

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO
AKSARA JAWA (DORAWA) UNTUK MENINGKATKAN
DAYA INGAT SISWA KELAS IV SD BRAWIJAYA SMART
SCHOOL MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Rosalinda Audina Larasati

NIM. 15140144



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Oktober, 2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO
AKSARA JAWA (DORAWA) UNTUK MENINGKATKAN
DAYA INGAT SISWA KELAS IV SD BRAWIJAYA SMART
SCHOOL MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Rosalinda Audina Larasati

NIM. 15140144



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Oktober, 2019

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO AKSARA JAWA
(DORAWA) UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA PADA
MATERI AKSARA JAWA KELAS IV SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL
MALANG

SKRIPSI

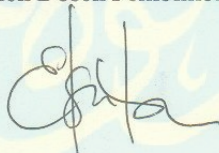
Oleh:

Rosalinda Audina Larasati

NIM. 15140144

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing

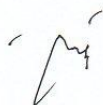


Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

NIP. 19720306 200801 2 010

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M. Ag

NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO AKSARA JAWA
(DORAWA) UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA
KELAS IV SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rosalinda Audina Larasati (15140144)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 17 Oktober 2019 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

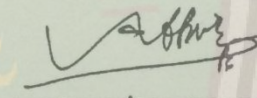
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

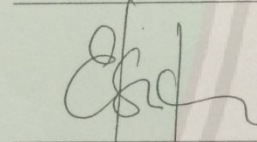
Ketua Sidang

Dr. H. Abdul Bashith, M. Si
NIP. 19761002 200312 1 003



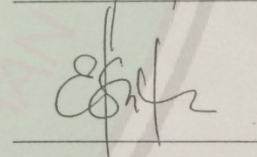
Sekretaris Sidang

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 19720306 200801 2 010



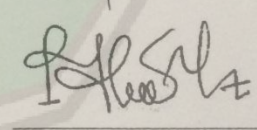
Pembimbing

Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
NIP. 19720306 200801 2 010



Penguji Utama

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 19750531 200312 2 001



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan kenikmatan yang telah Engkau berikan di dunia ini.

Serta atas segala kemudahan dan kelancaran yang Engkau berikan hingga salah satu karya terindah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Sebagai bentuk ucapan terima kasih untuk orang-orang tersayang yang selalu mendoakan dan mendampingi selama menyelesaikan skripsi ini, saya persembahkan kepada

Ibunda Nurijanah tercinta, terima kasih tiada tara ku persembahkan karya ini kepadamu yang telah membesarkan saya dan selalu memberikan rasa sayang, motivasi, nasehat, dukungan serta doa yang selalu engkau panjatkan tiada henti. Semoga karya ini menjadi awal perjuangan untuk membahagiakan Ibunda dan dapat membanggakan Ibunda memiliki putri seperti saya.

Mas Dendik Wahyu Prasongko. Terima kasih tiada tara atas segala dukungan dan meluangkan waktunya untuk menemani penulis dalam menyelesaikan karya ini. Semoga dilancarkan dalam segala urusan dan mendapat ridho dari sang Pemilik Hati.

MOTTO

سَنُقْرِئُكَ فَلَا تَنْسَىٰ إِلَّا مَا شَاءَ اللَّهُ ۗ إِنَّهُ يَعْلَمُ الْجَهْرَ وَمَا يَخْفَىٰ

“Kami akan membacakan (Al Quran) kepadamu (Muhammad) maka kamu tidak akan lupa, kecuali kalau Allah menghendaki. Sesungguhnya Dia mengetahui yang terang dan yang tersembunyi.”

(QS. Al A’la 87: 6-7)



Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rosalinda Audina Larasati Malang, 08 Oktober 2019

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
Di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rosalinda Audina Larasati

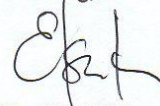
NIM : 15140144

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

NIP. 19720306 200801 2 010

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rosalinda Audina Larasati

NIM : 15140144

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa
(Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV
SD Brawijaya Smart School Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 8 Oktober 2019

Hormat Saya,



Rosalinda Audina Larasati

NIM. 15140144

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School” ini dapat terselesaikan dengan baik meskipun masih terdapat banyak kekurangan yang memerlukan tambahan dan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan pada jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang di ridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan Syafaat-Nya kelak. Aamiin.

Penulisan dan penyusunan dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program studi strata satu (S-1) di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku rektor Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing penulis dengan segala ilmu yang dimiliki serta senantiasa memberikan doa, arahan, ide, nasehat, dan motivasi dalam melakukan penelitian kepada penulis.
5. Agus Mukti Wibowo, M.Pd, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan dari awal hingga semester akhir.
6. Ibu Sri Witanti, S.Pd selaku guru bidang studi bahasa Jawa SD Brawijaya Smart School Malang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah sekaligus menjadi praktisi.
7. Mbah Kakung, Mbah Putri, Ibu Wiwin Kusminiwati, Bapak Tri Adi dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat, mendidik, dan memberikan segala bantuan selama pendidikan ini selesai.
8. Widha Shofiatuz Zahro, seseorang yang selalu ada dari satu kamar ma'had, satu kelas selama studi, satu kelompok PKL serta selalu meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu saya dalam menyelesaikan karya terindah ini.
9. Teman-teman terdekat selama kuliah, yaitu Widha Shofiatuz, Nur Li'ilatus, Zahratul Fauziyyah, dan Zahra Alfalah yang selalu memberikan keceriaan sehingga penulis lebih semangat.
10. Terakhir, untuk semua pihak yang selalu mendoakan dan memotivasi saya untuk selalu giat dalam belajar dan optimis mengejar cita-cita.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini

Malang, 8 Oktober 2019

Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diphthong

أو	=	aw
أَي	=	ay
أُو	=	û
إِي	=	î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	12
Tabel 2.1 Satu Set Media Domino Aksara Jawa (Dorawa).....	23
Tabel 2.2 <i>Sandhangan Swara</i>	34
Tabel 2.3 <i>Sandhangan Panyigeg</i>	35
Tabel 2.4 <i>Sandhangan Wyanjana</i>	36
Tabel 3.1 Indikator Angket pada Aspek Isi Materi	45
Tabel 3.2 Indikator Angket pada Aspek Desain.....	46
Tabel 3.3 Indikator Angket pada Praktisi.....	47
Tabel 3.4 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata.....	49
Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket	54
Tabel 3.6 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata.....	55
Tabel 4.1 KI dan KD Bahasa Jawa Kelas IV SD/MI	59
Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Ali Isi Materi, Ahli Desain dan Praktisi	63
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Isi Materi	64
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Isi Materi.....	65
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Desain	66
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Desain	67
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Praktisi	68
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Praktisi	69
Tabel 4.9 Revisi Produk Ahli Isi Materi	70
Tabel 4.10 Revisi Produk Ahli Desain	71
Tabel 4.11 Revisi Produk Praktisi	72
Tabel 4.12 Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	74
Tabel 4.13 Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar	76
Tabel 4.14 Data Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	78
Tabel 4.15 Data Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	79
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas	81
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas	81
Tabel 4.18 Hasil Uji-t <i>Independen Sample Test</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Memainkan Kartu Dorawa.....	24
Gambar 2.2 Aksara <i>Nglegena</i>	33
Gambar 4.1 Kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa)	60
Gambar 4.2 <i>Kertu Super</i>	61
Gambar 4.3 <i>Kertu Dor</i>	61
Gambar 4.4 <i>Box Kartu</i>	62
Gambar 4.5 Buku Panduan dan Latihan Soal.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian
Lampiran III	: Bukti Konsultasi Skripsi
Lampiran IV	: Surat Validator
Lampiran V	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Isi Materi
Lampiran VI	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain
Lampiran VII	: Hasil Instrumen Validasi Praktisi
Lampiran VIII	: Hasil Instrumen Penilaian Siswa
Lampiran IX	: Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>
Lampiran X	: Hasil Uji-t
Lampiran XI	: Dokumentasi Penelitian
Lampiran XII	: Bentuk Media
Lampiran XIII	: Biodata Mahasiswa



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Pengembangan.....	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk	9
H. Orisinalitas Penelitian.....	10
I. Definisi Operasional	13
J. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	20
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	21
B. Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa).....	22
1. Domino Aksara Jawa (Dorawa)	22
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) .	23
3. Penggunaan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa).....	24
C. Daya Ingat.....	25
1. Pengertian Daya Ingat	25

2.	Jenis-Jenis Daya Ingat	26
3.	Tahap-Tahap Daya Ingat	27
4.	Cara Meningkatkan Daya Ingat	28
D.	Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar	29
E.	Aksara Jawa	31
1.	Sejarah Aksara Jawa	31
2.	Aksara <i>Nglegena</i>	33
3.	<i>Sandhangan</i>	34
BAB III METODE PENELITIAN		37
A.	Jenis Penelitian	37
B.	Model Pengembangan	38
C.	Prosedur Pengembangan	39
1.	Penelitian Pengumpulan Informasi	39
2.	Perencanaan	39
3.	Pengembangan Format Produk Awal	40
4.	Uji Produk/Uji Ahli	40
5.	Revisi Produk	41
6.	Uji Coba Lapangan	41
7.	Revisi Produk	41
8.	Uji Lapangan	42
D.	Uji Produk	42
1.	Uji Ahli	42
a.	Desain Uji Ahli	42
b.	Subyek Uji Ahli	43
c.	Data Uji Ahli	44
d.	Instrumen Pengumpulan Data	44
e.	Teknik Analisis Data	48
2.	Uji Coba	50
a.	Desain Uji Coba	50
b.	Subyek Uji Coba	50
c.	Jenis Data	51
d.	Instrumen Pengumpulan Data	52
e.	Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		58
A.	Proses Pengembangan	58
1.	Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	58
2.	Perencanaan Media Pembelajaran	59
3.	Pengembangan Format Produk Awal	60
4.	Uji Produk/Uji Ahli	62
a.	Hasil Validasi Ahli Isi Materi	63
b.	Hasil Validasi Ahli Desain	65

c. Hasil Validasi Praktisi	68
5. Revisi Produk	70
a. Revisi Ahli Isi Materi	70
b. Revisi Ahli Desain.....	71
c. Revisi Praktisi.....	72
6. Uji Coba Lapangan.....	72
7. Revisi Produk	73
8. Uji Lapangan	73
B. Akseptabilitas Pengembangan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)...	74
1. Hasil Akseptabilitas Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)	74
2. Hasil Akseptabilitas Uji Lapangan (Kelompok Besar)	76
C. Penyajian Data Hasil Tes Uji Coba Media Domino Aksara Jawa (Dorawa).....	77
1. Data Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	78
2. Analisis Data Uji-T.....	80
BAB V PEMBAHASAN.....	83
A. Desain Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)	83
1. Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)	84
2. Buku Panduan dan Latihan Soal	85
3. Validasi Produk	86
B. Akseptabilitas Pengembangan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)...	92
C. Efektifitas Pengembangan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)	95
BAB IV PENUTUP.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Larasati, Rosalinda Audina. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

Aksara Jawa merupakan kajian dalam mata pelajaran bahasa Jawa dimana termasuk dalam muatan lokal yang disesuaikan dengan ciri khas suatu daerah sehingga harus dipelajari. Pada materi aksara Jawa kelas IV semester 2, siswa dituntut untuk memahami aksara Jawa dan *sandhangan*. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat dan memahami materi aksara Jawa dengan mudah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) menjelaskan desain produk pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) pada materi aksara Jawa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang; 2) mengetahui akseptabilitas media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) pada materi aksara Jawa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang; 3) mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) pada materi aksara Jawa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang.

Untuk mencapai tujuan di atas, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan pengembangan Borg & Gall. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, angket, dan tes. Data dianalisis melalui cara analisis tingkat kevalidan produk dan analisis uji coba menggunakan uji-t.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan produk yang dihasilkan adalah media Domino Aksara Jawa (Dorawa) materi Aksara Jawa; 2) Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) memenuhi tingkat kriteria layak dari hasil validasi ahli isi materi sebesar 87,5%, ahli desain 83% dan praktisi 91% serta respon siswa dari uji coba kelompok kecil sebesar 92,5% dan uji coba kelompok besar sebesar 93%; 3) Perbedaan hasil tes untuk mengetahui tingkat daya ingat diperoleh dari kelas IV A sebagai kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 72, sedangkan dari kelas IV B sebagai kelas kontrol menunjukkan rata-rata 59 dengan diketahui *p-value* sebesar 0,001. Dari hasil uji statistik menggunakan uji-t pada *SPSS* didapatkan nilai $t_{hitung} 3,592 > t_{tabel}$ sebesar 1,679. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan, sehingga media Domino Aksara Jawa (Dorawa) mampu meningkatkan daya ingat siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang.

Kata Kunci: *Media Domino Aksara Jawa (Dorawa), Aksara Jawa.*

ABSTRACT

Larasati, Rosalinda Audina. 2019. *The Development of Learning Media of Domino Aksara Jawa (Dorawa) to Improve Student's Memory of Grade IV at Brawijaya Smart Elementary School Malang*. Thesis, The Department of Madrasah Ibtidaiyah Education, The Faculty of Education and Theology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor, Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd.

Javanese Letter is a study in Javanese language subject included in optional courses that is adjusted to the characteristics of an area in which it must be studied. In the Javanese letter material in grade IV of semester 2, students are required to understand Javanese letter and *sandhangan*. With the development of the learning media of *Domino Aksara Jawa (Dorawa)*, it is hoped that it will help students improve their memory and understanding in Javanese letter material easily.

The objectives of this study are to: 1) explain the design of the development of learning media of *Domino Aksara Jawa (Dorawa)* of grade IV at Brawijaya Smart Elementary School Malang; 2) determine the acceptability of learning media of *Domino Aksara Jawa (Dorawa)* of grade IV at Brawijaya Smart Elementary School Malang; 3) describe the effectiveness of learning media of *Domino Aksara Jawa (Dorawa)* of grade IV at Brawijaya Smart Elementary School Malang.

To achieve the objectives mentioned above, the type of research used is Research and Development (R&D) research with the development of Borg & Gall. Data collection techniques in this study are questionnaires, observations, and test. The data were analyzed through product validity level analysis and trial analysis using t-test.

The results of this research and development show that: 1) The product development produced is the *Domino Aksara Jawa (Dorawa)* media of Javanese Letter material; 2) *Domino Aksara Jawa (Dorawa)* media meets the level of eligibility criteria from the validation results, which is from material content experts of 87.5%, design experts of 83% and practitioners of 91%; 3) The difference in test results to determine the level of memory obtained from class IV A as an experiment class shows an average of 72, while from class IV B as a control class shows an average of 59 with a known p-value of 0.001. Based on the results of statistical tests using the t-test on SPSS, it was obtained the t_{count} value of 3.592 and t_{table} of 1.679. This proves that there are significant differences in results, so that the *Domino Aksara Jawa (Dorawa)* media can improve the memory of grade IV students of Brawijaya Smart Elementary School Malang.

Keyword: *Domino Aksara Jawa (Dorawa) Media, Javanese Letter*

مستخلص البحث

لاراساتي، راساليندا أودينا. 2019. تطوير الوسيلة التعليمية بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا) لترقية ذاكرة الطلاب على مادة السيناريو الجاوي في الفصل الرابع بمدرسة باراويجايا سيمارت الابتدائية مالانج. البحث الجامعي، قسم تربية المعلمين في المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتور إيسا نور واحيوني، الماجستير

السيناريو الجاوي هو دراسة في درس اللغة الجاوية التي هيمن المحتوى المحلي والتي ضبطها لخصائص المنطقة حتوجبت دراستها. لمدة السيناريو الجاوي في الفصل الرابع في المستوى الثانية، يُطلب من الطلاب فهم السيناريو الجاوي وروابطه. مع تطور الوسيلة التعليمية بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا)، يرجى أن يساعد الطلاب على ترقية الذاكرة وفهم مادة السيناريو الجاوية بسهولة.

