

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* *TEMBANGAN* DALAM
PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS I MI AL FATTAH KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH

FIDELA ALDAFUADIYAH SAKINAH

NIM. 210103110056



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME TEMBANGAN DALAM
PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS I MI AL FATTAH KOTA 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

FIDELA ALDAFUADIAH SAKINAH

NIM. 210103110056



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* *TEMBANGAN* DALAM
PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS I MI AL FATTAH KOTA MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Fidela Aldafuadiyah Sakinah

NIM. 210103110056

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Roiyan One Febriani, M.Pd

NIP. 199302012023212039

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 19760405200801018

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME TEMBANGAN DALAM
PELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS I MI AL FATTAH KOTA MALANG**

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh

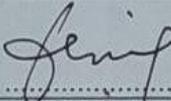
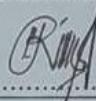
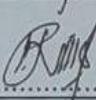
Fidela Aldafuadiyah Sakinah (210103110056)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 17 Juni 2025 dan
dinyatakan

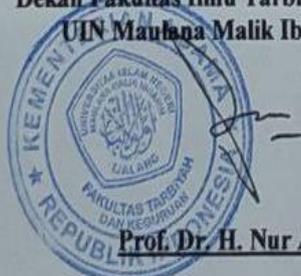
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Ketua Sidang Dr. Abd. Gafur, M.Ag NIP. 197304152005011004	
Anggota Sidang Wiku Aji Sugiri, M.Pd NIP. 199404292019031007	
Sekretaris Sidang Roian One Febriani, M.Pd NIP. 199302012023212039	
Pembimbing Roian One Febriani, M.Pd NIP. 199302012023212039	

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 1965040319998031002

Malang, 05 Mei 2025

Roiyan One Febriani, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fidela Aldafuadiyah Sakinah

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim 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 : Fidela Aldafuadiyah Sakinah

NIM : 210103110056

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Board Game Tembangan* Dalam Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI Al Fattah Kota Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 05 Mei 2025



Roiyan One Febriani, M.Pd

NIP. 199302012023212039

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fidela Aldafuadiyah Sakinah

NIM : 210103110056

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Board Game Tembangan* Dalam
Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Kelas I MI Al Fattah Kota Malang

Dengan ini saya menyatakan 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, 05 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,

A 1000 Rupiah postage stamp with a Garuda emblem and a handwritten signature over it. The stamp features the text 'SERIBU RUPIAH', '1000', 'TGL. 20 METERAI TEMPEL', and the number '72F2AKX481464288'.

Fidela Aldafuadiyah Sakinah

NIM. 210103110056

LEMBAR MOTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha.” {BJ Habibie}

LEMBAR PERSEMBAHAN

Berkat dan rahmat dari Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah memberikan kelimpahan petunjuk dan kasih Nya yang memungkinkan peneliti untuk melewati semua rintangan dalam perjalanan mencari ilmu dengan sukses. Doa dan salam selalu kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wa Sallam, semoga mendapat keberkahan dari beliau. Karya akhir ini peneliti dedikasikan kepada:

Kedua Orang Tua

Dengan penuh rasa syukur dan cinta, kami persembahkan lembar ini kepada kepada ayah dan ibu tercinta yaitu Bapak Abdul Awal dan Ibu Umi Kultsum yang telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan dalam setiap langkah hidup peneliti. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan bimbingan yang tiada henti, yang telah membentuk peneliti menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga dedikasi dan cinta yang telah kalian berikan selalu mendapat balasan yang setimpal. Peneliti sangat menghargai setiap momen yang sudah terlewat bersama.

Seluruh Keluarga, Sahabat, dan Teman

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada segenap keluarga, sahabat, dan teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan inspirasi dari perjalanan ini. Kehadiran kalian membuat hidupku menjadi kuat dalam menghadapi segala rintangan. Segala Doa nasihat, dan kebaikan yang diberikan kalian sangat berarti bagi peneliti. Kepada keluarga, sahabat, dan teman sejawat peneliti mempersembahkan karya ini sebagai ungkapan rasa terima kasih serta penghargaan atas semua yang telah diberikan. Semogan

ikatan kasih sayang ini dan kebersamaan kita akan terus terjaga dan menguat dengan seiring berjalannya waktu.

Seluruh Guru dan Dosen

Dengan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam, kami persembahkan lembar ini kepada para guru dan dosen yang telah membimbing dan menginspirasi peneliti. Dedikasi, pengetahuan, dan kesabaran yang kalian tunjukkan telah membuka pemikiran peneliti dan membentuk karakter peneliti. Setiap pelajaran yang diajarkan tidak hanya memperkaya wawasan, tetapi juga membekali untuk menghadapi tantangan di masa depan. Peneliti sangat menghargai segala usaha dan pengorbanan yang telah diberikan oleh para guru dan dosen. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa memberkati langkah – langkah dalam memberikan ilmu dan bimbingan kepada generasi mendatang. Terima kasih, para guru dan dosen pembimbing.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat serta berkah-Nya, sehingga penulis berhasil menuntaskan tugas skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Board Game Tembangan* Dalam Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI Al Fattah Kota Malang”

Semoga doa dan penghormatan senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi Wa Sallam, dan senantiasa mengharap syafaat beliau, baik di dunia maupun di akhirat nanti.

Kesuksesan dalam penyelesaian skripsi ini tidak bisa dipisahkan dari dukungan serta bantuan yang telah diberikan semua pihak kepada penulis. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Abdul Awal dan Ibu Umi Kultsum, yang tidak henti – hentinya mendoakan, mendukung, dan mensupport penulis yang menjadi pilar utama dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
4. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
5. Roiyan One Febriani, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran telah menuntun serta membimbing penulis sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan;

