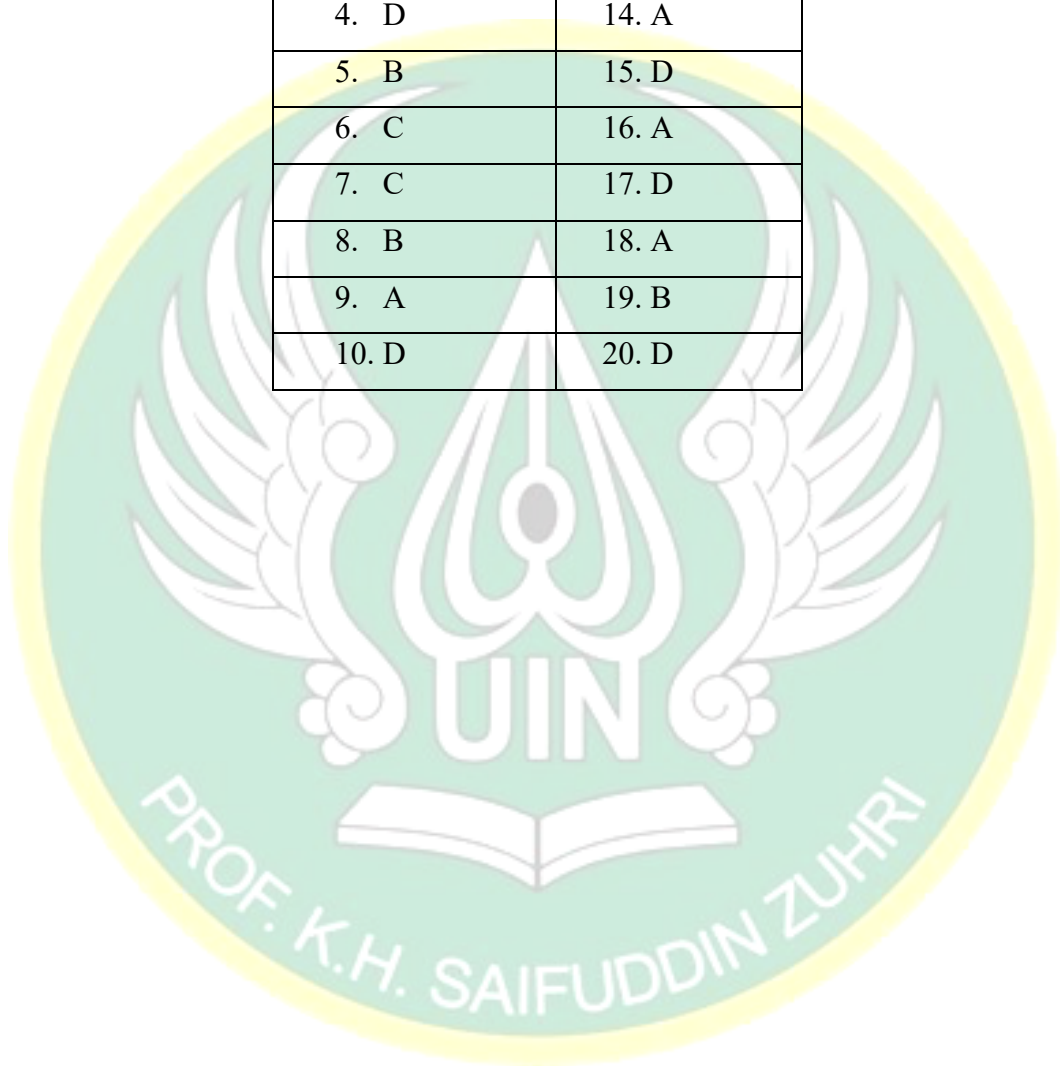
b. *ꦩꦠꦩꦠꦏꦏ* d. *ꦩꦠꦩꦠꦏꦏ*



Lampiran 10

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA INSTRUMEN

1. A	11. B
2. D	12. C
3. B	13. B
4. D	14. A
5. B	15. D
6. C	16. A
7. C	17. D
8. B	18. A
9. A	19. B
10. D	20. D



Lampiran 11

HASIL BELAJAR SISWA KELAS UJI COBA INSTRUMEN

VB

No	Nama Siswa	Nilai
1	Adam Maulana Alfikri	100
2	Alfiyah Nur Maryam	95
3	Alfian Rifal Prasetyo	80
4	Ana Mardiana	100
5	Faiz Maulana Ibrahim	85
6	Kurniawan Trimaulana	75
7	Nadhifa Kholifatul Imi	45
8	Najwa Dwi Ismawardhani	90
9	Natasya Zulfa Aretha	85
10	Nayla Ahza Khoirunnissa	90
11	Satria Rahmat Setiawan	70
12	Satria Rizki Adi Pangestu	90
13	Shafira Nur.A	100
14	Tanaya Pi Labitta	80
15	Zitta Nursafana	90

Lampiran 12

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Materi Pokok : Aksara Jawa
Satuan Pendidikan : MI Ma'arif NU Banjaranyar
Alokasi Waktu : 30 menit

Wenehana tandha ping (X) aksara a, b, c, utawa d ing sangarepe wangsuln kang trep!

Nama :

Kelas :

1. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

ꦲꦩ

- a. Ha c. La
b. Da d. Ma

2. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

ꦲꦤ

- a. Ha c. Ca
b. Na d. Ra

3. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

ꦲꦥ

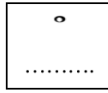
- a. Pa c. Ja
b. Da d. Ya

4. Aksara Jawa ing ngisor iki arane

ꦩ

- a. Ma c. Ba
b. Ga d. Tha

5. Sandhangan swara ing ngisor ini arane



- a. Pepet
- b. Suku
- c. Wulu
- d. Taling

6. Yen ditulis latin yaiku

ꦱꦶꦩꦠꦏꦺ

- a. Seno
- b. Sego
- c. Deso
- d. Depo

7. Yen ditulis latin yaiku

ꦭꦸꦏꦸ

- a. Tuku
- b. Turu
- c. Guru
- d. Buku

8. “Muda” yen ditulis nganggo aksara jawa yaiku

- a. ꦩꦸꦢ
- b. ꦩꦸꦢꦏꦸ
- c. ꦩꦸꦢꦏ
- d. ꦩꦸꦢꦏꦏ

9. “Ayo” yen ditulis nganggo aksara jawa yaiku

- a. ꦲꦪ
- b. ꦲꦪꦲ
- c. ꦲꦪꦏꦏ
- d. ꦲꦪꦏꦏꦏ

10. “Suramadu” yen ditulis nganggo aksara jawa yaiku

- a. ꦱꦸꦫꦩꦢꦸ
- b. ꦱꦸꦫꦩꦢꦸ
- c. ꦱꦸꦫꦩꦢꦏ
- d. ꦱꦸꦫꦩꦢꦏꦏ

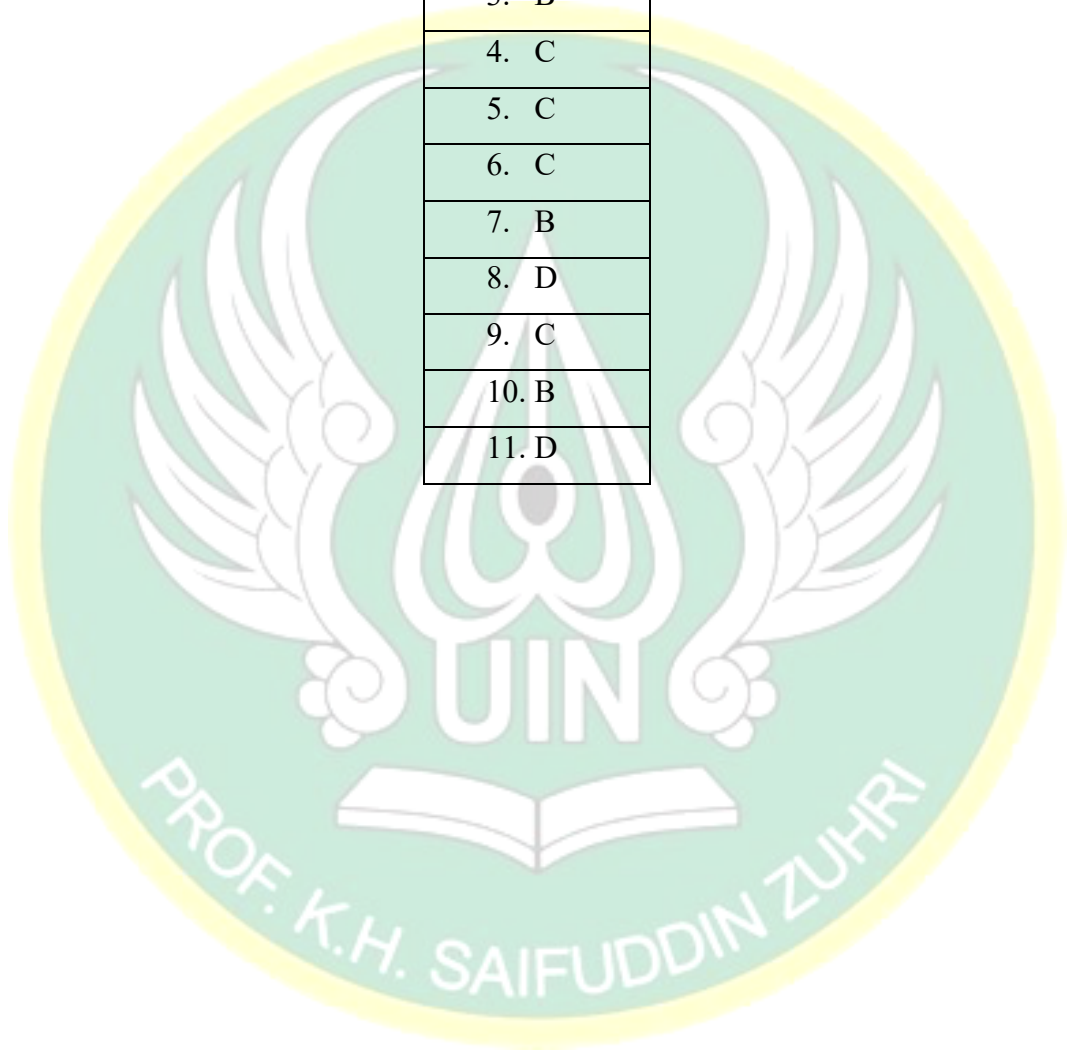
11. “Matematika” yen ditulis nganggo aksara jawa yaiku