أهداف البحث منها: (1) شرح تصميم الإنتاج في تطوير الوسيلة التعليمية بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا) على مادة السيناريو الجاوي في الفصل الرابع بمدرسة باراويجايا سيمارت الابتدائية مالانج؛ (2) معرفة قبول الوسيلة التعليمية بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا) على مادة السيناريو الجاوي في الفصل الرابع بمدرسة باراويجايا سيمارت الابتدائية مالانج؛ (3) وصف الوسيلة التعليمية بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا) على مادة السيناريو الجاوي في الفصل الرابع بمدرسة باراويجايا سيمارت الابتدائية مالانج.

لتحقيق الأهداف السابقة، فإن نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير مع تطوير بروج وغال الذي يشمل على ثماني مراحل. أدوات جمع البيانات في هذه الدراسة في شكل الملاحظة، والاستبيانات، والاختبارات. تحليل البيانات من خلال تحليل مستوى صلاحية الإنترنت وتحليل التجربة باستخدام اختبار "ت".

و نتائج البحث والتطوير ما يلي: (1) تطوير الإنتاج هو بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا)؛ (2) توفر بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا) مستوى معايير الأهلية من نتائج التحقق من صحة خبراء محتوى المواد بنسبة 87.5% وخبراء التصميم 83% والممارسين 91%؛ (3) أظهر الفرق في نتائج الاختبار لتحديد مستوى الذاكرة التي حصلت عليها من الفصل الرابع "أ" كالفصل التجريبي الذي يدل على متوسط 72، بينما من الفصل الرابع "ب" كالفصل لضابط الذي يدل على متوسط 59، مع معروف ف قيمة 0.001. منتائج الاختبارات الإحصائية باستخدام اختبار "ت" على برنامج الإحصاء، كانت نتائج "ت" الحساب هي 3.592 و"ت" الجدول كانت 1.679. هذا يثبت أن فيه اختلافات كبيرة في النتائج، بحيث ترقى بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا) ذاكرة طلاب الفصل الرابع بمدرسة باراويجايا سيمارت الابتدائية مالانج.

الكلمات الرئيسية: بطاقة السيناريو الجاوي (دوراوا)، السيناريو الجاوي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Muatan lokal merupakan bahan kajian pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan ciri khas suatu daerah, terutama keunggulan potensi di daerah tempat tinggal peserta didik.¹ Gubernur Jawa Timur mengeluarkan Surat Keputusan Nomor 19 Tahun 2014 mengenai mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah mulai jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sampai Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.² Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang telah di atur di kurikulum pendidikan sekolah dasar untuk siswa dari kelas I-IX dengan tujuan mengenal lebih dalam mengenai lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Melalui pendidikan formal, diharapkan siswa mendapat bimbingan dan pembinaan dari guru sekolah untuk mempermudah mempelajari bahasa Jawa.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa adalah: a) kemampuan berkomunikasi yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis; b) kemampuan menulis huruf Jawa; c) meningkatkan kepekaan dan

¹ Republik Indonesia, *Peraturan Gubernur Jawa Timur Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*, (Surabaya: Pergub Nomor 19 Tahun 2014). Hlm 3

² Ibid.,

penghayatan terhadap karya sastra Jawa; dan d) memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional.³

Bahasa daerah diajarkan secara terpisah sebagai mata pelajaran muatan lokal salah satunya adalah bahasa Jawa. Tujuan diadakannya muatan lokal bahasa Jawa ini sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual dan karakter serta untuk melestarikan, mengembangkan, dan mengkreasikan bahasa dan sastra daerah.⁴ Faktanya, pembelajaran bahasa Jawa ini masih menjadi momok bagi para siswa dan juga masih menjadi mata pelajaran yang tersisihkan, tidak ada kemajuan serta dianggap tidak penting untuk dipelajari. Padahal, bahasa Jawa yang notabene adalah bahasa sehari-hari (bahasa ibu) para siswa dapat dengan mudah memahami dan mempelajarinya.

Banyak yang beranggapan bahwa bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang paling sulit. Padahal ada banyak mata pelajaran yang lebih sulit, diantaranya Matematika, Bahasa Inggris, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Sejatinya hal tersebut merupakan doktrin pada diri sendiri karena telah beranggapan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa itu sangat sulit. Selain itu, guru juga banyak mengalami keluhan bagaimana caranya agar siswa dapat memahami pelajaran bahasa Jawa dengan mudah, terutama pada materi aksara Jawa. Persoalan tersebut diperlukan peningkatan kompetensi guru dengan diadakan penyuluhan atau pelatihan mengenai

³ Depdiknas, *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas, 2006).

⁴ Republik Indonesia, *op.cit.*, hlm 4

pembelajaran bahasa Jawa yang meliputi, bahan pengajaran, media yang digunakan, dan cara mengevaluasi proses belajar mengajar agar siswa semakin aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Aksara Jawa merupakan salah satu dari beberapa budaya Jawa yang ada. Aksara Jawa adalah aksara turunan dari aksara Brahmi yang berasal dari India. Aksara Jawa sendiri merupakan modifikasi dari aksara Kawi. Penggunaan aksara ini sudah digunakan sejak masa Kerajaan Mataram (abad ke-17), tetapi bentuk tulisannya baru ditemukan pada abad ke-19.⁵

Banyak yang berpikir bahwa siswa harus menghafal segala bentuk-bentuk tulisan yang rumit karena menulis aksara Jawa itu memiliki aturan untuk penulisannya sendiri. Hal tersebut terjadi pada siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School Malang, bahwa banyak siswa yang mengeluh untuk mempelajari atau memperdalam materi aksara Jawa serta hasil belajar siswa pada materi aksara Jawa masih belum optimal. Sulitnya guru dalam menyampaikan materi karena sering kali menggunakan metode ceramah serta kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran dapat membuat siswa sulit untuk mencerna apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang sering digunakan juga terbatas, hanya berdasarkan media tradisional berupa gambar dan buku pepak bahasa jawi.

⁵ As'ad Arismadhani, *Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android*. Jurnal Teknik Pomits, ITS Surabaya. Vol 2, No. 1 2013.

Pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa di kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang, guru masih menggunakan hafalan dan tugas latihan menulis aksara Jawa kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya 45 menit juga menjadi salah satu faktornya. Upaya yang dilakukan guru untuk membangkitkan minat belajar siswa dalam menulis aksara Jawa dengan cara ditunjuk secara acak untuk mengerjakan soal-soal yang ada di papan tulis. Bukannya siswa dapat mengerjakan, tetapi takut untuk ditunjuk guru karena siswa belum begitu hafal aksara Jawa. Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan dan banyaknya persoalan yang ada, maka peneliti memiliki tindakan untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik agar siswa semakin aktif.

Media merupakan perantara untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁶ Media pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan Domino Aksara Jawa (Dorawa). Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) merupakan modifikasi dari kartu domino. Kartu domino merupakan salah satu media yang merupakan masuk dalam kategori dari *flashcard* hanya saja berukuran kecil, dimana *flashcard* menurut Dina Indriana, merupakan

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm 3.

media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang seukuran dengan *post-card* atau sekitar 25 x 30 mm.⁷ Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini merupakan perantara yang akan digunakan dalam mengukur daya ingat siswa pada materi aksara Jawa.

Menurut Robert S. Feldman, ingatan (*memory*) merupakan proses dimana kita melakukan pengodean, penyimpanan, dan pengambilan informasi.⁸ Sedangkan menurut Woodworth dan Marquis dalam Bimo Walgito, ingatan merupakan kemampuan yang berkaitan dengan menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali hal-hal yang pernah dialami pada masa lampau.⁹ Ingatan itu sendiri terbagi menjadi 3 jenis, yaitu ingatan sensorik, ingatan jangka pendek, dan ingatan jangka panjang.

Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) sangat cocok dengan usia anak sekolah dasar. Ingatan usia anak sekolah dasar sangatlah kuat, mereka mudah menerima sesuatu yang baru. Selain mereka dapat belajar, mereka juga dapat bermain. Selama ini banyak yang beranggapan bahwa permainan domino itu merupakan permainan yang negatif. Untuk menghilangkan kenegatifan tersebut, maka peneliti akan mengubahnya menjadi permainan yang sangat bermanfaat.

Setelah mengetahui permasalahan tersebut, untuk menarik perhatian dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara

⁷ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm 68.

⁸ Robert S. Feldman, *Pengantar Psikologi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), hlm 257.

⁹ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi, 2004), hlm 145

Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang’.

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) dalam meningkatkan daya ingat siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School Malang?
2. Bagaimana akseptabilitas media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School Malang?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat dibuat tujuan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan desain pengembangan produk media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) dalam meningkatkan daya ingat siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School Malang.

2. Untuk mengetahui akseptabilitas media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School Malang.
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas IV di SD Brawijaya Smart School Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kegunaan dan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Lembaga

Pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) diharapkan dapat meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan prestasi dan kinerja guru.

2. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi aksara Jawa serta memberi masukan bagi guru untuk menambah inovasi dan kreatifitas guru dalam mengelola pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) dapat membuat siswa menjadi bersemangat dalam

mengikuti pembelajaran serta mengurangi rasa bosan. Sehingga secara otomatis dapat berpengaruh terhadap ingatan dan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan menambah pengalaman baru untuk peneliti sebagai wadah untuk mengembangkan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang layak digunakan dan diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

Siswa sebagai subjek penelitian diharapkan termotivasi terhadap materi aksara Jawa dengan menggunakan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang dapat meningkatkan daya ingat belajar siswa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) hanya terbatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aksara Jawa di kelas IV. Dimana media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) di desain sesuai dengan kompetensi dasar kelas IV, yakni hanya terfokus pada aksara Jawa *nglegena* dan *sandhangan*.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang bertujuan mampu meningkatkan daya ingat siswa kelas IV, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media cetak berupa kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang merupakan modifikasi dari kartu domino.
2. Bentuk media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), yaitu:
 - a. Dikemas dalam bentuk *box* yang berukuran 4,2 cm x 8,2 cm dan terbuat dari *art paper* 260.
 - b. Berbentuk persegi panjang berukuran 4 cm x 8 cm dan terbuat dari *art paper* 310.
 - c. *Background* bagian depan kartu di modifikasi terdiri dari warna kuning dan hijau, masing-masing berukuran 4 cm x 4 cm.
 - d. *Background* bagian belakang kartu di modifikasi gambar batik sesuai dengan ciri khas Indonesia.
 - e. Buku panduan dan latihan soal berjumlah 9 lembar dan menggunakan *art paper* 260 jilid spiral.
3. Isi media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), yaitu:
 - a. Setiap satu set terdiri dari 51 kartu. 31 kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa), 10 “Kertu Dor”, dan 10 “Kertu Super”.

- b. *Font* yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) adalah *font hanacaraka* ukuran 72pt dan *font avatarock* ukuran 80pt.
- c. *Font* yang digunakan pada pengembangan media yang terdapat pada buku panduan dan latihan soal adalah *font arial* ukuran 12 pt, *font hanacaraka* ukuran 11pt dan *font avatarock* ukuran 22pt.
- d. Buku panduan dan latihan soal berisi panduan penggunaan media, materi aksara Jawa dan latihan soal.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal ini bertujuan agar terhindar dari pengulangan pembahasan hal-hal yang sama dan orisinalitas tersebut dapat diketahui perbedaan yang terdapat pada hasil penelitian dengan penelitian terdahulu.¹⁰ Terkait dengan penelitian pengembangan yang dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu, diantaranya:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Irkham, pada tahun 2011 yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu” yang menunjukkan bahwa media kartu huruf yang dihasilkan dapat

¹⁰ Wahid Murni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian, Laporan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: Skripsi, Thesis dan Disertasi*, (Malang: UM Press, 2008), hlm 22-24.

meningkatkan motivasi siswa yang meliputi 3 aspek, yaitu tanggapan, perhatian, dan perasaan siswa dalam mengikuti pembelajaran aksara Jawa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikembangkan peneliti yaitu penggunaan media untuk meningkatkan motivasi belajar dikelas II. Sedangkan peneliti mengembangkan media untuk meningkatkan daya ingat di kelas IV. Adapun persamaannya yaitu menggunakan media kartu tentang materi aksara Jawa.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kartika Isna Sujati, pada tahun 2017 yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disc* Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *magic disc* yang dihasilkan terdiri dari 3 jenis perangkat, yaitu keping cakram, buku petunjuk penggunaan, dan lembar kerja untuk siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikembangkan peneliti yaitu media yang dikembangkan berupa media *magic disc*. Sedangkan peneliti mengembangkan media kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa). Adapun persamaannya yaitu media digunakan untuk materi Aksara Jawa.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Purwanto, pada tahun 2013 yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran” yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis

macromedia flash 8 sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa karena terjadi peningkatan hasil belajar dengan persentase 20%.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikembangkan peneliti yaitu media yang dikembangkan berbasis *macromedia flash 8*. Sedangkan peneliti mengembangkan media kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa). Adapun persamaannya yaitu media digunakan untuk materi Aksara Jawa.

Untuk memudahkan antara perbedaan dan persamaan dalam penelitian ini, berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan dan orisinalitas penelitian pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Muhammad Irkham K.R, <i>Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu</i> , (Skripsi: UIN Malang, 2011)	Penelitian ini sama-sama menggunakan media kartu tentang materi aksara Jawa	Penelitian ini menggunakan media untuk meningkatkan motivasi belajar	Berdasarkan karakteristik pengembangan media materi aksara Jawa, media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) akan digunakan pada pembelajaran siswa kelas IV di SD
2.	Kartika Isna Sujati, <i>Pengembangan Media Pembelajaran</i>	Penelitian ini sama-sama penelitian pengembangan	Media yang dikembangkan berupa media <i>magic disc</i> yang	Brawijaya Smart School. Peneliti merancang

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	<i>Magic Disc Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sekolah Dasar</i> , (Skripsi: UNY, 2018)	media tentang materi aksara Jawa	terdiri dari yaitu keping cakram, buku petunjuk penggunaan, dan lembar kerja untuk siswa.	media kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal.
3.	Purwanto, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran</i> , (Skripsi: UNNES, 2013)	Penelitian ini sama-sama penelitian pengembangan media tentang materi aksara Jawa	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang dikembangkan berbasis <i>macromedia flash 8</i> • Uji produk menggunakan metode eksperimen • Media diterapkan khusus dalam hal membaca aksara Jawa 	

I. Definisi Operasional

Berdasarkan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang”, maka definisi operasional yang akan peneliti sajikan adalah:

1. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) merupakan modifikasi dari kartu domino. Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) merupakan kartu sederhana berukuran 4 cm x 8 cm, dimana bentuk dan cara penggunaannya hamper sama seperti permainan kartu domino.