6. Ahmad Abtokhi, M.Pd, selaku dosen wali. Terima kasih telah memberikan bimbingan akademik dan agama di kampus mulai semester 1 hingga semester 8 dan mengarahkan penelitian ini ke arah yang tepat dalam menentukan judul skripsi;
7. Imam Sabarodin, M.Pd, selaku Kepala Sekolah MI Al Fattah Kota Malang, dan juga Ibu Laela Fitria M.Pd, selaku guru kelas I MI Al Fattah Kota Malang atas persetujuan dan ilmu yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian;
8. Siswa dan siswi kelas I MI Al Fattah Kota Malang yang telah membantu peneliti menjadi objek dalam pelaksanaan penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar;
9. Segenap validator yang menyempatkan waktunya untuk memberikan evaluasi, rekomendasi, serta umpan balik tentang instrumen yang digunakan peneliti;
10. Lailatun Nurul Maulida dan Livia Meliawati yang selalu menemani, memberikan masukan, serta mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir;
11. Para teman dan sahabat (Hyundai, Yumna, Widia, Saputri, Luluk, Sabrina, Yasinta, Nafis, Onik, Naura, Mia, Abidah, Mbak Zahra, Mbak Arini, April, Ulha, Dila, Nia) yang selalu berbagi ilmu, informasi, dan selalu siap menerima keluh kesah penulis;
12. Kedua adik saya yang penulis sayangi yaitu M Faiq Maftuh Syaibah dan Hafiza Khaira Lubna yang selalu menemani penulis ketika mengerjakan

tugas akhir dan selalu menghibur penulis ketika pusing mengerjakan tugas akhir;

13. Seluruh pihak yang tidak dapat di sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi dan memberikan semangat.

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca dan memberikan referensi guna kemajuan ilmu.

Malang, 30 April 2025

Peneliti



Fidela Aldafuadiyah Sakinah

NIM. 210103110056

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME TEMBANGAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Keterbatasan Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Orisinalitas Pengembangan	11
I. Definisi Istilah.....	16
J. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Kajian Teori	19
B. Perspektif Teori Dalam Islam	36
C. Kerangka Berfikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	38

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan	40
C. Prosedur Pengembangan	40
D. Uji Produk.....	45
E. Jenis Data.....	46
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
G. Teknik Pengumpulan Data	49
H. Hasil Pengumpulan Data	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	55
A. Proses Pengembangan	55
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	68
C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game Tembangan</i>	77
D. Revisi Produk.....	84
BAB V PEMBAHASAN	87
A. Analisis Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	87
B. Analisis Hasil Tingkat Validitas Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	91
C. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran <i>Board Game Tembangan</i>	93
BAB VI PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	105
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	12
Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	32
Tabel 2. 2 Kerangka Berfikir.....	38
Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Lembar Observasi.....	47
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Data Presentase Validitas Produk	52
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Data Presentase Kemenarikan Produk	53
Tabel 3. 4 Kriteria N-Gain	54
Tabel 4 1 Tabel Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4 2 Tabel Kritik & Saran Validator Ahli Materi.....	72
Tabel 4 3 Tabel Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 4 4 Tabel Kritik & Saran Validator Ahli Media	76
Tabel 4 5 Tabel Angket Siswa.....	78
Tabel 4 6 Tabel Nilai Pretest & Posttest	81
Tabel 4 7 Tabel Hasil N-Gain	83
Tabel 4 8 Tabel Revisi Produk	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Model Pengembangan ADDIE	41
Gambar 4. 1 Gambar Papan Permainan	61
Gambar 4. 2 Gambar Pion.....	61
Gambar 4. 3 Gambar Spin.....	62
Gambar 4. 4 Gambar Peraturan Permainan.....	62
Gambar 4. 5 Gambar Panduan Tembang Dolanan	63
Gambar 4. 6 Gambar Papan Skor	63
Gambar 4. 7 Gambar Kartu Congklak	64
Gambar 4. 8 Gambar Kartu Gangsing	64
Gambar 4. 9 Gambar Tas Media	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	106
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	107
Lampiran 3 Surat Pemohonan Validator.....	108
Lampiran 4 Kisi - Kisi Validasi Ahli Materi.....	109
Lampiran 5 Angket Penilaian Validator Ahli Materi	111
Lampiran 6 Kisi - Kisi Validasi Ahli Media	113
Lampiran 7 Angket Penilaian Vlidator Ahli Media	116
Lampiran 8 Kisi - Kisi Angket Respon Siswa	118
Lampiran 9 Angket Respon Siswa	120
Lampiran 10 Kisi - Kisi, Soal, dan Jawaban Pretest dan Posttest	122
Lampiran 11 Sampel Hasil <i>Pretest</i>	124
Lampiran 12 Sampel Hasil <i>Posttest</i>	125
Lampiran 13 Media Pembelajaran <i>Board Game Tembanan</i>	126
Lampiran 14 Lembaran Observasi Pra Lapangan	128
Lampiran 15 Lembar Hasil Wawancara	135
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	138
Lampiran 17 Lembar Bimbingan Skripsi.....	140
Lampiran 18 Tabel Angket Respon Siswa.....	147

ABSTRAK

Sakinah, Fidela Aldafuadiyah. 2025. *Pengembangan Media Board Game Tembangan dalam Pelajaran Bahasa Jawa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI Al Fattah Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi, Roiyan One Febriani, M.Pd.

Kata Kunci: Board Game, Tembang Dolanan, Bahasa Jawa, Hasil Belajar

Pendidikan bahasa Jawa, memiliki peran penting dalam melestarikan budaya dan identitas lokal. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran bahasa Jawa, terutama tembang dolanan, yang merupakan bagian dari warisan budaya. Permasalahan ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan interaktif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang berbasis permainan, seperti board game, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Board game tidak hanya menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran board game bertema tembang dolanan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi dampak dari penggunaan media ini terhadap pemahaman siswa terhadap materi bahasa Jawa serta melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RnD dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa *board game tembangan* yang memperoleh hasil validasi dengan presentase 98% dari ahli materi dan 89,3% dari ahli media yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan. Selain itu terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil uji coba di kelas I MI Al Fattah Kota Malang yang menunjukkan rata-rata nilai *pretest* 50 dan meningkat pada nilai rata – rata *posttest* yaitu 89,6. Selain rata – rata peningkatan hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai 76,8%, yang masuk kategori efektif. Media board game ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Sakinah, Fidela Aldafuadiyah. 2025. *Development of Tembangan Board Game Media in Javanese Language Lessons to Improve Learning Outcomes of Class I Students of MI Al Fattah, Malang City*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah Science and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, Roiyan One Febriani, M.Pd.

Keywords: Board Game, Tembang Dolanan, Javanese Language, Learning Outcomes

Javanese language education, has an important role in preserving local culture and identity. However, in practice, many students have difficulty in understanding Javanese language subject matter, especially tembang dolanan, which is part of cultural heritage. This problem is often caused by teaching methods that are less interesting and interactive, as well as the lack of use of innovative learning media. Game-based learning media, such as board games, can be an effective solution to increase students' interest and motivation in learning. Board games not only present the subject matter in a fun way, but also allow students to interact actively, so that the learning process becomes more interesting and meaningful.