- a. ꦩꦠꦩꦠꦏꦏ
- b. ꦩꦠꦩꦠꦏꦏꦏ
- c. ꦩꦠꦩꦠꦏꦏꦏꦏ
- d. ꦩꦠꦩꦠꦏꦏꦏꦏꦏ

Lampiran 13

**KUNCI JAWABAN
SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

1. A
2. D
3. B
4. C
5. C
6. C
7. B
8. D
9. C
10. B
11. D

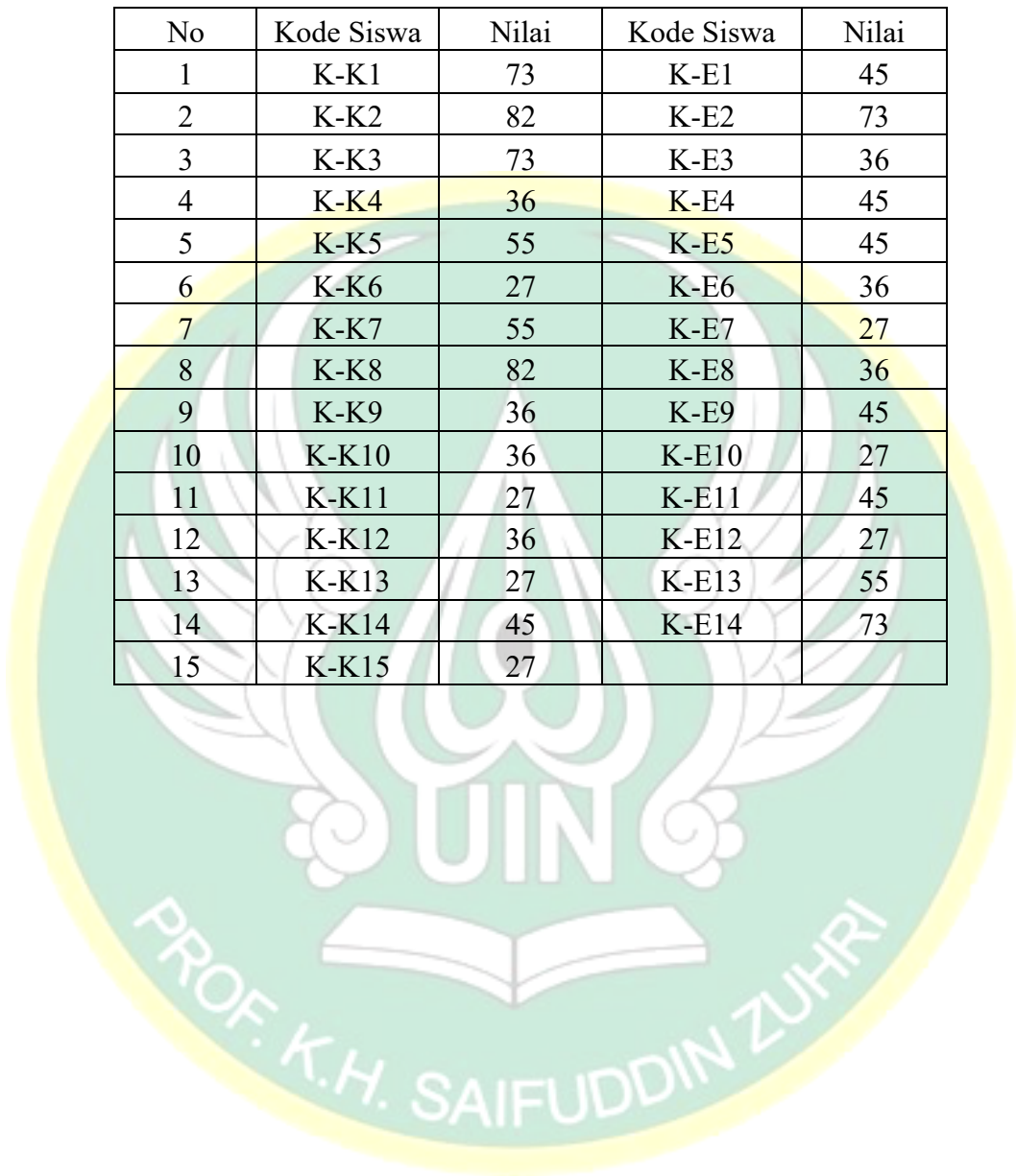


Lampiran 14

HASIL BELAJAR SISWA (PRETEST)

KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPETRIMEN

No	Kode Siswa	Nilai	Kode Siswa	Nilai
1	K-K1	73	K-E1	45
2	K-K2	82	K-E2	73
3	K-K3	73	K-E3	36
4	K-K4	36	K-E4	45
5	K-K5	55	K-E5	45
6	K-K6	27	K-E6	36
7	K-K7	55	K-E7	27
8	K-K8	82	K-E8	36
9	K-K9	36	K-E9	45
10	K-K10	36	K-E10	27
11	K-K11	27	K-E11	45
12	K-K12	36	K-E12	27
13	K-K13	27	K-E13	55
14	K-K14	45	K-E14	73
15	K-K15	27		