2. Daya ingat merupakan kemampuan otak untuk menerima, menyimpan, dan menimbulkan informasi yang pernah diterima. Dimana indikator pencapaiannya, meliputi: a) menyebutkan aksara Jawa beserta *sandhangan*; 2) menulis aksara Jawa beserta *sandhangan*; dan 3) membaca aksara Jawa beserta *sandhangan*.
3. Aksara Jawa merupakan turunan dari aksara Brahmi yang berasal dari India. Aksara Jawa juga merupakan modifikasi dari aksara Kawi yang didasarkan pada konsonan dengan notasi vokal yang diwajibkan tetapi bersifat sekunder.

J. Sistematika Pembahasan

BAB I : Pada bab ini akan memaparkan mengenai uraian pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan

BAB II : Pada bab ini akan memaparkan mengenai kajian pustaka yang terdiri dari hakikat media pembelajaran, media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), daya ingat, dan aksara Jawa.

BAB III : Pada bab ini akan memaparkan mengenai metode penelitian yang meliputi, jenis penelitian, model

pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data), dan prosedur penelitian.

BAB IV : Pada bab ini akan memaparkan mengenai hasil pengembangan yang meliputi, desain pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), akseptabilitas produk media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), dan perbedaan hasil uji coba produk media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa).

BAB V : Pada bab ini akan memaparkan mengenai pembahasan yang meliputi, desain pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), akseptabilitas produk media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), dan efektifitas media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa).

BAB VI : Pada bab ini akan memaparkan mengenai penutup yang meliputi, kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹¹

Media juga merupakan alat bantu dan bahan pembelajaran, dengan menggunakan alat bantu, maka alat indera akan terpacu. Hal ini dapat mendorong semangat belajar siswa. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing.¹² Dalam *Webster Dictionary*, media atau *medium* adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal.¹³ Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

¹¹ Azhar Arsyad, *loc. cit.*,

¹² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm 243.

¹³ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm 4.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, bisa berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian, media merupakan alat yang berfungsi untuk mempertinggi retensi anak terhadap materi pembelajaran.¹⁴

Selain itu, menurut Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad mengemukakan fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik pada materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

¹⁴ M. Bastirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 21.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁵

¹⁵ Azhar Arsyad, *op. cit.*, hlm 17.

Selain itu, beberapa manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Martinis Yamin, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran siswa ke arah yang lebih yang lebih positif dan produktif.
- i. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.
- j. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- k. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.¹⁶

¹⁶Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm 178-181.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan media oleh Leshin, Pollock Reigeluth dalam Arsyad, terbagi menjadi 5 kelompok, yaitu:

a. Media Berbasis Manusia

Media ini merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Media berbasis manusia ini terdiri dari guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, dan *field trap*.

b. Media Berbasis Cetak

Media ini dikenal dengan buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut 6 elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visual dapat berupa gambar representasi, diagram, peta, dan grafik.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Media ini menggabungkan penggunaan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

e. Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)*.¹⁷

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dick dan Carey dalam Sadiman berpendapat bahwa ada 4 faktor yang perlu dipertimbangkan lagi dalam pemilihan media, yaitu:

- a. Ketersediaan sumber setempat, dimana jika media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber yang ada, maka media harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b. Media yang di beli atau yang di produksi terdapat dana, tenaga dan fasilitasnya.
- c. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media dalam jangka waktu yang lama.

¹⁷ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm 38.

d. Efektivitas biaya dalam jangka waktu panjang.¹⁸

B. Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa)

1. Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu domino adalah sebuah kartu permainan dengan 28 kartu yang bermata atau bertitik besar.¹⁹ Kartu domino merupakan salah satu media yang masuk dalam kategori *flashcard* menurut Dina Indriana merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *post-card* atau sekitar 25x30 mm.²⁰

Kartu domino merupakan kertas tebal berukuran kecil yang digunakan untuk bermain dimana tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, tiap bidang berisi 0-6 titik. Jika di dalam kartu domino ada bulat-bulatan titik yang berisi 0-6 titik, maka di media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang akan digunakan sebagai media diganti menjadi aksara *nglegena* dan nama.

Pada penggunaan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini terdiri dari 31 kartu domino, 10 “Kertu Dor” dan 10 “Kertu Super”. Namun, banyaknya kartu dapat di ubah sesuai kebutuhan. Selanjutnya, siswa tinggal menjalankan aturan dan cara main Domino Aksara Jawa (Dorawa). Agar media Domino Aksara Jawa (Dorawa) lebih menarik,

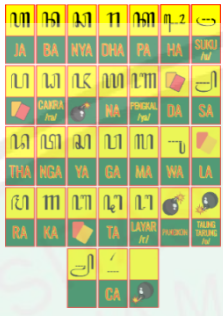
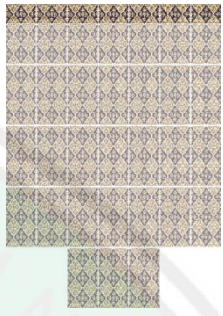

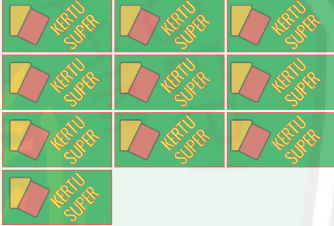

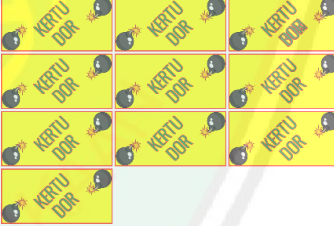
¹⁸ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1990), hlm 86.

¹⁹ Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm 339.

²⁰ Dina Indriana, *loc. cit.*,

diberikan warna kuning dan hijau pada bagian depan dan gambar batik pada bagian belakang, seperti gambar berikut:

Tabel 2.1 Satu Set Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

	
<p>Bagian Depan Kartu Dorawa</p>	<p>Bagian Belakang Kartu Dorawa</p>
	
<p>Bagian Depan Kertu Super</p>	<p>Bagian Belakang Kertu Super</p>
	
<p>Bagian Depan Kertu Dor</p>	<p>Bagian Belakang Kertu Dor</p>

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Kelebihan dari media Domino Aksara Jawa (Dorawa) diantaranya: a) praktis dan bisa dibawa kemana-mana; b) bisa digunakan setiap waktu dan tempat; dan c) tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya.

Ada pula kekurangan yang dimiliki oleh media Domino Aksara Jawa (Dorawa), yaitu tidak tahan lama karena hanya terbuat dari kertas yang berkategori medium dan mudah robek.

3. Penggunaan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Penggunaan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini untuk melatih ingatan siswa pada pembelajaran aksara Jawa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Cara penggunaannya adalah sebagai berikut:

- a. Permainan dilakukan 5-6 orang. Setiap kelompok diberikan 1 perangkat media Domino Aksara Jawa (Dorawa).
- b. Masing-masing pemain diminta melemparkan dadu.
- c. Jika pemain yang mendapatkan angka dadu terbesar maka menjadi pemain pertama. Sedangkan pemain yang mendapatkan angka dadu paling kecil, maka harus mengocok kartu Dorawa.
- d. Urutan giliran pemain, searah jarum jam.
- e. Kartu dibagikan ke masing-masing pemain sampai tersisa 1 kartu dorawa dan di taruh di tengah.
- f. Kartu Dorawa warna kuning hanya bisa digabungkan dengan warna hijau. Misalnya:



Gambar 2.1 Cara memainkan kartu (Dorawa)

- g. Jika kartu yang dikeluarkan dan digabungkan salah, maka kartu tidak bisa dipakai bermain lagi.
- h. Apabila pemain mengeluarkan kartu bergambar bom, maka wajib mengambil “Kertu Dor”. Sedangkan, apabila pemain mengeluarkan kartu bergambambar 2 kartu, maka wajib mengambil “Kertu Super”.
- i. “Kertu Dor” dan “Kertu Super” wajib dibaca di depan pemain lainnya.
- j. Permainan dilakukan hingga ada satu pemain yang kartunya habis terlebih dahulu dan menjadikannya pemenang.
- k. Permainan berakhir.

C. Daya Ingat

1. Pengertian Daya Ingat

Ingatan merupakan alih bahasa dari *memory*. Mengingat adalah proses menggali informasi yang telah tersimpan sebagai *long term memory* ke dalam *short term memory*. Kemampuan mengingat itu sendiri ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu organisasi memori, otomatisasi, dan *short term memory*. Memori yang di organisasi dengan baik akan mudah diingat.²¹

Robert S. Feldman mengemukakan bahwa, ingatan (*memory*) merupakan proses dimana kita melakukan pengodean, penyimpanan

²¹ Slamet Suyanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm 92.

dan pengambilan informasi.²² Sedangkan menurut Woodworth dan Marquis (dalam Bimo Walgito), ingatan merupakan kemampuan yang berkaitan dengan menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali hal-hal yang pernah dialami pada masa lampau.²³

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa daya ingat merupakan kemampuan otak untuk menangkap atau memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali atas informasi yang pernah di alami oleh peserta didik.

2. Jenis-Jenis Daya Ingat

Menurut Robert, terdapat 3 jenis memori, yaitu:

- a. Memori sensori, yakni penyimpanan informasi awal sesaat yang berlangsung hanya sekejap. Biasanya berlangsung dalam waktu 1 detik.
- b. Memori jangka pendek, yakni memori yang menyimpan informasi selama 15-25 detik saja.
- c. Memori jangka panjang, yakni memori yang menyimpan informasi relative permanen meskipun tampaknya akan sulit diingat kembali.²⁴

Morgan, dkk dalam Bimo Walgito mngatakan bahwa, perbedaan antara ketiga macam ingatan terletak pada waktu masuknya stimulus untuk dipersepsi dan ditimbulkannya kembali sebagai *memory output*. Waktu antara pemasukan stimulus dan penimbunan kembali

²² Robert S. Feldman, *loc. cit.*,

²³ Bimo Walgito, *loc. cit.*,

²⁴ Robert S. Feldman, *op.cit.*, hlm 258.

sebagai *memory output* apabila berjarak antara 20-30 detik merupakan *short term memory*, selebihnya merupakan *long term memory*.²⁵

3. Tahap-Tahap Daya Ingat

Walgito menjelaskan bahwa ada tiga tahapan mengingat, yaitu mulai dari memasukkan informasi (*learning*), menyimpan (*retention*), dan menimbulkan kembali (*remembering*). Lebih jelasnya lagi adalah sebagai berikut:

a. Memasukkan (*Learning*)

Cara memperoleh ingatan pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu: pertama, secara sengaja dimana seseorang dengan sengaja memasukkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman ke dalam ingatannya. Kedua, secara tidak sengaja dimana seseorang secara tidak sengaja memasukkan pengetahuan, pengalaman, dan informasi ke dalam ingatannya.

b. Menyimpan (*Retention*)

Tahap kedua dari ingatan adalah penyimpanan apa yang telah dipelajari. Apa yang telah dipelajari biasanya akan tersimpan dalam bentuk jejak-jejak (*traces*) dan dapat ditimbulkan kembali. Jejak-jejak tersebut biasa juga disebut dengan *memory traces*.

c. Menimbulkan Kembali (*Remembering*)

Menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan dapat ditempuh dengan mengingat kembali (*to recall*) dan mengenal

²⁵ Bimo Walgito, *op.cit.*, hlm 148.

kembali (*to recognize*). Pemanggilan kembali informasi terkait suatu peristiwa atau suatu objek secara sadar dapat diukur melalui dua metode. Metode pertama adalah *recall*, yaitu kemampuan menggali kembali apa yang di ingat tanpa ada bantuan objek sebagai stimulus. Sedangkan metode yang kedua adalah *recognize*, yaitu kemampuan orang untuk menggali kembali apa yang di ingat dengan bantuan adanya objek yang harus di ingat.²⁶

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tahapan daya ingat terbagi dalam proses memasukkan informasi ke dalam ingatan, lalu menyimpannya, dan kemudian membangkitkan kembali informasi yang tersimpan.

4. Cara Meningkatkan Daya Ingat

Menurut Barlow, Reber dan Anderson dalam Muhibbin, cara meningkatkan daya ingat antara lain sebagai berikut:

a. *Overlearning*

Belajar lebih atau *overlearning* merupakan upaya belajar yang melebihi batas penguasaan dasar atas materi pelajaran tertentu. *Overlearning* terjadi apabila respon atau reaksi tertentu muncul setelah siswa melakukan pembelajaran atas respon tersebut dengan cara di luar kebiasaan. Misalnya, kegiatan berdo'a yang dilakukan setiap hari, memungkinkan ingatan siswa terhadap do'a lebih kuat.

²⁶ Bimo Walgito, *op.cit.*, hlm 148-152.

b. *Extra Study Time*

Tambahan waktu belajar (*extra study time*) merupakan upaya penambahan alokasi waktu belajar atau penambahan frekuensi aktivitas belajar berarti siswa meningkatkan kekerapan belajar materi tertentu, misalnya dari sekali sehari menjadi dua kali sehari.

c. *Mnemonic Device*

Mnemonic device merupakan teknik atau cara meningkatkan daya ingat dengan menggunakan sastra (sajak) dan bunyi, akronom, akrostik, atau kumpulan-kumpulan gambar.²⁷

Eric Jensen juga mengungkapkan bahwa banyak peralatan *mnemonic* yang dapat digunakan, antara lain: a) metode loci; b) system kata-penanda; c) metode kata kunci; d) metode menghubungkan; e) akronim; f) akrostik; dan g) rima dan *jingle*.²⁸

D. Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang telah di atur di kurikulum pendidikan sekolah dasar untuk siswa dari kelas I-IX dengan tujuan mengenal lebih dalam mengenai lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Menurut Suharti pembelajaran bahasa Jawa selain mengajarkan bahasa dan sastra Jawa juga perlu diarahkan untuk terjadinya transfer

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm 156.

²⁸ Eric Jensen, *Otak Sejuta Gygabyte*, (Bandung: Kaifa, 2002), hlm 82.

nilai-nilai budaya didalamnya.²⁹ Dalam pembelajaran ini ada empat aspek yang di harus dikuasai yakni: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut tidak bisa dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, dalam pembelajaran hanya penekanannya lebih fokus pada salah satu aspek.³⁰

Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar (SD) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa SD agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, peranan pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting. Peran tersebut semakin penting bila dikaitkan dengan tuntutan jaman dalam abad informasi ini. Pengajaran Bahasa Jawa di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya tujuan pembelajaran.³¹

Belajar merupakan suatu proses dari berubahnya tingkah laku (kognitif dan afektif) yang bersifat positif. Menurut Gagne dalam Susanto, belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai upaya memperoleh pengetahuan

²⁹ Suharti, *Penerapan Unggah-Ungguh Berbahasa Jawa di Sekolah: Upaya Pembinaan Perilaku Bangsa yang Tangguh*. (Semarang : Makalah Kongres Bahasa Jawa IV, 2006), hlm 151.

³⁰ Agus Salim, "Pengertian Bahasa Jawa dan Sejarahnya" dalam <http://agostmoemet.blogspot.com>, diakses 26 Juli 2019

³¹ Idham Sumirat, "Model Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Jawa di Sekolah Dasar" dalam <http://urangkurai.blogspot.com> diakses 26 Juli 2019

atau keterampilan melalui instruksi.³² Dengan adanya pengalaman atau latihan, maka dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku dari segi kognitif, afektif, maupun psikomototrik.