This study aims to develop a learning media board game with the theme of tembang dolanan which is expected to improve the learning outcomes of grade I students of MI Al Fattah Malang City. This research will also explore the impact of using this media on students' understanding of Javanese language material and preserving local culture through fun learning. The method used in this research is RnD with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

The results of this research and development produced a product in the form of a tembangan board game that obtained validation results with a percentage of 98% from material experts and 89.3% from media experts which indicated that the media developed was suitable for use. In addition, there is an increase in student learning outcomes which can be seen from the results of the trial in class I MI Al Fattah Malang City which shows the average pretest score of 50 and increased in the average posttest score of 89.6. In addition to the average increase in learning outcomes can also be seen from the results of the N-Gain analysis showing a value of 76.8%, which is in the effective category. This board game media can increase student interest and learning outcomes.

ملخص

سكينة، فضيلة الدفودية. 2025. تطوير وسائط لعبة تمباجان اللوحية في دروس اللغة الجاوية لتحسين نتائج التعلم لدى طلاب الصف الأول الابتدائي في مدينة مي الفتح مالانج. أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في مدرسة الفتح، كلية علوم التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة، رويان وان فيبرياني، دكتوراه في الطب

الكلمات المفتاحية: اللعبة اللوحية، تمباج دولانان، اللغة الجاوية، نتائج التعلم

يلعب تعليم اللغة الجاوية دورًا مهمًا في الحفاظ على الثقافة والهوية المحلية. ومع ذلك، في الممارسة العملية، يواجه العديد من الطلاب صعوبة في فهم مادة اللغة الجاوية، وخاصةً لعبة تمباج دولانان التي تعد جزءًا من التراث الثقافي. وغالبًا ما تكون هذه المشكلة ناجمة عن طرق التدريس الأقل تشويقًا وتفاعلية، بالإضافة إلى عدم استخدام وسائط التعلم المبتكرة. يمكن لوسائط التعلم القائمة على الألعاب، مثل ألعاب الطاولة، أن تكون حلاً فعالاً لزيادة اهتمام الطلاب وتحفيزهم على التعلم. لا تقدم ألعاب الطاولة المادة الدراسية بطريقة ممتعة فحسب، بل تسمح للطلاب بالتفاعل بنشاط، بحيث تصبح عملية التعلم أكثر تشويقًا وهدفية.

يهدف هذا البحث إلى تطوير لعبة لوحية لوسائط التعلم بموضوع تمباج دولانان والتي من المتوقع أن تحسن نتائج التعلم لدى طلاب الصف الأول في مدينة الفتح مالانج. سوف يستكشف هذا البحث أيضًا تأثير استخدام هذه الوسائط على فهم الطلاب لمواد اللغة الجاوية والحفاظ على الثقافة المحلية من خلال التعلم التحليلي والتصميم (ADDIE مع نموذج التطوير RnD الممتع. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي (والتطوير والتنفيذ والتقييم

وقد أسفرت نتائج هذا البحث والتطوير عن منتج في شكل لعبة تمباجان اللوحية التي حصلت على نتائج التحقق من صحة النتائج بنسبة 98% من خبراء المواد و89.3% من خبراء الإعلام مما يشير إلى أن الوسائط المطورة مناسبة للاستخدام. بالإضافة إلى ذلك، هناك زيادة في نواتج التعلم لدى الطلاب، وهو ما يمكن ملاحظته من نتائج التجربة في الصف الأول في مدينة الفتح مالانج التي أظهرت أن متوسط درجة الاختبار القبلي 50 درجة وزيادة في متوسط درجة الاختبار البعدي 89.6 درجة. بالإضافة إلى متوسط التي تظهر قيمة 76.8%، وهي في N-Gain الزيادة في نواتج التعلم يمكن ملاحظته أيضًا من نتائج تحليل فئة الفعالية. يمكن لوسائط ألعاب الطاولة هذه أن تزيد من اهتمام الطلاب ونتائج التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman pengubahan tulisan Arab ke huruf Latin mengikuti ketentuan dalam Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987, sebagai berikut:

A. Konsonan

ا = Alif = Tidak dilambangkan	ط = Ṭa = ṭ
ب = Ba = B	ظ = Ḍa = ḏ
ت = Ta = T	ع' = ain = ' (with sukun)
ث = Ṣa = ṣ	غ = Gain = G
ج = Jim = J	ف = Fa = F
ح = Ḥa = ḥ	ق = Qaf = Q
خ = Kha = Kh	ك = Kaf = K
د = Dal = D	ل = Lam = L
ذ = Ḍal = ḏ	م = Mim = M
ر = Ra = R	ن = Nun = N
ز = Zai = Z	و = Wau = W
س = Sin = S	ه = Ha = H
ش = Syin = Sy	ء = Hamzah = ' (with sukun)
ص = Ṣad = ṣ	ي = Ya = Y
ض = Ḍad = ḏ	

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

◌َ = Fathah = A

◌ِ = Kasrah = I

◌ْ = Dhammah = U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, yaitu:

ي... = fathah dan ya = Ai

...و = fathah dan wau = Au

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa yang menjadi identitas pulau Jawa, merupakan salah satu budaya Indonesia dan identitas lokal yang harus dilestarikan.¹ Pendidikan bahasa Jawa memiliki peran penting dalam melestarikan budaya Indonesia serta mengembangkan kemampuan berbahasa dan berbudaya siswa. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran bahasa Jawa tidak hanya ditunjukkan untuk memahami tata bahasa, tetapi juga untuk mengapresiasi kekayaan seni dan budaya Jawa, salah satunya melalui tembang dolanan atau lagu tradisional Jawa.