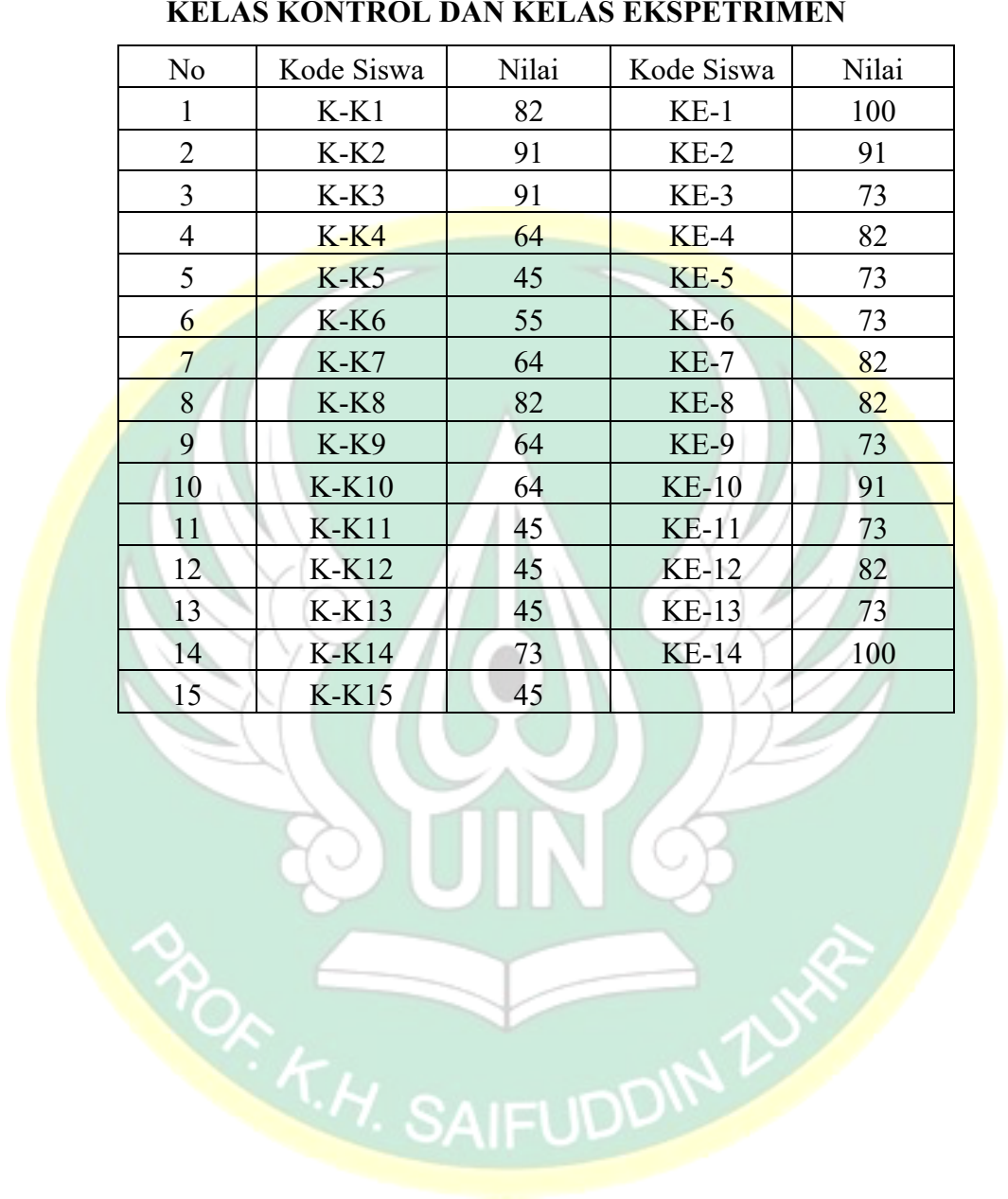


Lampiran 15

HASIL BELAJAR SISWA (POSTTEST)

KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPETRIMEN

No	Kode Siswa	Nilai	Kode Siswa	Nilai
1	K-K1	82	KE-1	100
2	K-K2	91	KE-2	91
3	K-K3	91	KE-3	73
4	K-K4	64	KE-4	82
5	K-K5	45	KE-5	73
6	K-K6	55	KE-6	73
7	K-K7	64	KE-7	82
8	K-K8	82	KE-8	82
9	K-K9	64	KE-9	73
10	K-K10	64	KE-10	91
11	K-K11	45	KE-11	73
12	K-K12	45	KE-12	82
13	K-K13	45	KE-13	73
14	K-K14	73	KE-14	100
15	K-K15	45		