E. Aksara Jawa

1. Sejarah Aksara Jawa

Aksara Jawa atau yang lebih dikenal dengan nama *hanacaraka* atau *carakan* merupakan aksara turunan dari aksara Brahmi yang berasal dari India. Bentuk aksara Jawa mengalami beberapa perubahan hingga menjadi bentuk yang sekarang. Penggunaan huruf ini digunakan sejak masa kesultanan Mataram (abad ke-17) tetapi bentuk cetaknya baru ditemukan pada abad ke-19. Aksara Jawa merupakan modifikasi dari aksara Kawi yang di dasarkan pada konsonan dengan notasi vokal yang diwajibkan tetapi bersifat sekunder. Berbeda dengan alphabet yang vokalnya memiliki status yang sama dengan konsonan serta abjad penandaan vokalnya bersifat opsional.³³

Huruf dalam aksara Jawa tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi terdapat cerita sejarah di balik terciptanya huruf ini. Aksara yang berjumlah 20 huruf ini lahir dari kisah Ajisaka. Dikisahkan ada seorang pemuda tampan yang sakti mandraguna, yaitu Ajisaka. Ajisaka tinggal di pulau Majethi bersama dua orang punggawa (abdi) setianya yaitu Dora dan Sembada. Kedua abdi ini sama-sama setia dan

³² Susanto Ahmad, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hlm 1.

³³ As'ad Arismadhani, *op.cit.*, Jurnal Vol 2, No. 1.

ꦠꦺꦗꦪꦶꦱꦺꦧꦸꦁꦥꦺꦠꦺꦫꦸꦁ= Terjadi sebuah pertarungan

ꦩꦺꦫꦺꦱꦱꦺꦱꦏꦶ= Mereka sama-sama sakti

ꦢꦤꦏꦩꦶꦩꦠꦶ= Dan akhirnya semua mati.³⁴

2. Aksara *Nglegena*

Pada materi aksara Jawa, peneliti membatasi hingga penggunaan *sandhangan saja*. Hal ini dikarenakan materi yang terdapat pada kurikulum kelas IV hanya mencakup pemahaman pada aksara Jawa dan *sandhangan*. Dalam aksara Jawa (Carakan) terdiri atas 20 buah huruf, yakni:³⁵

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

Gambar 2.2 Aksara *Nglegena*

³⁴ Fatkhur Rohman Nur Awal, *Dunia Batin Jawa: Aksara Jawa Sebagai Filosofi dalam Memahami Konsep Ketuhanan*. Jurnal Kontemplasi, IAIN Tulungagung. Vol 05 No. 02 Desember 2017.

³⁵ Suryadipura, Betta Setyowati, dan Gamma Setyorini. *Cara Belajar Membaca dan Menulis Huruf Jawa*. (Bandung: Yrama Widya, 2008), hlm 3.

3. Sandhangan

Menurut Darusuprpta, *sandhangan* merupakan penanda yang berfungsi sebagai pengubah bunyi aksara Jawa. *Sandhangan* tersebut terdiri dari:³⁶

a. Sandhangan Swara

Sandhangan swara (vokal) adalah tanda yang dipergunakan untuk mengubah vokal dasar aksara Jawa Baku. *Sandhangan* tersebut terdiri dari:

Tabel 2.2 *Sandhangan Swara*

Nama	Wujud	Keterangan
<i>Wulu</i>	◌ ---	Vokal (i) Contoh: <i>siji</i> = ꦱꦶꦗꦶ
<i>Suku</i>	◌ ---	Vokal (u) Contoh: <i>tuku</i> = ꦠꦸꦏꦸ
<i>Pepet</i>	◌ ---	Vokal (ê) Contoh: <i>mêtu</i> = ꦩꦺꦠꦸ
<i>Taling</i>	◌ꦠ	Vokal(e) Contoh: <i>sate</i> = ꦱꦠꦺ
<i>Taling Tarung</i>	◌ꦠꦠ	Vokal (o) Contoh: <i>loro</i> = ꦭꦺꦴꦫ

³⁶ Darusuprpta, *Pedoman Penulisan Huruf Jawa*, (Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusanama, 2002), hlm 18.

b. *Sandhangan Panyigeg*

Sandhangan panyigeg adalah tanda konsonan yang dipergunakan untuk menutup suku kata yang terletak pada posisi akhir suku kata. *Sandhangan* tersebut terdiri dari:

Tabel 2.3 *Sandhangan Panyigeg*

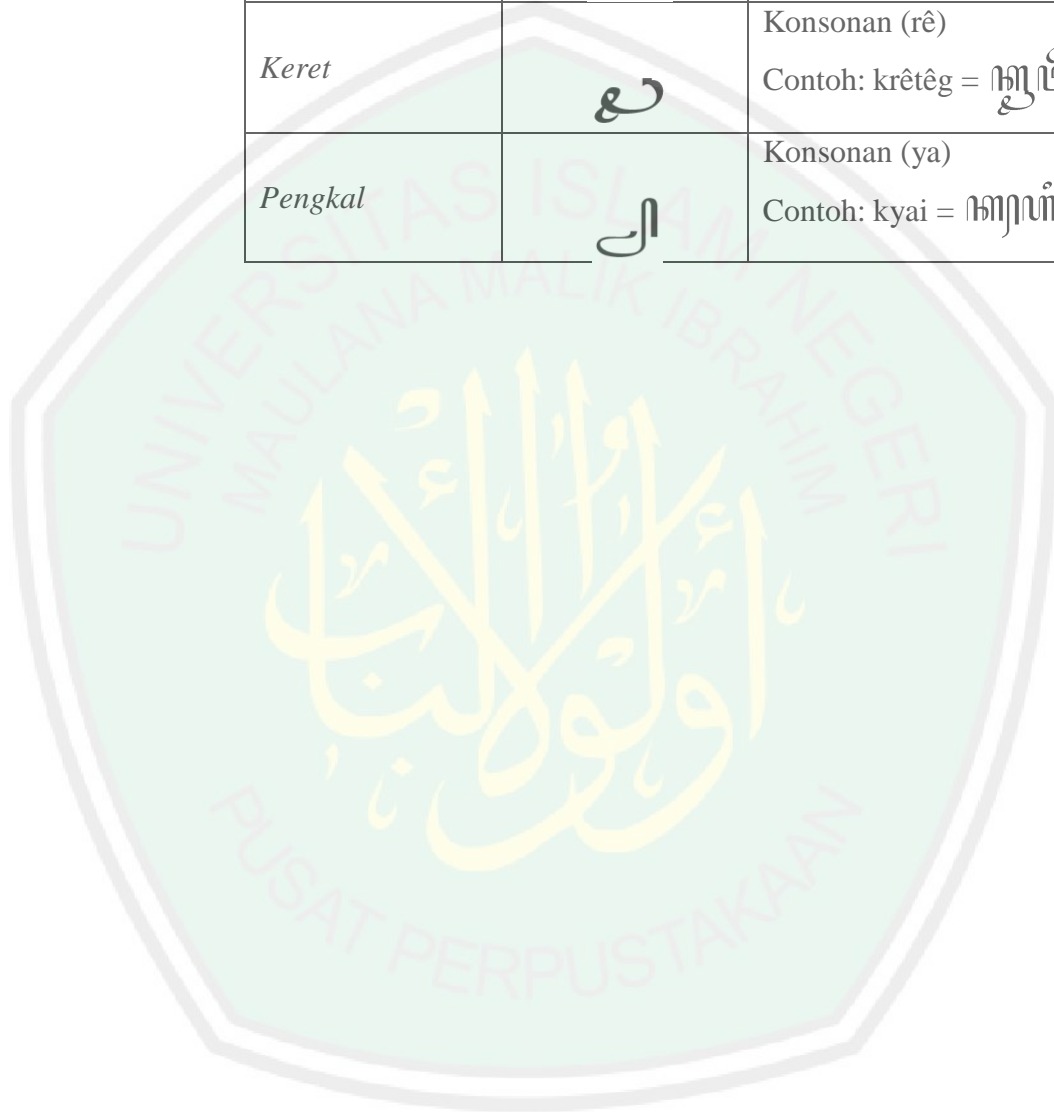
Nama	Wujud	Keterangan
<i>Layar</i>	ل ---	Konsonan (r) Contoh: pasar = پارسار
<i>Wignyan</i>	ڃ ---	Konsonan (h) Contoh: gajah = مڃاڃ
<i>Cecak</i>	ڪ ---	Konsonan (ng) Contoh: layang = مڃاڪ

c. *Sandhangan Wyanjana*

Sandhangan wyanjana terdiri dari 3 macam, yaitu: 1) *cakra*, merupakan tanda yang digunakan pada suku kata yang berunsur “ra” yang melekat pada konsonan; 2) *keret*, merupakan tanda yang digunakan pada suku kata berunsur “re” yang melekat pada konsonan; dan 3) *pengkal*, merupakan tanda yang digunakan pada suku kata yang berunsur “ya” yang melekat pada konsonan, seperti pada tabel berikut:

Tabel 2.4 *Sandhangan Wyanjana*

Nama	Wujud	Keterangan
<i>Cakra</i>	ꦱ	Konsonan (ra) Contoh: prau = ꦥꦫꦸ
<i>Keret</i>	ꦫ	Konsonan (rê) Contoh: krêtêg = ꦏꦫꦺꦠꦺꦒ
<i>Pengkal</i>	ꦥꦏ	Konsonan (ya) Contoh: kyai = ꦏꦪꦲ



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Pengembangan atau *Research and Development* adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁷ Penelitian ini melalui observasi dan wawancara terlebih dahulu (*research*) tentang masalah-masalah yang secara real ada dan peneliti mencoba mengatasi permasalahan itu melalui pengembangan media yang ditujukan untuk pembelajaran materi aksara Jawa.

Media yang dihasilkan dalam penelitian dapat berbentuk *hardware* atau *software*. Pada penelitian ini, peneliti menghasilkan produk berupa *hardware*. Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), dimana produk berbentuk persegi panjang dan terbuat dari kertas *art paper* yang diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD/MI. Hal ini dilakukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi terhadap siswa dan membantu siswa untuk meningkatkan daya ingatnya.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm 407.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Menurut Borg & Gall dalam Punaji, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.³⁸ Untuk menghasilkan produk tersebut, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji kualitas (kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan) produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.³⁹

Berdasarkan model penelitian yang dilakukan oleh Borg & Gall, peneliti melakukan langkah-langkah dalam mengembangkan media ini hanya sampai dengan 8 tahap, karena menurut Fathoni prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara baku.⁴⁰ Setiap peneliti dapat memilih dan menemukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan atau sudah dirasa cukup untuk memperoleh data dalam penelitiannya. Secara prosedural, langkah-langkah penelitian ini diantaranya penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan format produk awal,

³⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 215.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung Alfabeta, 2014), hlm 297.

⁴⁰ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hlm 133.

uji produk/uji ahli, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan uji lapangan.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall yang dikemas menjadi 8 tahap. Penelitian ini dilakukan di SD Brawijaya Smart School Malang pada siswa kelas IV. Prosedur penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan data dengan mengidentifikasi masalah pada siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang. Peneliti menggali data dengan melakukan observasi kelas dan wawancara kepada guru yang bersangkutan. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga mengumpulkan kajian pustaka yang relevan untuk menjadi landasan dalam melakukan pengembangan.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan untuk mempelajari dan meneladani karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media yang ada. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kurikulum yang bertujuan untuk menentukan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).

- b. Pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media, materi yang dipilih harus sesuai dengan kemampuan dan kondisi siswa di sekolah dasar.
 - c. Merumuskan tujuan khusus dari pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) untuk dapat meningkatkan daya ingat siswa kelas IV pada materi aksara Jawa.
3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan produk dilakukan melalui beberapa langkah, yang pertama adalah pembuatan rancangan media pembelajaran. Kegiatan selanjutnya, peneliti mengumpulkan dan mencari bahan-bahan yang dijadikan media pembelajaran tersebut, bahan yang sudah siap dan siap untuk dibuat media pembelajaran. Pada tahap ini produk yang dihasilkan berupa media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dengan desain awal berdasarkan desain peneliti sendiri, akan tetapi komponennya sudah disusun secara lengkap dan sesempurna mungkin. Dari tahap ini, maka nantinya produk dapat diubah, ditambah atau dikurangi menyesuaikan dengan hasil uji coba awal lapangan dan validasi para ahli.

4. Uji Produk/Uji Ahli

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk dengan meminta para ahli isi materi, ahli desain dan praktisi untuk mengoreksi produknya layak atau tidak untuk dilanjutkan. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru bidang studi bahasa Jawa

khususnya di kelas IV untuk memberikan masukan tentang produk yang dihasilkan. Hasil uji produk digunakan untuk memperbaiki kembali kekurangan produk sehingga dapat menjadi produk berupa media pembelajaran yang lebih baik.

5. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap lanjutan dari perolehan uji coba produk. Hal ini meliputi perbaikan mengenai materi, atau menambahkan desain pada media Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang lebih menarik sesuai dengan saran atau masukan dari validator.

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba terhadap kelompok kecil yang berjumlah dari 6 orang dari kelas IV A, yaitu 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 2 siswa dengan kemampuan rendah.

7. Revisi Produk

Revisi produk ini merupakan tahapan prosedur pengembangan dimana bahan untuk mengembangkan media harus di revisi berdasarkan masukan atau saran yang diperoleh dari uji coba lapangan. Penyempurnaan yang dilakukan peneliti pada tahap ini harus lebih teliti dan selektif lagi karena nantinya uji lapangan dilakukan dengan frekuensi kelompoknya yang lebih besar.

8. Uji Lapangan

Setelah melakukan penyempurnaan produk, maka peneliti harus mengujikan kembali produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk tersebut ketika di lapangan. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui secara langsung efektif tidaknya produk yang dikembangkan.

Pada tahap terakhir ini, peneliti melakukan uji normalitas pada kelas kontrol dan eksperimen pada kelas IV A dan IV B. Selanjutnya peneliti menguji homogenitas, peneliti mengambil data nilai *pre-test* yang di dapatkan dari kelas IV A dan IV B. Dalam uji homogenitas, dapat dilakukan dengan menggunakan analisis SPSS. Taraf signifikansi α adalah 0,05. Jika signifikansi yang diperoleh $>\alpha$, maka kelas tersebut homogen. Sedangkan jika signifikansi yang diperoleh $<\alpha$, maka kelas tersebut tidak homogen.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli
 - a. Desain Uji Ahli

Desain validasi digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi ahli isi materi, ahli desain media pembelajaran dan praktisi. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran dari validator, sehingga diketahui valid

tidaknya produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

b. Subyek Uji Ahli

Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) tentang materi aksara Jawa adalah ahli isi materi, ahli desain media pembelajaran dan praktisi.

1) Ahli Isi Materi Bahasa

Ahli isi bidang studi dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang mempunyai latar belakang pendidikan minimal lulusan S2 bahasa dan menguasai karakteristik materi bahasa Jawa. Selain itu, ahli isi juga seseorang yang bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) kelas IV materi aksara Jawa.

2) Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran dalam penelitian ini adalah seseorang yang ahli di bidang desain media pembelajaran, berpengalaman dalam mendesain dan merancang media pembelajaran, serta bersedia menjadi penguji produk media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) kelas IV materi aksara Jawa.