Pada penyampaian materi tembang dolanan atau lagu tradisional Jawa dalam mata pelajaran bahasa Jawa sering mengalami banyak kendala antara lain, materi pembelajaran yang kurang dipahami siswa baik dari segi bahasa maupun makna, kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, serta tidak adanya alat bantu seperti media pembelajaran. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar siswa. Pada jenjang pendidikan dasar, khususnya pada tahun pertama pembelajaran, diperlukan pendekatan yang

¹ Manu J. Widyaseputra, *Ambâsraya: sebuah studi filologi Bhîṣma sebagai Angīrasa dalam Ambākathā dari Bali abad XIX M*, Cetakan 1 (Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017).

menyenangkan dan interaktif untuk membangun landasan dan dasar yang kokoh dalam bahasa dan budaya.²

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti secara langsung di MI Al Fattah Kota Malang, khususnya saat pembelajaran Bahasa Jawa materi Tembang Dolanan, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan materi tersebut. Mereka kesulitan memahami bahasa yang digunakan dalam tembang dolanan serta kurang paham makna yang terkandung di dalamnya, yang terbukti 80 % siswa dari 24 siswa mendapatkan nilai di bawah rata-rata 75. Meskipun media pembelajaran berupa video dari YouTube telah dimanfaatkan, upaya tersebut belum menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak cukup menarik atau relevan dengan kebutuhan siswa.

Kesulitan ini semakin diperburuk oleh perbedaan gaya belajar siswa yang bervariasi, yaitu auditori, visual, dan kinestetik. Ketidakcocokan antara metode pengajaran dan kebutuhan individual siswa menjadi faktor utama yang menghambat pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan menerapkan media pembelajaran yang lebih beragam dan adaptif, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan gaya mereka masing-masing. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan pemahaman mereka terhadap materi Tembang Dolanan menjadi lebih baik.

² Adi Asmara dkk. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (26 Desember 2023): 7253–61, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>.

Media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa kelas I MI Al Fattah dalam memahami materi Tembang Dolanan. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Jawa dapat meningkat. Media pembelajaran menurut Oemar Hamalik ialah sarana, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar di sekolah.³ Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Board Game. *Board Game* merupakan salah satu permainan yang menarik karena memiliki berbagai macam model permainan yang menarik dan dapat berfungsi sebagai alat pendidikan sekaligus hiburan bagi siswa. Permainan ini juga dapat mengembangkan berbagai aspek, seperti kemampuan psikomotorik, kognitif, moral, emosional, kreatif, sosial, dan bahasa.⁴ Selain itu *Board Game* juga memiliki peraturan permainan yang bervariasi, disesuaikan dengan tujuan pembuatannya.⁵ Dengan peraturan permainan yang bervariasi, Board Game dapat dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga memberikan materi Bahasa Jawa dalam bentuk

³ Arief S. Sadiman, *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, Cetakan ke-17 (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 12.

⁴ Timothy Istianto, Drs Bing Bedjo Tanudjaja, dan M Si, "Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam di Rumah," t.t.

⁵ Arjuna Bangsawan, Restu Hendriyani Magh'firoh, dan Nicolaus Alexander Lee, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Tujuh Presiden Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun," *Artika* 7, no. 2 (1 Januari 2024): 146–66, <https://doi.org/10.34148/artika.v7i2.713>.

kegiatan yang menyenangkan. Penggunaan Board Game diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan mereka lebih aktif dalam belajar, dan pada akhirnya memperbaiki hasil belajar mereka di kelas.

Media pembelajaran Board Game termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan (game-based learning). Board Game ini merupakan jenis media pembelajaran dua dimensi yang dilengkapi dengan komponen tiga dimensi, seperti pion, dadu, dan elemen permainan lainnya. Desain ini tidak hanya membuat permainan lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui pengalaman visual. Dengan pendekatan ini, siswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran Board Game tembang yang dikembangkan oleh peneliti adalah contoh media menarik untuk mengatasi permasalahan di kelas. Media ini berisi materi dalam bentuk teks dan gambar yang cocok untuk peserta didik dengan gaya belajar visual, serta kartu scan yang berisi tembang dolanan dalam format audio untuk siswa dengan gaya belajar auditori. Selain itu, Board Game juga mencakup permainan tradisional seperti jamuran, cublak-cublak suwung, dan kucingku telu, yang sangat sesuai untuk peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Permainan tradisional ini bertujuan untuk melestarikan budaya yang mulai dilupakan oleh kebanyakan siswa.

Dengan menggunakan Board Game yang dirancang khusus untuk materi Tembang Dolanan, diharapkan dapat memberikan konteks yang

lebih nyata dan aplikatif bagi siswa. Melalui interaksi dalam permainan, siswa dapat berlatih menggunakan bahasa Jawa serta memahami makna dan nilai yang terkandung dalam tembang dolanan. Selain itu, Board Game juga memfasilitasi kerja sama antar siswa, sehingga mereka dapat saling belajar dan mendukung satu sama lain. Dengan demikian, media Board Game tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan emosional, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Penerapan media pembelajaran *Board Game* bisa memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran sekaligus mengoptimalkan antusias peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran ini tidak hanya menarik minat peserta didik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui penyajian media pembelajaran *Board Game* mampu merangsang ketelibatan aktif siswa dalam pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memahami materi tembang dolanan yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Pernyataan di atas didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang menegemukakan bahwa media pembelajaran *Board Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penelitian oleh Nana Harlina Hruna dan Muhammad Fajar pada tahun 2022 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Board Game* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

⁶ Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, dan Khaerudin Khaerudin, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 2 (6 Desember 2019): 372–80, <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>.

Dilihat dari pembelajaran sebelum menggunakan media *Board Game* hanya 12 siswa (41,38%) yang tuntas belajar, setelah menggunakan media *Board Game* siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 26 siswa (89,66%).⁷

Hasil penelitian oleh Dila Safera Siregar dan Rusdi Ananda dilakukan pada tahun 2023 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Board Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut terbukti, dimana hasil *normalized gain* diperoleh yakni 0,6 dengan kriteria sedang dan 68,10% dengan kriteria cukup efektif, sehingga media pembelajaran ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran cukup efektif pada saat digunakan dalam aktivitas pembelajaran.⁸

Selain itu artikel yang ditulis oleh Rifdah Nurafifah, Isna Rafianti, dan Nurul Anriani pada tahun 2024 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Board Game* juga memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Media ini dinyatakan valid oleh guru dan dosen dengan persentase kevalidan media sebesar 83,3% dan kevalidan materi sebesar 95%. Media tersebut juga dinyatakan praktis oleh guru dan siswa dengan persentase 86,8%, serta efektif meningkatkan hasil belajar berdasarkan skor

⁷ Haruna Nana Harlina dan Muhammad Fajar, "Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* 1 (19 Mei 2022): 77–84, <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.833>.