Lampiran 16

HASIL ANALISIS
UJI VALIDITAS BERBANTUAN EXCEL

No	Kode Siswa	BUTIR SOAL																				Y	Y²
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20		
1	U1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
2	U2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
3	U3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	16	256
4	U4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
5	U5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	17	289
6	U6	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	225
7	U7	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	9	81
8	U8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18	324
9	U9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17	289
10	U10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18	324
11	U11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	14	196
12	U12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
13	U13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
14	U14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16	256
15	U15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
ΣX		14	14	14	14	14	14	14	14	12	10	13	14	14	14	10	12	10	11	11	12	255	4449
(ΣX)²		196	196	196	196	196	196	196	196	144	100	169	196	196	196	100	144	100	121	121	144		
ΣX²		14	14	14	14	14	14	14	14	12	10	13	14	14	14	10	12	10	11	11	12		
ΣXY		246	246	246	240	246	240	246	240	267	170	230	240	269	240	170	208	181	197	199	213	65025	
rx _y		0,776	0,776	0,776	0,194	0,776	0,194	0,776	0,194	0,060	0,000	0,640	0,194	0,776	0,194	0,000	0,242	0,564	0,547	0,656	0,544	(ΣY)²	
r-tabel (n-2)		0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514		
Kriteria		Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		
Interpretasi		Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sangat Rendah	Tinggi	Sangat Rendah	Tinggi	Sangat Rendah	Sangat Rendah	Sangat Rendah	Tinggi	Sangat Rendah	Tinggi	Sangat Rendah	Sangat Rendah	Rendah	Cukup	Cukup	Tinggi	Cukup		

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Contoh Uji Validitas Soal No 1 : $r_{xy} = \frac{(15)(246) - (14)(255)}{\sqrt{\{(15)(14) - (196)\} \{(15)(4449) - (65025)\}}}$

$$r_{xy} = \frac{3690 - 3570}{\sqrt{\{14\} \{1710\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{120}{\sqrt{23940}}$$

$$r_{xy} = \frac{120}{154,729} = 0,776$$

Lampiran 17

HASIL ANALISIS
UJI RELIABILITAS BERBANTUAN EXCEL

No	Kode Siswa	BUTIR SOAL																				Y
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	
1	U1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	U2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3	U3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	16
4	U4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	U5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	17
6	U6	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15
7	U7	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	9
8	U8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18
9	U9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	17
10	U10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18
11	U11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	14
12	U12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
13	U13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
14	U14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16
15	U15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
JUMLAH (X)		14	14	14	14	14	14	14	14	12	10	13	14	14	14	10	12	10	11	11	12	255
n		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
n-1		19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	
p		0,700	0,700	0,700	0,700	0,700	0,700	0,700	0,700	0,600	0,500	0,650	0,700	0,700	0,700	0,500	0,600	0,500	0,550	0,550	0,600	
q		0,300	0,300	0,300	0,300	0,300	0,300	0,300	0,300	0,400	0,500	0,350	0,300	0,300	0,300	0,500	0,400	0,500	0,450	0,450	0,400	
pq		0,210	0,210	0,210	0,210	0,210	0,210	0,210	0,210	0,240	0,250	0,228	0,210	0,210	0,210	0,250	0,240	0,250	0,248	0,248	0,240	
Σpq		4,503																				
Variansi Skor (St)		7,600																				
r11		0,729																				
Kategori Intepretasi		RELIABEL TINGGI																				

HASIL PERHITUNGAN UJI RELIABILITAS

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum pq}{s_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{19} \right) \left(\frac{7,600 - 4,503}{4,503} \right)$$

$$r_{11} = (0,153) \left(\frac{3,098}{4,503} \right)$$

$$r_{11} = (0,153) (0,408)$$

$$r_{11} = 0,729$$

Lampiran 18

HASIL ANALISIS UJI INDEPENDENT T-TEST BERBANTUAN SPSS VERSI 26

Uji Independent Sample T-test

Uji Kesamaan Dua Rata-Rata (Pretest)

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							e	e	Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	3.865	.060	-.575	27	.570	-3.871	6.738	-17.696	9.953
	Equal variances not assumed			-.581	25.376	.566	-3.871	6.661	-17.579	9.836

Uji Perbedaan Dua Rata-rata (Posttest)

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							e	e	Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	3.849	.060	3.499	27	.002	18.333	5.239	7.583	29.084
	Equal variances not assumed			3.561	22.853	.002	18.333	5.149	7.679	28.988

Lampiran 19

HASIL ANALISIS UJI N-GAIN

Kelas	Rerata Kelas		N-Gain	Klasifikasi
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Eksperimen	47,80	82,00	0,7	Tinggi
Kontrol	43,93	63,67	0,3	Sedang



Lampiran 20

**DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV**

Kelas Kontrol



Pretest



Posttest



Pembelajaran Tanpa Media Monaja



Pembelajaran Tanpa Media Monaja

Kelas Eksperimen



Pretest



Posttest



Pembelajaran Media Monaja



Pembelajaran Media Monaja



Pembelajaran Media Monaja



Pembelajaran Media Monaja



Lampiran 21

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsalzu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Trisna Nurfadilah
 NIM : 1917405092
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah / PGMI
 Pembimbing : Muh. Hanif, S.Ag., M.Ag., M.A.
 Judul : Efektivitas Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 MI Ma'arif NU Banjaranyar