3) Praktisi

Praktisi dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang menguasai karakteristik pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI, memiliki banyak pengalaman mengajar, dan telah memahami karakteristik siswa.

c. Data Uji Ahli

Jenis data yang dikumpulkan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan akseptabilitas, keefektifan dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Data kuantitatif, diperoleh melalui lembar penilaian ahli berupa angket yang dilakukan terhadap ahli isi materi, ahli desain media pembelajaran, dan praktisi.
- 2) Data kualitatif, diperoleh melalui masukan, tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh dari konsultasi media pembelajaran.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

1) Angket

Angket atau kuesioner adalah suatu cara untuk mengumpulkan data primer dengan menggunakan seperangkat daftar pertanyaan mengenai variabel yang di ukur melalui perencanaan yang matang, disusun dan dikemas sedemikian rupa, sehingga jawaban dari semua pertanyaan benar-benar dapat menggambarkan keadaan variabel yang sebenarnya.⁴¹ Berikut ini akan dipaparkan skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam pengembangan ini:

a) Aspek Isi

Tabel 3.1 Indikator Angket pada Aspek Isi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian KI	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
2	Kesesuaian KD	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
3	Kesesuaian materi dengan indicator	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
4	Kesesuaian materi pada kartu	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
5	Kesesuaian bahasa dan informasi	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai

⁴¹ Zainal Mustafa EQ, *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm 99.

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
6	Kejelasan soal	Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas
7	Kelengkapan isi materi	Sangat Lengkap	Lengkap	Tidak Lengkap	Sangat Tidak Lengkap
8	Kesesuain soal dengan daya ingat siswa	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai

b) Aspek Desain

Tabel 3.2 Indikator Angket pada Aspek Desain

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1	Keterpaduan bentuk media	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
2	Kesesuaian ukuran media	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
3	Pemilihan bahan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
4	Pemilihan warna	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
5	Kerapian bentuk	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
6	Jenis huruf	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
7	Ukuran huruf	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
8	Desain cover buku panduan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
9	Desain latar belakang halaman	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
10	Pemilihan huruf buku panduan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
11	Penggunaan warna buku panduan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
12	Tampilan buku panduan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai

c) Aspek Praktisi

Tabel 3.3 Indikator Angket pada Praktisi

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian media dengan KI/KD	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
2	Kesesuaian indikator	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
3	Kesesuaian judul	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
4	Kesesuaian petunjuk penggunaan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
5	Kesesuaian buku panduan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
6	Kejelasan soal pada buku panduan	Sangat Jelas	Jelas	Tidak Jelas	Sangat Tidak Jelas
7	Ketepatan instrument evaluasi	Sangat Tepat	Tepat	Tidak Tepat	Sangat Tidak Tepat

No.	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		4	3	2	1
8	Kemudahan bahasa	Sangat Mudah	Mudah	Tidak Mudah	Sangat Tidak Mudah

e. Teknik Analisis Data

Proses analisis data sangat penting dalam penelitian, hal ini akan terlihat hasil penelitian melalui proses observasi dan dokumentasi. Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan.⁴²

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan produk, yaitu analisis deskriptif. Teknik tersebut digunakan sesuai dengan data yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan pada instrument pengumpulan data.

1) Analisis Deskriptif

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Data yang dianalisis meliputi kelayakan media dan ahli materi serta respon siswa sebagai subyek uji coba, yang dimana pada tahap uji coba data menggunakan angket penilaian tertutup dan angket terbuka untuk memberikan kritik dan saran perbaikan oleh ahli materi, ahli

⁴² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm 106

desain, dan praktisi. Untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:⁴³

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum xi$ = jumlah skor ideal

Dari skor yang telah diperoleh selanjutnya dimasukkan ke dalam bentuk kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 3.4

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
81-100	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu di revisi
61-80	Baik	Layak, tidak perlu di revisi
41-60	Cukup	Cukup layak, perlu di revisi
21-40	Kurang	Kurang layak, perlu revisi
0-20	Sangat Kurang	Tidak layak, revisi total

Berdasarkan kriteria di atas, media dinyatakan valid jika memenuhi skor 81-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli isi materi, ahli desain media dan praktisi.

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm 313.

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *dkk. Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008). Hlm

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain uji coba ini menggunakan *non-randomized control group pretest-posttest design*. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen membandingkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen terdiri dari siswa kelas IV A yang mendapatkan *treatment* berupa media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), sedangkan siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

b. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini menggunakan jenis pengambilan sampel dengan jenis *random sampling*, yakni *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan area/kelompok tertentu, sehingga peneliti bebas memilih area/kelompok kelas mana saja yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1) Subyek Uji Coba Kelompok Kecil

Subyek uji coba pada kelompok kecil dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling*, yaitu 6 siswa dari kelas IV A (kelas eksperimen). Pengambilan subyek ini berdasarkan siswa yang

memiliki kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dan kemampuan rendah.

2) Subyek Uji Coba Kelompok Besar

Subyek uji coba pada kelompok besar ini yaitu siswa kelas IV A sebanyak 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B sebanyak 27 siswa sebagai kelas kontrol di SD Brawijaya Smart School. Hal yang diteliti yaitu membandingkan hasil daya ingat kelas IV A yang menggunakan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) dengan hasil daya ingat siswa kelas IV B yang tidak menggunakan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa). Alasan peneliti memilih kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol karena keduanya memiliki kemampuan yang sama (homogen).

c. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan kevalidan, keefektifan, dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua sesuai dengan jenis data pada umumnya, yaitu:

- 1) Data kuantitatif, diperoleh peneliti melalui hasil *pre-test* dan *post test* yang dilakukan oleh siswa kelas eksperimen dan kelas

kontrol beserta angket yang diberikan kepada siswa pada uji coba skala kecil.

- 2) Data kualitatif, yaitu diperoleh dari hasil angket, tes dan observasi terhadap proses kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa dan penggunaan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa).

d. Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Angket

Angket ini ditujukan kepada siswa untuk mengetahui akseptabilitas media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dalam meningkatkan daya ingat. Siswa hanya bisa memilih kriteria jawaban berdasarkan apa yang sudah mereka lakukan dan rasakan.

- 2) Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu dan kelompok. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *pre-test* dan *post-test* perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa).

3) Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan langsung sesuai fakta yang berada di lapangan. Fungsi dari observasi ini sebagai eksplorasi dari data-data yang kita peroleh. Dari perolehan hasil ini, kita dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang masalah yang terjadi di lapangan. Pengamatan yang dilakukan harus berdasarkan data yang sebenarnya atau obyektif.⁴⁵ Observasi dilakukan terhadap proses kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa dan penggunaan media Domino Aksara Jawa (Dorawa). Peneliti di sini mengamati keaktifan dan semangat siswa dalam menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa), serta mengamati kesulitan siswa maupun guru dalam menggunakan media tersebut.

e. Teknik Analisis Data

1) Analisis Tes Daya Ingat

Peneliti memberikan tes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam rangka untuk mengetahui perbedaan hasil tes daya ingat antar keduanya. Data uji coba lapangan dihimpun menggunakan tes. Data uji coba lapangan dikumpulkan menggunakan *pre-test* dan *post-test* dalam rangka mengetahui hasil daya ingat untuk mengetahui

⁴⁵ Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hlm 106.

signifikansi perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data menggunakan uji normalitas dengan rumus adalah⁴⁶:

$$X^2 = \sum \frac{(o_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 : Nilai X^2

O_i : Nilai Observasi

E_i : Nilai harapan, luasan interval berdasarkan tabel normal x
N (total frekuensi)

N : Banyak angka pada data

Pada analisis data ini, peneliti menggunakan *SPSS* untuk menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai tes pada materi aksara Jawa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2) Analisis Hasil Angket

Aturan penilaian untuk jawaban dari angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket

Jawaban	Skor
Sangat sesuai, sangat mendukung, sangat membantu, sangat efisien	4
Sesuai, mendukung, membantu, efisien	3
Tidak sesuai, tidak mendukung, tidak membantu, tidak efisien	2
Sangat tidak sesuai, sangat tidak mendukung, sangat tidak membantu, sangat tidak efisien	1

⁴⁶ Subana, dkk, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm. 124.

Rumus perhitungan persentase hasil angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

x = Jawaban responden

x_i = Nilai ideal dalam satu item

100% = Bilangan Konstan

Data hasil angket kemudian dianalisis dengan pedoman kriteria sebagai berikut:⁴⁷

Tabel 3.6

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
81-100	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu di revisi
61-80	Baik	Layak, tidak perlu di revisi
41-60	Cukup	Cukup layak, perlu di revisi
21-40	Kurang	Kurang layak, perlu revisi
0-20	Sangat Kurang	Tidak layak, revisi total

3) Analisis Uji-t

Uji-t adalah tes statistik yang dapat dipakai untuk menguji perbedaan atau kesamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *loc. cit.*

memperbandingkan rata-rata (*mean*) kedua kelompok/perlakuan itu.⁴⁸

Sebelum pengujian hipotesis menggunakan uji *independen sample test* dilakukan terlebih dahulu menghitung uji normalitas distribusi data dan homogenitas varians data kedua kelompok. Pengujian normalitas distribusi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada *SPSS 16*, sedangkan uji homogenitas varian data dilakukan dengan *Levene's test*. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Untuk menguji menguji hipotesis digunakan uji-t untuk parametrik atau *independen sample test*.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan sebesar 5% antara daya ingat kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a : Ada perbedaan yang signifikan sebesar 5% antara daya ingat kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

⁴⁸ Subana, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2000), hlm. 168.

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_a diterima.
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasilnya tidak signifikan, artinya H_0 ditolak.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang terutama di kelas IV masih minim menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan buku LKS. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa mudah bosan dan malas untuk belajar lebih aktif karena tidak ada media yang menarik.

Selain siswa merasa bosan dan malas untuk belajar lebih aktif, siswa juga mengalami penurunan hasil akhir belajar. Sesuai dengan guru bidang studi Bahasa Jawa, bahwa hasil belajar khususnya materi Aksara Jawa siswa rata-rata di bawah KKM. Siswa tidak tertarik dengan pembelajaran hanya bermodalkan latihan dan menghafal tanpa ada media pembelajaran.

Berdasarkan dari masalah tersebut, patut bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, maka perlu ada suatu pemecahan masalah sebagai solusi untuk pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih baik, salah satunya tersedianya media yang menarik, menyenangkan, meningkatkan daya ingat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menentukan jenis pengembangan media pembelajaran yang berupa media Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa tidak merasa bosan dan tidak merasa sulit ketika pembelajaran materi aksara Jawa. Dengan adanya media Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang mudah digunakan untuk siswa, maka diharapkan dapat meningkatkan daya ingat siswa itu sendiri.

2. Perencanaan Media Pembelajaran

Setelah menganalisis kebutuhan siswa, hal penting yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis KI dan KD, dimana hal tersebut dibutuhkan sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa). Berikut adalah analisis KI dan KD:

Tabel 4.1 KI dan KD Bahasa Jawa Kelas IV SD/MI

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.6 Mengenal dan memahami <i>sandhangan /pangangghuy</i> aksara Jawa/ <i>carakan Madhurâ</i> .

- b. Pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media, yaitu *art paper* 260 dan 310 dengan kualitas cetak warna yang dihasilkan maksimal.

- c. Merumuskan tujuan pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) yakni mampu memudahkan siswa pada proses pembelajaran dan mampu meningkatkan daya ingat siswa.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini digunakan pada kelas IV A yang berlaku sebagai kelas eksperimen. Media pembelajaran ini digunakan selama satu kali selama dua jam pelajaran. Media pembelajaran ini dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa), *kertu* super, *kertu* dor, *box* kartu dan buku panduan dan latihan soal.

a. Kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) terbuat dari kertas *art paper* 310 dengan ukuran panjang 8 cm dan lebar 4 cm. Kartu tersebut berjumlah 31 kartu yang bagian depan berwarna kuning untuk aksara Jawa dan warna hijau untuk maknanya, sedangkan bagian belakang bergambar batik. Berikut gambar media Domino Aksara Jawa (Dorawa):



Gambar 4.1 Kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa)

b. *Kertu Super*

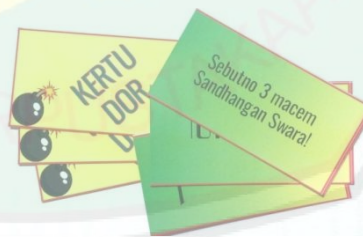
Kertu super merupakan kartu pengetahuan mengenai makna aksara Jawa itu sendiri dan terbuat dari kertas *art paper* 310. Kartu ini berfungsi jika pemain yang meletakkan kartu bergambar 2 kartu. *Kertu super* ini berjumlah 10 kartu. Berikut gambar *kertu super*:



Gambar 4.2 Kertu Super

c. *Kertu Dor*

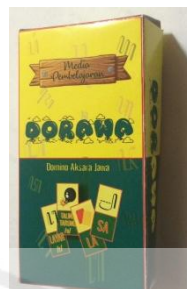
Kertu dor merupakan kartu yang berisikan pertanyaan yang harus di jawab atau kartu jebakan dan terbuat dari kertas *art paper* 310. Kartu ini berfungsi jika pemain yang meletakkan kartu bergambar bom wajib mengambil *kertu dor*. *Kertu dor* ini berjumlah 10 kartu. Berikut gambar *kertu dor*:



Gambar 4.3 Kertu Dor

d. *Box kartu*

Box kartu digunakan untuk mengemas 1 set media Domino Aksara Jawa (Dorawa) agar terlihat lebih menarik dan lebih rapi. *Box* ini terbuat dari kertas *art paper* 260. Berikut gambar *box*:



Gambar 4.4 Box Kartu

e. Buku Panduan dan Latihan Soal

Buku panduan merupakan panduan permainan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang dilengkapi beberapa latihan soal. Buku panduan dan latihan soal ini dapat digunakan untuk semua orang yang akan menggunakan media ini. Berikut ini gambar buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa):



Gambar 4.5 Buku Panduan dan Latihan Soal

4. Uji Produk/Uji Ahli

Data dari validasi media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) di ambil pada tanggal 19 Juli 2019, pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli dan uji lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari 3 validator ahli yang terdiri dari satu

validator ahli isi materi, ahli desain dan praktisi yaitu guru bidang studi Bahasa Jawa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang.

Penyajian data dari analisis penilaian berupa angket dari ahli isi materi, ahli desain dan praktisi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan kriteria penskoran yang disajikan. Data hasil validasi ini terdiri dari dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut ini adalah paparan data hasil validasi media Domino Aksara Jawa (Dorawa).

Tabel 4.2

Kriteria Penskoran Ahli Isi Materi, Ahli Desain dan Praktisi

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Sesuai	4
S	Sesuai	3
KS	Kurang Sesuai	2
STS	Sangat Tidak Sesuai	1

1. Hasil Validasi Ahli Isi Materi

Penilaian uji validasi produk untuk ahli isi materi dilakukan ahli bidang bahasa. Validator isi pada buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa) materi Aksara Jawa ini adalah Dra. Siti Annijat Maimunah, M. Pd dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil dari validasi ahli isi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli isi materi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Isi Materi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian KI	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian KD	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian materi pada kartu	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
5	Kesesuaian bahasa dan informasi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
6	Kejelasan soal	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
7	Kelengkapan isi materi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
8	Kesesuaian soal dengan daya ingat siswa	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
Jumlah		28	32	88%	Valid	Tidak revisi

b. Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi materi aksara Jawa terhadap buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa) sebagaimana dicantumkan pada tabel. 4.3, maka persentase hitung tingkat pencapaian buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa) diperoleh 88%. Angka tersebut dikonversikan skala 5 persentase tingkat

pencapaian 81-100%, berada pada kualifikasi sangat layak, sehingga tidak perlu revisi.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli isi materi:

Tabel 4.4

Kritik dan Saran Ahli Isi Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd	a. Warna (latar) hendaknya lebih terang b. Huruf yang di latar belakang dihilangkan atau disamarkan c. Huruf lebih dibesarkan sedikit

Komentar dan saran dari ahli isi materi bahasa dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan buku panduan media Domino Aksara Jawa (Dorawa).