⁸ Dilla Safera Siregar dan Rusydi Ananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (6 Juli 2023): 1924–35, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.

n-gain yang mencapai 0,682 atau 68,2% yang berada pada kategori sedang dengan tafsiran efekti.⁹

Hasil penelitian terdahulu memperkuat landasan peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *Board Game*, selain itu pengembangan media pembelajaran *Board Game* ini juga dibutuhkan oleh guru untuk memudahkan atau meringankan alat peraga yang akan di bawa guru dalam pembelajaran. Pernyataan ini diungkapkan oleh Bu Laela Fitria, M.Pd pada saat wawancara pada tanggal 17 September 2024 sebagai guru wali kelas I. Beliau menyatakan apabila pengembangan media pembelajaran *Board Game* tepat untuk dikembangkan di kelas I, karena selain fitur yang ada di dalam media tersebut bisa menjangkau berbagai gaya belajar peserta didik, juga bisa meringkas alat peraga yang dibawa guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran *Board Game* ini belum digunakan di dalam pembelajaran, dalam hal ini peneliti perlu melaksakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Board Game Tembangan Dalam Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas I MI Al Fattah Kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

⁹ Rifda Nurafifah, Isna Rafianti, dan Nurul Anriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game ‘GUESS THE NUMBER’ untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis,” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 5, no. 1 (30 April 2024): 410–19, <https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.569>.

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran *board game* tembanan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I?
2. Bagaimanakah tingkat validitas dan tingkat kemenarikan media pembelajaran *board game* tembanan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I?
3. Bagaimanakah efektivitas model media pembelajaran *board game* tembanan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Menjelaskan prosedur pengembangan media pembelajaran *board game* tembanan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I.
2. Menganalisis tingkat validitas dan daya tarik media pembelajaran *board game* tembangyang dikembangkan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I.
3. Mengetahui efektivitas model media pembelajaran *board game* tembanan pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan fokus penelitian di atas, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pendidikan khususnya dalam mata pelajaran bahasa Jawa, dengan menunjukkan bagaimana pemanfaatan media *board game* tembangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran *board game*.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi guru

Peneliti mengharapkan pemanfaatan media pembelajaran *board game* tembangan mampu memudahkan guru dalam memahami peserta didik pada mata pelajaran bahasa Jawa terutama materi tembang dolanan dan menjadikan media ini referensi alat bantu ajar pada kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat bagi peserta didik

Peneliti mengharapkan media pembelajaran *board game* tembangan ini mampu membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran bahasa Jawa terutama pada materi tembang dolanan.

c. Manfaat bagi peneliti

Memberikan pengalaman belajar secara langsung serta dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

Berikut beberapa asumsi dari penelitian pengembangan ini:

1. Media pembelajaran *board game* tembangan dirancang secara maksimal dengan tampilan yang menarik agar peserta didik bisa belajar dengan senang dan bisa memahami materi yang diberikan dengan mudah.
2. Media pembelajaran *board game* tembangan bisa membuat peserta didik tertarik pada pelajaran bahasa Jawa terutama pada materi tembangan.
3. Media pembelajaran *board game* tembangan dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada mata pelajaran bahasa Jawa.

F. Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup dalam penelitian pengembangan ini terbatas seperti yang dijelaskan di bawah ini:

1. Pengembangan media *board game* tembangan berisikan materi tembang dolanan pada mata pelajaran bahasa Jawa.
2. Media *board game* tembangan ini terbatas tempat dan waktu karena media ini berupa media konvensional.

3. Subjek penelitian ini meliputi peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berbentuk media pembelajaran konvensional dengan rincian sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat berbentuk media pembelajaran *board game* berbasis *game*.
2. Media pembelajaran *board game* memuat materi pembelajaran tentang dolanan mata pelajaran bahasa Jawa.
3. Media pembelajaran *board game* berbentuk kotak dengan ukuran 60 x 60 cm yang dapat dilipat.
4. Media pembelajaran *board game* berisi papan permainan, spin, pion untuk pemain, kartu tantangan, kartu soal yang dilengkapi dengan barcode.
5. Media pembelajaran ini di dalamnya juga terdapat permainan tradisional di dalam kartu tantangannya.

H. Orisinalitas Pengembangan

Penelitian terdahulu yang digunakan sebagai dasar pengembangan penelitian ini persamaan dan perbedaannya diantaranya yaitu:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Lisa Amalia, P. Gogor Bangsa, dan Hesti Rahayu, <i>Perancangan Board Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9–11 Tahun</i> , Jurnal, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian pengembangan di lakukan di SD/MI b. Merancang permainan <i>Board Game</i> c. Materi yang digunakan lagu daerah Jawa (tembang dolanan) 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian ini tidak sampai mengembangkan hanya sampai perancangan b. Lokasi penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media pembelajaram <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang
2	Anggun Fajariska, <i>Perancangan Board Game Hancaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4</i> , Tugas Akhir, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2016.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian pengembangan di lakukan di SD/MI b. Merancang permainan <i>Board Game</i> c. Menerapkan jenis penelitian RnD 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa b. Lokasi penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang
3	Nuri Suryani, Nana Krisdianti, Arga Safitri, Sugiyanto, Singgih dan Subiyantoro, <i>Pengembangan Aplikasi Tembang Dolanan Jowo Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar</i> , Jurnal, Universitas Veteran Bangun Nusantara, 2018.	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa b. Menerapkan jenis penelitian RnD c. Model pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi b. Lokasi penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang

		d. Penelitian pengembangan dilakukan di SD/MI		
4	Wahyu Candra Dwi Safitri, <i>Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar</i> , Jurnal, Universitas Kristen Satya Wacana, 2020.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian pengembangan di lakukan di SD/MI b. Merancang permainan <i>Board Game</i> c. Menarapkan jenis penelitian RnD d. Model pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus mata pelajaran tematik b. Lokasi penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang
5	Atika Islami Utami Putri dan Sholatul Hayati, <i>Pengaruh Media Board Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 TKIT Kipas</i> , Jurnal, Universitas Padjadjaran, 2024.	<ul style="list-style-type: none"> a. Merancang permainan <i>Board Game</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis penelitian kuantitatif b. Penelitian dilakukan di TK c. Lokasi penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang
6	Rifdah Nurafifah, Isna Rafianti, dan Nurul Anriani, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game "Guess The Number" Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis</i> ,	<ul style="list-style-type: none"> a. Menerapkan jenis penelitian Rnd b. Merancang permainan Board Game c. Analisis hasil belajar menggunakan N-Gain 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus mata pelajaran matematika b. Penelitian pengembangan di lakukan di SMP 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media Pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang

	Jurnal, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2024.		c. Model pengembangan 4D d. Lokasi penelitian	
7	Elina Ayu Ilmiyah, Tri Achmad Budi Susilo, Mochamad Ludfy Hadis Maqfiro, <i>Pengaruh Media Board Gamr Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar</i> , Jurnal, Universitas PGRI Delta Indonesia, 2024.	a. Merancang permainan Board Game b. Penelitiannya dilakukan di SD/MI	a. Jenis penelitian kuantitatif b. Fokus mata pelajaran matematika c. Lokasi penelitian	a. Pengembangan media Pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang
8	Nana Harlina Haruna dan Muhammad Fajar, <i>Penerapan Media Board Game Dalam Pembelajaran Terintegratif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa</i> , Jurnal, IAIM Sinjai, 2022.	a. Merancang permainan Board Game b. Penelitiannya dilakukan di SD/MI	a. Jenis penelitian kuantitatif b. Fokus mata pelajaran matematika c. Lokasi penelitian	a. Pengembangan media Pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang
9	Dila Safera Siregar dan Rusdi Ananda, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu</i> , Jurnal, 2023.	a. Penelitian pengembangan di lakukan di SD/MI b. Merancang permainan <i>Board Game</i> c. Menarapkan jenis penelitian RnD	a. Fokus mata pelajaran matematika b. Lokasi penelitian	a. Pengembangan media Pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang

		d. Model pengembangan ADDIE		
10	Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia, dan Marleni, <i>Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Siswa</i> , Jurnal, Universitas PGRI Palembang, 2024.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian pengembangan di lakukan di SD/MI b. Merancang permainan <i>Board Game</i> c. Menerapkan jenis penelitian RnD d. Model pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus mata pelajaran tematik b. Lokasi penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengembangan media Pembelajaran <i>Board Game</i> b. Model pengembangan ADDIE c. Fokus materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa d. Diterapkan pada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang

Tabel ini menyajikan informasi tentang beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berupa Board Game, yang dilakukan di berbagai lembaga pendidikan, terutama di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan peningkatan hasil belajar, dengan fokus mata pelajaran yang bervariasi, seperti Bahasa Jawa dan Matematika. Metodologi dan lokasi penelitian juga berbeda-beda, dengan beberapa peneliti melakukan penelitian di kelas yang berbeda. Penelitian-penelitian ini menunjukkan orisinalitas melalui pengembangan model pembelajaran inovatif, seperti penerapan model ADDIE dan fokus pada jenis materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Secara keseluruhan, tabel ini menggambarkan keragaman penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa, serta kontribusi peneliti dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

I. Definisi Istilah

Sebagai bentuk pencegahan salah tafsir pada judul penelitian, peneliti akan memaparkan definisi secara operasional untuk kajian tersebut antara lain:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam menyampaikan materi pada siswa dengan lebih mudah.

2. Board Game

Board game merupakan permainan papan yang dimainkan di atas meja, dilengkapi dengan berbagai komponen seperti pion, dadu, dan kartu.

3. Tembang

Tembang merupakan sajak atau lirik yang memiliki irama tertentu, sehingga dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai lagu, tembang juga termasuk karya sastra yang dikenal dengan lagu tradisional di Jawa dan Bali.

4. Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang biasa diajarkan di sekolah dasar.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

J. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah membaca penelitian ini, maka peneliti akan mencantumkan penjelasan sistematika pada setiap bab penelitian ini, secara rinci sebagai berikut:

1. BAB I

Bab I adalah bab pendahuluan memuat: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, hingga sistematika penulisan.

2. BAB II

Bab II merupakan kajian pustaka memuat: teori tentang media pembelajaran, media pembelajaran *board game*, pembelajaran bahasa Jawa, perspektif teori dalam Islam, dan kerangka berfikir dari penelitian.

3. BAB III

Bab III merupakan bab yang menjelaskan tentang metode penelitian meliputi: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, hingga pengolahan data penelitian.

4. BAB IV

Bab IV adalah bab yang memuat hasil pengembangan dan pembahasan. Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil pengembangan serta menganalisis data hasil penelitian.

5. BAB V

Bab V adalah bab yang menjabarkan pembahsan kajian produk yang dikembangkan, pembahasan hasil validasi produk, dan pembahasan hasil efektivitas produk.

6. BAB VI

Bab VI adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran, pada bab ini peneliti akan menyimpulkan penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan dan saran sebagai bentuk evaluasi dari pemakaian media pembelajaran *board game* tembanan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam bahasa latin adalah *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media memiliki arti pengantar pesan dari orang yang mengirim pesan kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely menyatakan media secara garis besar ialah orang, materi ataupun kejadian yang membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan.¹⁰ Di sisi lain, menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT)* media ialah segala jenis sarana yang dimanfaatkan dalam proses penyampaian informasi.¹¹ Berdasarkan berbagai anggapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana yang berfungsi sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima untuk membantu mereka memperoleh pengetahuan dan ketrampilan.

¹⁰ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" 2 (2019).

¹¹ Arief S Sadiman, *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, Cetakan ke-17 (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hal.6.

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu “media” yang berarti pengantar atau perantara dan “pembelajaran” yang merujuk pada proses interaksi antara siswa, pendidik dan berbagai sumber belajar di lingkungan pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman media pembelajaran diartikan sebagai sarana komunikasi yang berfungsi sebagai penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Arief S. Sadiman menekankan pentingnya media dalam pendidikan, karena media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memperjelas materi, menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami konsep pelajaran yang sulit.¹² Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai alat fisik yang dipakai untuk memberikan materi guna mendorong peserta didik, contohnya buku, film, video, dan sebagainya.¹³ Oemar Hamalik menyatakan media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang di gunakan dalam meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.¹⁴

Bedasarkan beberapa pendapat dari para ahli yang ada di atas, peneliti menyimpulkan media pembelajaran ialah sarana yang dipakai oleh guru untuk mendukung siswa dalam memahami materi.

¹² Arief S. Sadiman, *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, Cetakan ke-17 (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014).

¹³ Asmara dkk., “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.”

¹⁴ Timothy Istianto, Drs Bing Bedjo Tanudjaja, dan M Si, “Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam di Rumah,” t.t.Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), hal.12.