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	2 Maret 2023	Bimbingan Bab I sampai bab III		
2	28 Maret 2023	Bimbingan revisian bab I		
3	10 April 2023	Bimbingan revisian bab II		
4	11 Mei 2023	Bimbingan revisian bab III		
5	24 Mei 2023	Konsultasi Instrumen penelitian		
6	14 Juni 2023	Bimbingan bab IV dan V, Perubahan judul		
7	19 Juni 2023	Bimbingan revisian dan turnitin		
8	23 Juni 2023	Revisian turnitin dan bimbingan artikel jurnal		
9				
10				

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 21 Juli 2023
 Dosen Pembimbing

Muh. Hanif, S.Ag., M.Ag., M.A.
 NIP.19730605200801 1 017

Lampiran 22

SURAT RISET INDIVIDU



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.2838/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/05/2023
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

26 Mei 2023

Kepada
Yth. Kepala MI Ma'arif NU Banjaranyar
Kec. Sokaraja
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : Trisna Nurfadilah |
| 2. NIM | : 1917405092 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Guru MI |
| 5. Alamat | : Grendeng, RT 02 RW 06, Kecamatan Purwokerto Utara,
Kabupaten Banyumas |
| 6. Judul | : Pengaruh Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 4 MI Ma'arif NU Banjaranyar |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Objek | : Pembelajaran Bahasa Jawa (Media Monaja dan Hasil Belajar Siswa) |
| 2. Tempat / Lokasi | : MI Ma'arif NU Banjaranyar |
| 3. Tanggal Riset | : 27-05-2023 s/d 27-07-2023 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Ali Muhdi

Tembusan :

1. Ketua LPP. Ma'arif NU Banyumas
2. Arsip

Lampiran 23

SURAT TELAH MELAKUKAN RISET DARI MADRASAH



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KAB. BANYUMAS
MI MA'ARIF NU BANJARANYAR

Alamat: Jln. Brawajaya No. 8 RT. 02 RW. 03 Desa Banjaranyar Kec. Sokaraja Kab. Banyumas
Kode Pos 53181 Telp. – email: mimanubanjanyar@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. /LPM/ 33.25/ MI-122/ G/ VIII/ 2023

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala MI Ma'arif NU Banjaranyar Kec. Sokaraja Kab. Banyumas, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **TRISNA NURFADILAH**
NIM : 1917405092
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Madrasah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama tersebut di atas telah benar-benar melaksanakan Penelitian di MI Ma'arif NU Banjaranyar guna penyusunan skripsi dengan judul "Efektivitas Media Monaja (Monopoli Aksara Jawa) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV MI Ma'arif NU Banjaranyar" pada tanggal 30 April s.d 30 Juni 2023.

Demikian surat ketetapan ini dibuat dengan sebenarnya agar bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Wallahul Muwafiq Illa Aqamith Thariq

Wassalamu'alaikum Wr.wb



Sokaraja, 10 Juli 2023 M
22 Dzulhijah 1444 H

Mr. Hidayat, S. Pd. I
NIP. 19740622 200710 1 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Identitas Diri

- a. Nama Lengkap : Trisna Nurfadilah
- b. NIM : 1917405092
- c. Tempat/Tgl. Lahir : Banyumas, 25 Juli 2001
- d. Alamat Rumah : Grendeng, RT02 / RW06, Kecamatan Purwokerto
Utara, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa
Tengah
- e. Nama Ayah : Sito
- f. Nama Ibu : Emma Marliani

2. Riwayat Pendidikan

- a. Pendidikan formal
 - a. SD/MI, tahun lulus : SD Negeri 4 Grendeng, tahun lulus 2013
 - b. SMP/MTs, tahun lulus : SMPN 9 Purwokerto, tahun lulus 2016
 - c. SMA/MA, tahun lulus : MAN 1 Banyumas, tahun lulus 2019
 - d. SI, tahun masuk : UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto
tahun masuk 2019

Purwokerto, 29 Juni 2023

Trisna Nurfadilah
NIM. 1917405092