2. Hasil Validasi Ahli Desain

Validator ahli desain pada buku panduan dan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) materi aksara Jawa adalah Yuniar Setyo Marandy, S.Sn staf FITK di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa) materi aksara Jawa.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli isi materi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Ahli Desain

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Keterpaduan bentuk media	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian ukuran media	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
3	Pemilihan bahan	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
4	Pemilihan warna	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
5	Kerapian bentuk	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
6	Jenis huruf	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
7	Ukuran huruf	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
8	Desain cover buku panduan	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
9	Desain latar belakang halaman	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
10	Pemilihan huruf buku panduan	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
11	Penggunaan warna buku panduan	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
12	Tampilan buku panduan	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
Jumlah		40	48	83%	Valid	Tidak revisi

b. Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain aksara Jawa terhadap buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa) sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5, maka persentase hitung tingkat pencapaian buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa) diperoleh 83%. Angka tersebut dikonversikan skala 5 persentase tingkat pencapaian 81-100%, berada pada kualifikasi sangat layak, sehingga tidak perlu revisi.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli desain:

Tabel 4.6

Kritik dan Saran Ahli Desain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Yuniar Setyo Marandy, S.Sn	a. Layout cover diubah b. Membuat cover belakang buku panduan dan latihan soal c. Warna judul lebih terang

Komentar dan saran dari ahli desain buku panduan dan latihan soal serta media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media beserta buku panduan dan latihan soal dan memperbaiki desain media Domino Aksara Jawa

(Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal supaya terlihat lebih bagus lagi.

3. Hasil Validasi Praktisi

Validasi praktisi adalah Sri Witanti, S.Pd, guru ahli bidang studi bahasa Jawa di SD Brawijaya Smart School Malang. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Berikut adalah paparan data hasil validasi praktisi:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh praktisi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Praktisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian media dengan KI/KD	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian indikator	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian judul	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian petunjuk penggunaan	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
5	Kesesuaian buku panduan	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
6	Kejelasan soal pada buku panduan	3	3	75%	Valid	Tidak revisi
7	Ketepatan instrument	3	4	75%	Valid	Tidak revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
	evaluasi					
8	Kemudahan bahasa	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
Jumlah		29	32	91%	Sangat Valid	Tidak revisi

b. Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian praktisi aksara Jawa terhadap buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa) sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.7, maka persentase hitung tingkat pencapaian buku panduan dan latihan soal media Domino Aksara Jawa (Dorawa) diperoleh 91%. Angka tersebut dikonversikan skala 4 persentase tingkat pencapaian 81-100% berada pada kualifikasi sangat layak, sehingga tidak perlu revisi.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi praktisi:

Tabel 4.8

Kritik dan Saran Praktisi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Sri Witanti, S.Pd	a. Istilah “Kertu Bom” diubah dengan yang lebih sesuai b. Halaman 5 dan 6 perintah untuk mengerjakan soal belum ada

Komentar dan saran dari praktisibuku panduan dan latihan soal serta media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dalam pertanyaan

terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media beserta buku panduan dan latihan soal dan memperbaiki desain media Domino Aksara Jawa (Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal.

5. Revisi Produk

Pada tahap ini, media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) memasuki tahap perbaikan sebelum di uji coba lapangan.

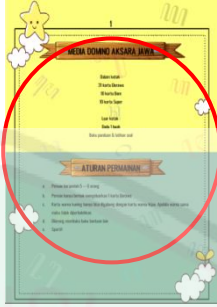
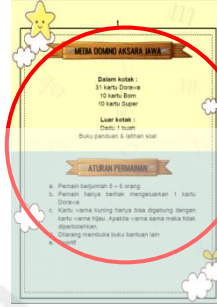
Berikut revisi produk dari beberapa ahli validasi:

a. Revisi Ahli Isi Materi

Tabel 4.9

Revisi Produk Ahli Isi Materi


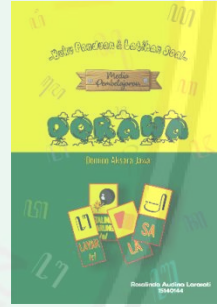

No.	Point yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Warna (latar) hendaknya lebih terang		
2.	Huruf yang di latar belakang disamarkan atau dihilangkan		

No.	Point yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
3.	Huruf lebih dibesarkan sedikit		

b. Revisi Ahli Desain

Tabel 4.10


Revisi Produk Ahli Desain

No.	Point yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Layout cover diubah		
2.	Membuat cover belakang buku panduan dan latihan soal	Belum Ada	

No.	Point yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
3.	Warna judul lebih mencolok		

c. Revisi Praktisi

Tabel 4.11
Revisi Produk Praktisi

No .	Point yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Istilah “Kertu Bom” diubah dengan yang lebih sesuai		
2.	Halaman 5 dan 6 perintah mengerjakan soal belum ada		

6. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil berupa penilaian angket disajikan dari 5 pertanyaan yang disajikan dalam

angket yang di isi oleh 6 siswa dari kelas IV A yang memiliki kemampuan tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah.

Berdasarkan perhitungan uji coba kelompok kecil, maka pengamatan yang dilakukan dari hasil uji coba kelompok kecil mencapai 92,5 %. Jika dicocokkan dengan tabel kevalidan atau kelayakan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi dari uji coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) materi aksara Jawa termasuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi.

7. Revisi Produk

Berdasarkan perhitungan respon siswa, maka hasil uji coba lapangan kelompok kecil memperoleh persentase sebanyak 92,5%. Jika dikategorikan dalam tabel kelayakan, maka dapat diartikan validasai dari uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria sangat layak atau tidak perlu revisi dan dapat diujikan ke tahap selanjutnya untuk dapat di ujikan pada subjek yang lebih luas atau kelompok besar siswa kelas IV sebagai kelas eksperimen.

8. Uji Lapangan

Berdasarkan data hasil *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen yaitu nilai *pre test* rata-rata 50 dan nilai *post-test* rata-rata 72. Sedangkan pada kelas kontrol yakni nilai *pre test* rata-rata 44,81 dan nilai *post-test* rata-rata 59,26.

B. Akseptabilitas Pengembangan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Penentuan akseptabilitas media Domino Aksara Jawa (Dorawa) diberikan terhadap siswa pada uji coba lapangan (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar). Berikut ini paparan data kuantitatif hasil angket siswa:

1. Hasil Akseptabilitas Uji Coba Lapangan (Kelompok Kecil)

Pada uji coba kelompok kecil, penilaian angket disajikan dari 5 pertanyaan yang disajikan dalam angket yang di isi oleh 6 siswa dari kelas IV A yang mempunyai kemampuan tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah.

a. Data Kuantitatif

Adapun data kuantitatif hasil uji coba perorangan skala kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12

Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		X ₁ , X ₂ , X ₃ , X ₄ , X ₅ , X ₆				
1	Media pembelajaran Dorawa sangat mudah dioperasikan	4,4,4, 3,3,3	24	87,5%	Valid	Tidak perlu revisi
2	Media pembelajaran Dorawa ini menarik untuk dimainkan dan dipelajari	4,4,4, 4,3,3	24	91,67%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		X ₁ , X ₂ , X ₃ , X ₄ , X ₅ , X ₆				
3	Media pembelajaran Dorawa dapat memberi semangat kepada Adik dalam belajar	4,4,4, 3,4,4	24	95,83%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
4	Media Pembelajaran Dorawa ini memudahkan Adik untuk mengingat aksara Jawa	4,4,4, 3,3,4	24	91,67%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
5	Media Dorawa ini sangat menarik	4,4,4, 4,4,3	24	95,83%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		111	120	92,5%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi

b. Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.12, maka pengamatan yang dilakukan dari hasil uji coba kelompok kecil mencapai 92,5%. Jika dicocokkan dengan tabel kevalidan atau kelayakan, maka menunjukkan bahwa pengembangan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) termasuk kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi.

2. Hasil Akseptabilitas Uji Lapangan (Kelompok Besar)

Pada uji lapangan dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV A yang berjumlah 20 siswa yang sudah diberikan perlakuan (*treatment*) dan *post-test*.

a. Data Kuantitatif

Adapun data kuantitatif hasil uji coba perorangan skala kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13

Data Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		$\sum x$				
1	Media pembelajaran Dorawa sangat mudah dioperasikan	73	80	91,25%	Valid	Tidak perlu revisi
2	Media pembelajaran Dorawa ini menarik untuk dimainkan dan dipelajari	74	80	92,5%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
3	Media pembelajaran Dorawa dapat memberi semangat kepada Adik dalam belajar	75	80	93,75%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
4	Media Pembelajaran Dorawa ini memudahkan Adik untuk mengingat aksara Jawa	75	80	93,75%	Sangat valid	Tidak perlu revisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
		$\sum x$				
5	Media Dorawa ini sangat menarik	76	80	95%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		373	400	93%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi

c. Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.13, maka pengamatan yang dilakukan dari hasil uji coba kelompok kecil mencapai 93%. Jika dicocokkan dengan tabel kevalidan atau kelayakan, maka menunjukkan bahwa pengembangan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) termasuk kriteria sangat layak dan tidak perlu revisi.

C. Penyajian Data Hasil Tes Uji Coba Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas IV A dan IV B di SD Brawijaya Smart School Malang. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang menerima perlakuan dengan menggunakan media yang dikembangkan, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *Cluster Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan area/kelompok tertentu. Berikut ini data hasil uji coba penelitian dan pengembangan ini.

1. Data Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Pre test dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan *post test* dilakukan dengan kegiatan yang sudah menggunakan media yang dikembangkan.

Hasil *pre test* dan *post test* di bawah ini merupakan data nilai siswa dari hasil penyelesaian soal *pre test* dan *post test* materi aksara Jawa. Hasil *pre test* dan *post test* dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat daya ingatan siswa menggunakan media yang dikembangkan terhadap materi pada penelitian ini. Berikut ini adalah hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Data Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

Tabel 4.14

Data Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Afarend Muhammad A.	30	60
2	A. Haikal Umar	50	70
3	Agif C. R	30	60
4	Aidiina Shafa G.	60	80
5	Assyam H. R.	80	80
6	Dafi Al Farezel Rahman	70	80
7	Hasan Zyrbid	20	60
8	Kalea Mutia R.	40	60
9	Karina Dewi D. S.	40	70
10	Keiralna Putri S.	70	80
11	Keyla Audri	60	80
12	Lanabella Paramitha	80	90
13	Nafisa Ayu Azalia	30	60
14	M. Agasha Mulki	50	70
15	Danendra	40	70
16	Monica Dwi	30	60

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
17	Najwa Cantika	70	90
18	Naura Zahra R.	40	70
19	Nur Alya Azka Latifah	50	70
20	M. Nadif	60	80
Jumlah		1000	1440
Nilai Rata-Rata		50	72

b. Data Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol

Tabel 4.15

Data Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Aesar Keanu A.	70	70
2	Al Ghozali A.	40	60
3	Amaar Syarif	80	80
4	Amayra K. P.	90	80
5	Aprillia Fitriani	60	70
6	Arco W. O.	30	40
7	Athira T. A.	30	60
8	Davyn M. E.	40	70
9	Evan Raditya	30	50
10	Faldy Arjuna B.	70	80
11	Farah Nawra A. W.	50	70
12	Jihan Dzakia	40	60
13	Keisha Cantika V.	10	70
14	Maheswara Z. W.	40	50
15	Mayla Tsani A. F.	50	40
16	Muh. Arief A.	30	50
17	Muh. Farrel N.	60	50
18	Muh. Farrel S.	50	60
19	Muh. Hanief D.	60	70
20	Nabila K. H.	20	50
21	Nikita F. S.	40	50
22	Raka S. U. B.	30	60
23	Sakbi J. K.	30	40
24	Trah Jenitraloka W.	70	80
25	Zuleika Anawaina	30	50
26	Zurafa Qaisar A.	20	40
27	Alif Loqmannora	40	50
Jumlah		1210	1600
Nilai Rata-Rata		44,81	59,26

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai rata-rata *pre test* kelas eksperimen 50 dan *pre test* kelas kontrol 44,81. Sedangkan pada kolom nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen sebesar 72 dan nilai *post test* kelas kontrol sebesar 59,26.

Pada tahap selanjutnya, untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikansi antara kelas eksperimen yang menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan Domino Aksara Jawa (Dorawa), hal tersebut perlu di uji secara statistik dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *independen sample test* menggunakan SPSS. Perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk membuktikan hipotesis apakah H_a diterima atau H_0 ditolak dengan menggunakan uji dua pihak (*two tail test*) hipotesis kooperatif dengan tingkat kesalahan 5% atau 0,05 dan tingkat kepercayaan 95%.

2. Analisis Data Uji-t

Uji-t dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji-t pada penelitian ini dianalisis menggunakan aplikasi SPSS Statistic 16 menggunakan uji-t pada *independen sample test*. Uji-t pada *independen sample test* dipilih karena untuk menguji dua kelompok data yang tidak saling berkaitan.⁴⁹ Dalam hal ini, untuk membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebagai uji

⁴⁹ Besral, *Pengelolaan dan Analisa Data-1 Menggunakan SPSS*, (Depok: FKM UI, 2010), hlm 55.

prasyarat uji-t, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, yang terakhir adalah uji *independen sample test*.

Uji yang dilakukan pertama adalah uji normalitas dengan perhitungan menggunakan *SPSS*, diperoleh signifikansi $\alpha > 0,05$ sebesar 0,192 yang berarti bahwa data tersebut telah terdistribusi normal.

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality		
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.160	20	.192
Kelas Kontrol	.143	20	.200*

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Dari hasil perhitungan menggunakan *SPSS*, diketahui signifikansi dari uji *levene's* adalah 0,132 atau $\alpha > 0,05$. Hal ini berarti bahwa varian kedua kelompok adalah homogen. Berikut ini paparan hasil uji homogenitas:

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Tes Daya Ingat

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.358	1	45	.132

Selanjutnya digunakan analisis uji-t menggunakan *independen sample test*. Berikut ini adalah hasil uji-t pada *independen sample test*:

Tabel 4.18 Distribusi Nilai *Independent Sample Test*

Independent Sample Test					
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	p-value
Hasil Tes Kelas Eksperimen	20	72.0000	10.05249	2.24781	0,001
Daya Ingat Kelas Kontrol	27	59.2593	13.27981	2.55570	

Berdasarkan tabel uji-t menggunakan *SPSS* di atas, memperlihatkan bahwa 20 siswa berasal dari kelas eksperimen yang menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) memiliki rata-rata nilai sebesar 72. Sedangkan 27 siswa dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) mendapat nilai rata-rata sebesar 59,26. Dari hasil uji statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dengan nilai kelas kontrol ($p\text{-value}=0,001$) atau secara statistik nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa).