Media juga membantu guru memberikan materi secara lebih efektif, dan tercipta aktivitas belajar mengajar yang berkualitas.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran merupakan komponen yang menghadirkan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Berikut fungsi media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan:¹⁵

- 1) Meningkatkan motivasi belajar, di mana siswa yang awalnya merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton menjadi lebih tertarik dan antusias melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- 2) Mengulas materi sebelumnya agar siswa dapat mengingat dan memahami materi yang telah dipelajari.
- 3) Memberikan rangsangan belajar kepada siswa, hal tersebut dilakukan supaya siswa memiliki keingintahuan yang tinggi tentang materi yang diajarkan dan melatih kemampuan berpikir tinggi peserta didik.
- 4) Mendorong keaktifan siswa di dalam kelas, di mana penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mempermudah mereka dalam memahami materi yang sedang diajarkan.

¹⁵ Ahmad Mufit Anwari dkk., *Strategi Pembelajaran, Orientasi Standar Proses Pendidikan* (Edu Publisher, 2021), 65.

- 5) Memberikan umpan balik kepada peserta didik melalui media pembelajaran, di mana guru dapat memberikan pertanyaan – pertanyaan untuk mengidentifikasi siswa yang sudah memahami materi dan yang belum, jadi bila terjadi kesalahan atau bagian yang kurang dipahami peserta didik guru bisa membenarkan kesalahan peserta didik dan mengulangi materi yang belum dipahami.
- 6) Melaksanakan latihan atau evaluasi yang sesuai, hal ini merujuk pada kemampuan media untuk menyediakan suatu tes di dalamnya agar membantu siswa mengaplikasikan dan mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang sudah diajarkan.

Menurut Derek Rowntree Rohani,¹⁶ media pembelajaran berfungsi sebagai:

- 1) Menumbuhkan ambisi belajar peserta didik.
- 2) Mendalami kembali materi yang sudah dibahas.
- 3) Menyediakan berbagai aktivitas dalam belajar.
- 4) Membuat aktif peserta didik dalam pembelajaran.
- 5) Memberikan umpan balik atau respons peserta didik terhadap pembelajaran secara langsung setelah menggunakan media pembelajaran.

¹⁶ Evi Hikma Setyarini, Alif Mudiono, dan Candra Utama, “Analisis Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Global Education* 3, no. 2 (22 Desember 2022): 205–10, <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.390>.

- 6) Mendorong dan menyediakan kegiatan latihan yang selaras dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan serta tingkatan kemampuan siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran pasti memiliki manfaat dalam penggunaannya, berikut manfaat media pembelajaran menurut Suwarna, dkk:¹⁷

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan karena perbedaan penafsiran guru dalam menjelaskan materi. Dengan menggunakan media, variasi penafsiran tersebut dapat diminimalkan, sehingga materi dapat disampaikan dengan rata.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, karena media pembelajaran memuat informasi yang dapat dilihat dan didengar membuat proses penyampaian materi pada proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif apabila media dirancang dengan baik. Media dapat mendukung terciptanya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik secara aktif. Sebaliknya, tanpa media guru cenderung melakukan komunikasi satu arah dengan peserta didik.
- 4) Durasi waktu pembelajaran dapat dioptimalkan. Tanpa menggunakan media pembelajaran, guru cenderung

¹⁷ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).

menghabiskan waktu yang lama untuk menjelaskan materi, sehingga pembelajaran kurang efektif mengingat keterbatasan waktu yang tersedia. Sebaliknya, jika memanfaatkan media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih efisien dan terstruktur.

- 5) Mutu pembelajaran peserta didik dapat ditingkatkan, dengan penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien tapi juga membantu peserta didik memahami materi ajar lebih mendalam dan utuh.
- 6) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk mengatasi keterbatasan indera, waktu, dan ruang, sehingga memudahkan siswa belajar secara mandiri, baik dengan bimbingan guru maupun tanpa ada guru.
- 7) Sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran dapat dikembangkan. Media pembelajaran dapat memperjelas informasi yang didapat dari materi ajar sehingga dapat memperlancar kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, dengan media proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.
- 8) Peran guru dapat bertransformasi ke arah positif dan produktif, melalui media tugas guru dalam menyampaikan materi akan dibantu oleh media pembelajaran karena di dalamnya sudah mengandung materi dan evaluasi untuk peserta didik. Dengan

pemanfaatan media tersebut, guru dapat memberikan perhatian pada aspek pemberian motivasi minat dan tindakan, penyajian informasi, bimbingan, dan pemberian intruksi lebih banyak.

2. *Board Game*

a. *Pengertian Board Game*

Board Game ialah media yang dimainkan menggunakan papan dan mengikuti peraturan yang sesuai dengan gambar di dalam papan. *Board Game* merupakan salah satu permainan yang menarik dimainkan hingga sekarang karena model permainan yang beragam. *Board Game* dapat berperan sebagai media pendidikan sekaligus hiburan bagi peserta didik, melalui permainan *Board Game* ini berbagai aspek perkembangan seperti kemampuan psikomotorik, kognitif, moral, emosional, kreatifitas, sosial, dan ketrampilan bahasa dapat di tingkatkan secara menyeluruh.¹⁸

Board Game adalah jenis permainan papan memiliki desain dan format yang bervariasi dengan dadu, kartu dan unsur lainnya sebagai pembantu permainan. *Board game* juga mempunyai peraturan permainan yang berbeda-beda disesuaikan dengan tujuan pembuatannya.¹⁹ Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *Board Game*, karena permainan ini dapat dirancang sesuai dengan ide dan konsep yang diinginkan. Media ini bertujuan untuk memberikan edukasi melalui aktivitas yang

¹⁸ Istianto, Tanudjaja, dan Si, "Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam di Rumah."

¹⁹ Bangsawan, Magh'firoh, dan Lee, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Tujuh Presiden Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun."

menyenangkan, sehingga dapat mendukung pada proses peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

b. Jenis – Jenis *Board Game*

Jenis *Board Game* sangat beragam dan terus beragam, peraturan dalam permainannya juga beragam mulai dari yang sederhana hingga kompleks, permainan *Board Game* juga tidak dimainkan secara offline saja lewat papan tapi juga bisa dimainkan secara online di HP (Handphone) maupun perangkat online lainnya.²⁰ *Board Game* terbaagi menjadi berbagai jenis, yaitu:

1) Strategi

Dalam memenangkan permainan papan ini dibutuhkan sebuah strategi dan keahlian, contohnya adalah papan catur.