Dari data di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil tes daya ingat kelas eksperimen yang menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perhitungan t_{tabel} diperoleh dari nilai $N=(47-2)=45$ sebesar 1,679. Oleh karena itu diperoleh hasil $t_{hitung} = 3,592 > t_{tabel} = 1,679$, maka H_a di terima dan H_0 di tolak.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dikemas menjadi 8 tahap. Dengan 8 tahap tersebut, peneliti berharap dapat menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat serta mampu meningkatkan daya ingat. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji kualitas (kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan) produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁰

Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) merupakan media yang dikembangkan oleh peneliti untuk membantu siswa dalam memahami materi aksara Jawa dan membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, desain media yang menarik dapat memfokuskan perhatian siswa terhadap proses belajar mengajar dan mampu meningkatkan daya ingat siswa. Hal ini diperkuat dengan teori tentang fungsi kognitif, yaitu gambar atau lambang visual mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.⁵¹

⁵⁰ Sugiyono, *loc. cit.*,

⁵¹ Martinis Yamin, *loc. cit.*,

Pada pengembangan format produk awal, peneliti menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk mengetahui batasan materi yang digunakan oleh siswa kelas IV. Selanjutnya, peneliti menentukan bahan yang tepat agar media terlihat praktis dan bisa di bawa kemana-mana serta menentukan desain yang akan dikembangkan pada media. Kemudian, peneliti melakukan validasi terhadap uji ahli agar media tersebut valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut ini uraian hasil pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa):

1. Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Background media Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini berwarna hijau dan kuning. Warna tersebut dipilih karena kuning merupakan warna pokok dari kartu domino, sedangkan warna hijau sebagai pembeda. Satu set media Domino Aksara Jawa (Dorawa) terdiri dari 31 kartu Dorawa, *kertu super*, *kertu dor*, dan terbuat dari *art paper* 310 yang berukuran 4 cm x 8 cm. *Art paper* 310 merupakan ukuran kertas yang memiliki ketebalan medium agar tidak mudah sobek. Penggunaan bahan tersebut digunakan supaya media terlihat rapi, praktis, dan mudah dibawa kemana-mana. Hal ini diperkuat dengan teori tentang kriteria pemilihan media yaitu Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media dalam jangka waktu yang lama.⁵²

⁵²Arief S. Sadiman, *loc. cit.*,

2. Buku Panduan dan Latihan Soal

Buku panduan dan latihan soal terbuat dari *art paper* 260 berukuran A5. *Background* yang diberikan sama dengan kartu Domino Aksara Jawa (Dorawa), hanya saja warnanya disamarkan dan diberi bingkai agar terlihat lebih menarik. Dimana sesuai dengan teori warna bahwa merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian, dan minat seseorang.⁵³

Font yang digunakan di dalam buku panduan adalah *font arial* ukuran 12 pt, *font hanacarakan* ukuran 11 pt, dan *font avatarock* ukuran 22pt. Buku panduan dan latihan soal berisikan hal-hal yang terkait dengan media yang terdiri dari cover, deskripsi satu set media Domino Aksara Jawa (Dorawa), aturan permainan, petunjuk penggunaan, materi aksara Jawa, latihan soal 1-4 dan cover belakang. Adanya buku panduan dan latihan soal ini bukan hanya untuk memudahkan siswa untuk menggunakan media, melainkan untuk menggali ingatan siswa terhadap materi yang sudah diberikan dengan mengerjakan latihan soal yang terdapat pada buku panduan dan latihan soal. Hal ini diperkuat dengan adanya fungsi kompensatoris bahwa media visual mampu memberikan konteks untuk memahami teks bagi

⁵³ Adi Kusdianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), hlm 46.

siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.⁵⁴

3. Validasi Produk

Validasi produk pengembangan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dilakukan terhadap 3 subjek, yaitu: ahli isi materi, ahli desain dan praktisi. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan berupa hasil data kuantitatif yaitu angket yang nantinya akan di analisis dan dikonversikan pada skala persentase berdasarkan tingkat kelayakan media. Selain itu, validasi ini juga digunakan peneliti untuk melakukan revisi produk berdasarkan data kualitatif berupa kritik dan saran yang telah dianjurkan oleh para validator agar lebih menarik dan sesuai standar pengguna.

Paparan data hasil validasi ahli isi materi oleh ibu Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd selaku dosen Bahasa FITK UIN Malang terhadap materi aksara Jawa pada media Domino Aksara Jawa (Dorawa), meliputi:

- a. Kesesuaian Kompetensi Inti mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- b. Kesesuaian Kompetensi Dasar mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- c. Kesesuaian materi dengan indikator mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.

⁵⁴Martinis Yamin, *loc. cit.*,

- d. Kesesuaian materi mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- e. Kesesuaian bahasa dan informasi mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- f. Kejelasan soal mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- g. Kelengkapan isi materi mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- h. Kesesuaian soal dengan daya ingat mendapatkan skor , yang berarti valid.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh praktisi media Domino Aksara Jawa (Dorawa) tersebut, kemudian dihitung persentase tingkat valisitasnya menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{4 + 4 + 4 + 3 + 3 + 4 + 3 + 3}{4 \times 8} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{32} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, maka kita ketahui persentase kevalidan sebesar 88%. Jika dikonversikan ke dalam tabel kelayakan, maka hasil ini mencapai kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini sudah layak digunakan karena materi yang tersedia pada buku panduan dan latihan soal sudah sesuai dengan kompetensi dasar bahasa Jawa kelas IV. Hal ini sesuai dengan teori tentang fungsi kompensatoris bahwa media visual mampu memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa

yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.⁵⁵

Paparan data hasil validasi ahli desain oleh bapak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn selaku staf FITK UIN Malang terhadap desain media Domino Aksara Jawa (Dorawa), meliputi:

- a. Bentuk media mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- b. Kesesuaian ukuran media mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- c. Pemilihan bahan media mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- d. Pemilihan warna media mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- e. Kerapian bentuk media mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- f. Jenis huruf pada media mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- g. Ukuran huruf pada media mendapatkan skor , yang berarti valid.
- h. Desain cover mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- i. Desain latar belakang halaman mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- j. Pemilihan huruf buku panduan mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- k. Penggunaan warna pada buku panduan mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- l. Tampilan buku panduan mendapatkan skor 3, yang berarti valid.

⁵⁵Azhar Arsyad, *loc. cit.*,

Dari angket tanggapan yang diisi oleh praktisi media Domino Aksara Jawa (Dorawa) tersebut, kemudian dihitung persentase tingkat valisitasnya menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{4 + 4 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 3 + 3 + 3}{4 \times 12} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{48} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, maka kita ketahui persentase kevalidan sebesar 83%. Jika dikonversikan ke dalam tabel kelayakan, maka hasil ini mencapai kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini sudah layak digunakan karena media dapat menampilkan informasi melalui gambar, warna, baik secara alami maupun manipulasi. Hal ini sesuai dengan teori tentang salah satu manfaat media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.⁵⁶

Paparan data hasil validasi praktisi oleh ibu Sri Witanti, S.Pd selaku guru bidang studi bahasa Jawa kelas IV di SD Brawijaya Smart School Malang terhadap media Domino Aksara Jawa (Dorawa), meliputi:

- a. Kesuaian dengan KI/KD mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.

⁵⁶Martinis Yamin, *loc. cit.*,

- b. Kesesuaian indikator mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- c. Kesesuaian judul media mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- d. Kesesuaian petunjuk penggunaan mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.
- e. Kesesuaian buku panduan mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- f. Kejelasan soal pada buku panduan mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- g. Ketepatan instrument evaluasi mendapatkan skor 3, yang berarti valid.
- h. Kemudahan bahasa mendapatkan skor 4, yang berarti sangat valid.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh praktisi media Domino Aksara Jawa (Dorawa) tersebut, kemudian dihitung persentase tingkat validitasnya menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{4 + 4 + 4 + 4 + 3 + 3 + 3 + 4}{4 \times 8} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{32} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, maka kita ketahui persentase kevalidan sebesar 91%. Jika dikonversikan ke dalam tabel kelayakan, maka hasil ini mencapai kriteria sangat layak

dan tidak perlu direvisi. Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) ini sudah layak digunakan karena memudahkan dan mengarahkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori tentang fungsi atensi yaitu media visual atau gambar dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.⁵⁷

Setelah validasi dilakukan, diperoleh persentase yang cukup tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa media Domino Aksara Jawa (Dorawa) layak diujikan kepada kelompok kecil dan skala frekuensi yang lebih besar, dengan harapan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama materi aksara Jawa.

B. Akseptabilitas Pengembangan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Akseptabilitas media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dilakukan terhadap uji kelompok kecil dan kelompok besar. Hal ini digunakan untuk mengetahui respon akseptabilitas media Domino Aksara Jawa (Dorawa) sebagai media atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Subjek uji kelompok kecil dilakukan oleh 6 siswa dari kelas IV A (kelas eksperimen) yang memiliki kemampuan tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah. Sedangkan kelompok besar, dilakukan oleh kelas IV A yang berjumlah 20 orang.

⁵⁷Azhar Arsyad, *loc. cit.*,

Pernyataan yang terdapat pada angket yang diberikan untuk melihat respon siswa dari uji coba kelompok kecil, sebanyak 6 orang siswa dimana 2 siswa memiliki kemampuan tinggi, 2 siswa memiliki kemampuan sedang, dan 2 orang siswa memiliki kemampuan rendah meliputi:

1. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) sangat mudah dioperasikan mendapatkan skor 21, yang berarti media termasuk diterima/layak.
2. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) menarik untuk dimainkan dan dipelajari mendapatkan skor 22, yang berarti media termasuk sangat diterima/layak.
3. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) memberi semangat kepada siswa dalam belajar mendapatkan skor 23, yang berarti media termasuk sangat diterima/layak.
4. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) memudahkan siswa untuk mengingat aksara Jawa mendapatkan skor 22, yang berarti media termasuk sangat diterima/layak.
5. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) sangat menarik mendapatkan skor 23, yang berarti media termasuk sangat diterima/layak.

Dari angket respon siswa yang diisi oleh siswa media Domino Aksara Jawa (Dorawa) tersebut, kemudian dihitung persentase tingkat akeptabilitas menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} x 100\%$$

$$P = \frac{111}{120} x 100\%$$

$$P = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, maka kita ketahui persentase kevalidan sebesar 92,5%. Jika dikonversikan, maka media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dapat diterima/layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan uji lapangan atau kelompok besar yang dilakukan di kelas IV A sebanyak 20 siswa, meliputi:

1. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) sangat mudah dioperasikan mendapatkan skor 94, yang berarti media termasuk diterima/layak.
2. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) menarik untuk dimainkan dan dipelajari mendapatkan skor 96, yang berarti media termasuk sangat diterima/layak.
3. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) memberi semangat kepada siswa dalam belajar mendapatkan skor 98, yang berarti media termasuk sangat diterima/layak.
4. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) memudahkan siswa untuk mengingat aksara Jawa mendapatkan skor 97, yang berarti media termasuk sangat diterima/layak.

5. Media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) sangat menarik mendapatkan skor 99, yang berarti media termasuk sangat diterima/layak.

Dari angket respon siswa yang diisi oleh siswa media Domino Aksara Jawa (Dorawa) tersebut, kemudian dihitung persentase tingkat akeptabilitas menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{373}{400} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, maka kita ketahui persentase kevalidan sebesar 93%. Jika dikonversikan ke dalam tabel kelayakan, maka hasil ini mencapai kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Setelah menganalisis hasil uji coba lapangan dan uji lapangan, dapat diketahui bahwa media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dapat diterima (akseptabilitas) dan digunakan sebagai alat bantu atau media untuk meningkatkan daya ingat dalam proses pembelajaran khususnya materi aksara Jawa. Hal ini diperkuat dengan adanya teori tentang manfaat pembelajaran, media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi konkrit, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, dan meningkatkan kualitas hasil belajar.⁵⁸

⁵⁸Martinis Yamin, *loc. cit.*,

C. Efektifitas Pengembangan Media Domino Aksara Jawa (Dorawa)

Proses awal yang dilakukan peneliti terlebih dahulu yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada siswa sebelum menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dan sesudah menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dengan mengikuti proses pembelajaran yang terjadi. Sebelum melakukan uji coba menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa), peneliti melakukan tes awal (*pre test*) terhadap siswa kelas IV dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah mengetahui dan menganalisis hasil *pre test* dari kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebesar 50 dan kelas kontrol mendapatkan rata-rata sebesar 44,81, peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) kepada kelas IV A sebagai kelas eksperimen. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perbedaan dari kelas yang telah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan, yaitu berupa nilai *post test*.

Pengembangan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) saat digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat perbedaan hasil tes yang signifikan antara kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol di SD Brawijaya Smart School Malang. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata *post test* kelas eksperimen sebesar 72 dan kelas kontrol sebesar 59 dengan uji normalitas sebesar $\alpha > 0,192$ dimana data tersebut terdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas sebesar $\alpha > 0,132$ dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol

merupakan homogen, dan uji-t memperoleh signifikansi *p-value* sebesar 0,001. Dengan demikian, terlihat perbedaan peningkatan daya ingat siswa yang di beri perlakuan (*treatment*) dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Hal itu sesuai dengan teori *mnemonic device* yang merupakan teknik atau cara meningkatkan daya ingat dengan menggunakan sastra (sajak) dan bunyi, akronom, akrostik, atau kumpulan-kumpulan gambar.⁵⁹

Pengembangan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dapat diterima oleh siswa sebagai media dalam proses belajar mengajar dikarenakan oleh beberapa hal, diantaranya mudah dipelajari, dan mampu membantu mengingat materi seperti teori tentang fungsi kognitif bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk mampu memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.⁶⁰ Jika media pembelajaran yang dibutuhkan tersedia, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan daya ingat siswa, maka pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif.

Media Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang dikembangkan ini dikemas semenarik mungkin, praktis di bawa kemana-mana sehingga ketertarikan siswa dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran menjadikan siswa bersemangat dan menunjang kreatifitas berpikir untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang terutama pada materi aksara Jawa.

⁵⁹ Muhibbin Syah, *loc. cit.*,

⁶⁰ Azhar Arsyad, *loc. cit.*,

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan produk media Domino Aksara Jawa (Dorawa) materi aksara Jawa yang telah direvisi berdasarkan validasi adalah sebagai berikut:

1. Desain pengembangan produk media Domino Aksara Jawa (Dorawa) yaitu berupa satu set kartu yang terdiri dari 31 kartu Domino Aksara Jawa, 10 *kertu super*, 10 *kertu dor*, serta buku panduan dan latihan soal. Bahan yang digunakan adalah *art paper* 310 berukuran 4 cm x 8 cm dan *art paper* 260 berukuran A5. Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan oleh para ahli isi materi memperoleh persentase 87,5%, ahli desain 83% dan praktisi 91%. Sehingga, pengembangan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Akseptabilitas media Domino Aksara Jawa (Dorawa) memiliki kriteria yang sangat tinggi. Berdasarkan uji coba yang dilakukan oleh siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92,5%, sedangkan pada kelompok besar memperoleh persentase 93%. Akseptabilitas tersebut dapat dilihat dari tampilan yang menarik, mudahnya penggunaan media untuk belajar, dan mampu meningkatkan daya ingat siswa.

3. Tingkat keefektifan diukur dengan menggunakan tes pencapaian dilihat dari hasil *post test* yang diberikan pada kelas eksperimen sebagai kelas yang diberi perlakuan menunjukkan rata-rata 72 dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan menunjukkan rata-rata 59,26 dengan diketahui *p-value* sebesar 0,001. Berdasarkan hasil analisis uji statistik menggunakan uji-t *independen sample tes* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $3,592 > 1,679$ sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan terhadap peningkatan daya ingat siswa pada materi aksara Jawa dengan menggunakan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) untuk siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang.

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatn produk dan saran pengembangan lanjutan, secara rinci berikut penjelasan terkait dengan saran-saran.

1. Saran untuk keperluan pemanfaatan produk yaitu, media Domino Aksara Jawa (Dorawa) disusun berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD/MI, sehingga diharapkan dapat menggunakan secara mandiri atau berkelompok dengan sedikit anggota.

2. Saran untuk pengembangan lanjutan, yaitu media Domino Aksara Jawa (Dorawa) hanya terbatas pada materi aksara Jawa dan *sandhangan* saja, perlu ditingkatkan untuk materi pasangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikutno, Suharsimi, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arismadhani, As'ad. (2013). *Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android*. Jurnal Teknik Pomits, Vol. 2 No. 1.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Awalin, Fatkhur Rohman Nur. (2017). *Dunia Batin Jawa: Aksara Jawa Sebagai Filosofi dalam Memahami Konsep Ketuhanan*. Jurnal Kontemplasi, Vol 05 No. 02.
- Besral. (2010). *Pengelolaan dan Analisa Data-1 Menggunakan SPSS*. Depok: FKM UI.
- Darusuprpta. (2002). *Pedoman Penulisan Huruf Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Fathoni, Abdurrahmat. (2015). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Feldman, Rober S. (2012). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Indonesia, Republik. (2014), *Peraturan Gubernur Jawa Timur Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*. Surabaya: Pergub Nomor 19.

- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jensen, Eric. (2002). *Otak Sejuta Gygabyte*. Bandung: Kaifa.
- Kapadia, Mahesh. (2003). *Daya Ingat (Bagaimana Mendapatkan yang Terbaik)*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Kusdianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Murni, Wahid. (2008). *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian, Laporan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: Skripsi, Thesis dan Disertasi*. Malang: UM Press.
- Mustafa EQ, Zainal. (2013). *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nasution. (2007). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nismalasari, dkk. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis*. Jurnal EduSains, Vol 04 No. 2.
- Sadiman, Arief S., dkk. (1990). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Salim, Agus. *Pengertian Bahasa Jawa dan Sejarahnya* (<http://agostmoemet.blogspot.com>). Diakses pada tanggal 26 Juli 2019 pukul 15:47.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Subana. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Suharti. (2006). *Penerapan Unggah Ungguh Berbahasa Jawa di Sekolah: Upaya Pembinaan Perilaku Bangsa yang Tangguh*: Semarang: Makalah Kongres Bahasa Jawa IV.
- Sumirat, Idham. *Model Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Jawa di Sekolah Dasar* (<http://urangkurai.blogspot.com>). Diakses pada tanggal 26 Juli 2019 pukul 16:17.
- Sundayana, Rosita. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi Pura, Betta Setyowati, Gamma Setyorini. (2008). *Cara Belajar Membaca dan Menulis Huruf Jawa*. Bandung: Yrama Widya.
- Suyanto. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syah, Muhibbin. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Usman, M. Bastirudin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Walgito, Bimo. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Yamin, Martinis. (2008). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada.



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : **1889** /Un.03.1/TL.00.1/07/2019 19 Juli 2019
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala SD Brawijaya Smart School Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Rosalinda Audina Larasati
NIM	: 15140144
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2019/2020
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang
Lama Penelitian	: Juli 2019 sampai dengan September 2019 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

 H. Agus Maimun, M.Pd.
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

Lampiran II : Surat Bukti Penelitian



BRAWIJAYA SMART SCHOOL
SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL
Terakreditasi "A"
 NSS: 102056104032 NPSN: 20533896
 Alamat: Jl. Cipayung No. 08 Malang, Telp. (0341)564390, Fax. (0341)554440
 Website : www.bss.ub.ac.id
 e-mail : sdbss_ub@yahoo.com

Nomor Statistik Sekolah

1	0	2	0	5	6	1	0	4	0	3	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SURAT KETERANGAN
 No.66/1.042.5/SD BSS UB/IX/2019

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HARI BUDI SETIAWAN, M.Pd.I
 Jabatan : Kepala SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL
 Alamat : Jl. Cipayung No. 8 Malang

Menerangkan bahwa :

Nama : Rosalinda Audina Larasati
 NIM : 15140144
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester – Tahun Akademik : Ganjil – 2019/2020
 Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) untuk meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Aksara Jawa kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang.
 Lama Penelitian : Juli sampai dengan September 2019

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 26 September 2019
 Kepala SD BSS

 Hari Budi Setiawan, M.Pd.I



Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id/ email :fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Rosalinda Audina Larasati

NIM : 15140144

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD BSS Malang

Dosen Pembimbing : Dr. Era Nur Wahyuni, M. Pd

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	24/04/19	Revisi BAB I, II dan III	
2.	25/06/19	Konsultasi BAB IV	
3.	09/07/19	Revisi BAB IV & Konsultasi BAB V	
4.	27/08/19	Revisi BAB V	
5.	17/09/19	Konsultasi Bab VI & Abstrak	
6.	1/10/19	Revisi Abstrak	
7.	8/10/19	ACC Ujian	
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 8 Oktober 2019
Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,


H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001



Certificate No. ID08/1219

Lampiran IV : Surat Validator



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : /Un. 3.1/PP.03.1/05/2019 7 Mei 2019
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada
 Yth. Bapak/Ibu.....
 di -
 Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Rosalinda Audina Larasati
NIM	: 15140144
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa) Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Brawijaya Smart School Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Dr. Muhammad Walid, M.A.
 NIP. 197308232000031002

Lampiran V : Hasil Validasi Ahli Isi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO AKSARA JAWA (DORAWA) MATERI AKSARA JAWA KELAS IV SD/MI”

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Media Ajar : Domino Aksara Jawa (Dorawa)
 Penyusun : Rosalinda Audina Larasati

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar berupa Domino Aksara Jawa (Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal. Untuk itu, dimohon bapak/ibu mengisi angket dengan format di bawah, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal sehingga layak digunakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Nama : Dra. Hj. Siti Annijjat M., M.Pd
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 - Bahasa

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat.
2. Instrument ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan beri tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan pernyataan Anda
3. Keterangan makna pada huruf pilihan Anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Sesuai	4
S	Sesuai	3
KS	Kurang Sesuai	2
STS	Sangat Tidak Sesuai	1

C. Kriteria Angket

No	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	KS	STS
1	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti Bahasa Jawa kelas IV SD/MI	✓			
2	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar Bahasa Jawa kelas IV SD/MI	✓			
3	Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian	✓			
4	Kesesuaian isi dengan materi pada Kartu Super dan Kartu Bom		✓		
5	Kesesuaian bahasa dan informasi dengan sasaran pengguna		✓		
6	Kejelasan soal-soal pada buku panduan	✓			
7	Kelengkapan isi materi		✓		
8	Kesesuaian soal-soal dalam buku panduan mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi		✓		

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ajar ini:

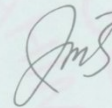
- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

Saran:

1. Warna [latar] belakangnya lebih terang.
2. Huruf ² yang di latar dihilangkan karena mengganggu.
3. Huruf lebih dibesarkan sedikit (tingkat keterbacaan belum standar utk. pelajar pemula).

Malang, 19-7-2019

Validator,



Siti Anijah M, MPA.

NIP.

Lampran VI : Hasil Validasi Ahli Desain

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO AKSARA JAWA (DORAWA) MATERI AKSARA JAWA KELAS IV SD/MI”

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Media Ajar : Domino Aksara Jawa (Dorawa)
 Penyusun : Rosalinda Audina Larasati

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar berupa Domino Aksara Jawa (Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal. Untuk itu, dimohon bapak/ibu mengisi angket dengan format di bawah, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal sehingga layak digunakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Nama : Yuniar Setyo Marandy, S.Sn
 Instansi : PTK UN Malang
 Pendidikan : S1 Desain Komunikasi Visual

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan beri tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan pernyataan Anda
3. Keterangan makna pada huruf pilihan Anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Sesuai	4
S	Sesuai	3
KS	Kurang Sesuai	2
STS	Sangat Tidak Sesuai	1

C. Kriteria Angket

No	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	KS	STS
1	Keterpaduan bentuk kartu Dorawa dengan informasi yang ingin disampaikan	✓			
2	Kesesuain ukuran kartu Dorawa	✓			
3	Pemilihan bahan yang digunakan pada kartu Dorawa		✓		
4	Pemilihan warna yang digunakan pada kartu Dorawa		✓		
5	Kerapian bentuk kartu Dorawa		✓		
6	Jenis huruf pada kartu Dorawa		✓		
7	Ukuran huruf pada kartu Dorawa		✓		
Kuesioner untuk Buku Panduan dan Latihan Soal					
8	Desain cover pada buku panduan dan latihan soal	✓			
9	Desain latar belakang halaman pada buku panduan dan latihan soal	✓			
10	Pemilihan huruf pada buku panduan dan latihan soal		✓		
11	Penggunaan warna pada buku panduan dan latihan soal		✓		
12	Tampilan buku panduan dan latihan soal secara keseluruhan		✓		

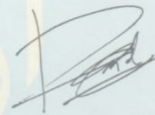
Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ajar ini:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Saran:

1. Layout cover dirubah
2. Membuat cover belakang buku panduan
3. Warna judul lebih mencolok

Malang, 16 September 2019
Validator,



Yunitar Desyo . M. S.Sn
NIP. 19900607 201503 1003

Lampiran VII: Hasil Validasi Praktisi

LEMBAR VALIDASI PRAKTIKI
**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DOMINO AKSARA JAWA
 (DORAWA) MATERI AKSARA JAWA KELAS IV SD/MI”**

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Media Ajar : Domino Aksara Jawa (Dorawa)
 Penyusun : Rosalinda Audina Larasati

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Domino Aksara Jawa (Dorawa), peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media ajar berupa Domino Aksara Jawa (Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal. Untuk itu, dimohon bapak/ibu mengisi angket dengan format di bawah, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media Domino Aksara Jawa (Dorawa) beserta buku panduan dan latihan soal sehingga layak digunakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Nama : Sri Wiharti
 Instansi : SD BRAWIJAYA SMART SCHOOL
 Pendidikan : S1

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat.
2. Instrument ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan beri tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan pernyataan Anda
3. Keterangan makna pada huruf pilihan Anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Sesuai	4
S	Sesuai	3
KS	Kurang Sesuai	2
STS	Sangat Tidak Sesuai	1

C. Kriteria Angket

No	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	KS	STS
1	Kesesuaian media pembelajaran kartu Dorawa dengan KI dan KD Bahasa Jawa kelas IV SD/MI	✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian	✓			
3	Kesesuaian judul dengan media pembelajaran dan buku pendamping	✓			
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartu Dorawa	✓			
5	Kesesuaian buku panduan dan latihan soal yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran		✓		
6	Kejelasan soal-soal pada buku panduan dan latihan soal		✓		
7	Ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dalam buku panduan dan latihan soal dapat mengukur kemampuan daya ingat		✓		
8	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam buku panduan dan latihan soal	✓			

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa media ajar ini:

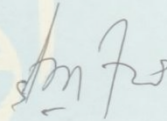
- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Saran:

1. Di kartu domino ada "Kartu Bom", mohon istilah kartu ini diganti dengan yang lebih sesuai untuk anak-anak.
2. Di buku panduan, Halaman 5 dan 6 (gaden 1 dan 2) perintah untuk mengerjakan soal belum ada.

Malang, 19 - 8 - 2019

Validator,



Sri Witanti, S.Pd

NIP.

Lampiran VIII: Hasil Respon Siswa

INSTRUMEN PENILAIAN SISWA
MEDIA DOMINO AKSARA JAWA (DORAWA)

Nama : Sotisha C.
Kelas : 4 A
Sekolah : SD BSS

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, adik dimohon untuk mempelajari media Domino Aksara Jawa (Dorawa) yang dikembangkan
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah media pembelajaran Dorawa sangat mudah di operasikan?
 - a. Sangat tidak mudah
 - b. Tidak mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat Mudah
2. Apakah media pembelajaran Dorawa menarik untuk dimainkan dan dipelajari?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Apakah media pembelajaran Dorawa memberi semangat kepada Adik dalam belajar?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
4. Apakah media pembelajaran Dorawa memudahkan Adik untuk mengingat Aksara Jawa?
 - a. Sangat tidak mudah
 - b. Tidak mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
5. Apakah tampilan dan bentuk media pembelajaran Dorawa sangat menarik?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik

Lampiran IX : Soal Pre Test dan Post Test**SOAL**

Nama : _____ **Kelas** : _____

No. Absen : _____

I. Tulisen nganggo Aksara Latin !

1. لولاء لولاء = _____

2. لولاء لولاء لولاء لولاء = _____

3. لولاء لولاء = _____

4. لولاء لولاء لولاء لولاء = _____

II. Tulisen nganggo Aksara Jawa !

5. Kreto ungu = _____

6. Gajah turu = _____

7. Ibu gerah = _____

III. Wangsulono soal ing isor iki kanthi bener!

8. Sebut lan tulisno bentuke macem-macem sandhangan swara !

9. Sebut lan tulisno bentuke macem-macem sandhangan panyigeg !

10. Sebut lan tulisno bentuke macem-macem sandhangan wyanjana !

Lampiran X : Hasil *N-Gain* Score dan Uji-t

Case Processing Summary

Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
NGain_Score	Eksperimen	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
	Kontrol	27	100.0%	0	.0%	27	100.0%

Descriptives

Kelas			Statistic	Std. Error	
NGain_Score	Eksperimen	Mean	.4290	.02860	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.3692	
			Upper Bound	.4889	
		5% Trimmed Mean	.4397		
		Median	.4286		
		Variance	.016		
		Std. Deviation	.12791		
		Minimum	.00		
		Maximum	.67		
		Range	.67		
		Interquartile Range	.10		
		Skewness	-1.828	.512	
		Kurtosis	6.591	.992	
		Kontrol	Kontrol	Mean	.1954
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			.0733	
	Upper Bound			.3174	
5% Trimmed Mean	.2272				
Median	.2500				
Variance	.095				
Std. Deviation	.30855				
Minimum	-1.00				
Maximum	.67				
Range	1.67				
Interquartile Range	.19				
Skewness	-2.386			.448	
Kurtosis	8.259			.872	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.160	20	.192
Kelas Kontrol	.143	20	.200

Test of Homogeneity of Variances

Tes Daya Ingat

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.358	1	45	.132

Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Tes Daya Ingat Kelas Eksperimen	20	72.0000	10.05249	2.24781
Kelas Kontrol	27	59.2593	13.27981	2.55570

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		
									Lower	Upper
Tes Daya Ingat	Equal variances assumed	2.358	.132	3.592	45	.001	12.74074	3.54712	5.59648	19.88500
	Equal variances not assumed			3.743	44.964	.001	12.74074	3.40356	5.88546	19.59602

Lampiran XI : Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Siswa Mengerjakan *Pre Test*



Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Dokumentasi Siswa Bermain Menggunakan Media Dorawa

Lampiran XII : Bentuk Media



Lampiran XIII : Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA****A. Data Pribadi**

Nama : Rosalinda Audina Larasati
NIM : 15140144
TTL : Malang, 26 Mei 1996
Alamat : Jl. BendunganSutami IA/334 RT 01 RW. 02, Kel. Sumpersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang
E-mail : rosalinda.audina@gmail.com
No. HP : 089 672 022 029

B. Pendidikan Formal

- I. TK Kemala Bhayangkari 13 Kepanjen Th. 2000-2002
- II. SDN Sumpersari 2 Malang Th. 2002-2008
- III. SMP Darul Qur'an Singosari Th. 2008-2011
- IV. SMK Negeri 2 Malang Jurusan Keperawatan Th. 2011-2014