2) Gaya Jerman

Dalam *Board Game* gaya Jerman tidak terlalu rumit tapi dibutuhkan strategi dalam menyelesaikannya bukan hanya mengandalkan keberuntungan.

3) Game balapan

Board Game ini mengandalkan faktor keberuntungan untuk menyelesaikannya permainan dengan cepat dan mencapai garis *finish* lebih dahulu. Contohnya adalah permainan ludo dan ular tangga.

²⁰ Maria Pratami Cahyaningtyastuti, “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Maria,” Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia 02, no. 01 (2020): 45, <https://doi.org/10.33479/cd.v2i01.297>

4) Gulungan game

Board Game ini juga dibutuhkan keberuntungan dalam mengocok dadu, berbeda game sebelumnya yang harus cepat sampai di garis *finish* di dalam game ini tidak ada garis *finish* di dalam permainannya. Contoh permainannya adalah monopoli dan *game of life*.

5) Triva game

Board Game jenis ini di dalamnya banyak pertanyaan, jadi untuk menang dalam permainan ini harus menjawab pertanyaan sebanyak – banyaknya. Contohnya *trivial pursuit*.

6) Word game

Dalam *game* ini dibutuhkan ketrampilan mengolah kata untuk memenagkannya. Contohnya *scrabble* dan anagram.

c. Keunggulan dan Kelemahan *Board Game*

Media pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan. Berikut beberapa keunggulan dari media pembelajaran *Board Game* tersebut, diantaranya:²¹

- 1) Siswa berperan aktif dalam pembelajaran secara langsung.
- 2) Dapat dijadikan aktivitas belajar dengan bermain.
- 3) Mendukung seluruh aspek perkembangan peserta didik mulai dari kecerdasan, ketrampilan, dan bersosialisasi.

²¹ Nico Slamet Chrisna Putra, Prihatin Sulistyowati, dan Iskandar Ladamay, “Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar” 4 (2020).

- 4) Melatih peserta didik dalam memecahkan permasalahan.
- 5) Bisa digunakan di dalam kelas dan di luar kelas
- 6) Mudah digunakan dan peraturannya sederhana untuk memudahkan peserta didik.
- 7) Visual dari medianya bisa dipegang.

Sedangkan kelemahan media pembelajaran *Board Game*, yaitu:²²

- 1) Membutuhkan biaya yang banyak dalam pembuatannya.
- 2) Tidak dapat dimainkan secara individu harus terdiri dari beberapa orang.
- 3) Tidak mudah dibawa kemana mana.
- 4) Butuh waktu yang lama dalam menyelesaikan permainannya.
- 5) Dalam pembuatannya membutuhkan banyak waktu dan perencanaan yang matang.

3. Tembangan

a. Pengertian Tembangan

Menurut Andayani tembangan atau bisa disebut juga dengan tembang dolanan berasal dari kata tembang dan dolanan.²³ Tembang merupakan puisi Jawa yang disuarakan menggunakan nada atau irama, sedangkan dolanan berasal dari kata dolan yang artinya main.

²² Eka Setiawati, Mrs. Desri, dan Eliah Solihatulmilah, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak," *JURNAL PETIK* 5, no. 1 (2 April 2019): 85–91, <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>.

²³ Sintia Dewi dan Abdurrahman Adisaputera, "Nilai Dikdatis Pada Tembang Dolanan Anak Berbahasa Jawa Di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat," *Basastra* 7, no. 1 (28 Maret 2018): 57, <https://doi.org/10.24114/bss.v7i1.9324>.

Jadi, dari penjelasan di atas tembang dolanan ialah lagu atau puisi Jawa yang dinyanyikan dalam permainan atau dalam suatu permainan tertentu. Fungsi dari tembang dolanan, yaitu:

- 1) Sarana untuk bersenang senang dan mengisi waktu luang.
- 2) Sarana komunikasi yang di dalamnya mengandung banyak pesan pendidikan.
- 3) Memberikan pendidikan moral pada anak.

b. Jenis – Jenis Tembangan

Tembangan atau tembang dolanan ini disesuaikan dengan jenis permainan yang dilakukan, sehingga ada dua macam tembang dolanan, yaitu:²⁴

- 1) Tembang dolanan gagrag lawas

Tembang dolanan ini merupakan jenis tembang yang pengarangnya tidak diketahui dan bersifat klasik, sehingga makna yang terkandung di dalam liriknya sulit untuk dipahami. Contohnya: Pendhisil, Jaranan, Lir ilir, dan Wajibe dadi murid.

- 2) Tembang dolanan gagrag anyar

Tembang ini adalah model terbaru yang diketahui siapa pengarangnya dan mudah dipahami makna lagunya. Contohnya: Gugur gunung, Solo berseri, Wonogiri, dan lain sebagainya.

²⁴ Ilham Musyafa Asya Ari, “Perancangan Pop Up Book and Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan” 1, no. 1 (2020).

4. Pembelajaran Bahasa Jawa

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah bahasa yang dipakai oleh suku Jawa. Bahasa ini memiliki sistem tata bahasa yang kompleks dan kaya kosakata, serta berbagai tingkatan bahasa yang mencerminkan kesopanan dan hubungan sosial, seperti Ngoko (kasar), Krama (halus), dan Krama Inggil (sangat halus). Bahasa Jawa tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengungkapkan nilai-nilai budaya, tradisi, dan filosofi masyarakat Jawa, termasuk dalam seni, sastra, dan ritual.

Dalam sejarahnya, bahasa ini dipengaruhi oleh berbagai budaya, termasuk Hindu-Buddha dan Islam, bahasa Jawa juga diperkaya oleh tradisi lisan, yang berisi cerita rakyat dan mitos yang diwariskan dari generasi ke generasi, menjadikannya sebagai salah satu elemen penting dalam identitas budaya dan sosial masyarakat Jawa. Hal tersebut diperkuat dengan gagasan Sujarwadi dalam pembelajaran bahasa Jawa ada namanya tata krama, yaitu kesopansantunan berbahasa yang di sesuaikan kaidah kemahiran Bahasa Jawa.²⁵ Hal ini juga termasuk salah satu budaya yang harus dilestarikan. Arafik dalam penelitiannya juga berpendapat tata krama di dalam tembang dolanan yang juga termasuk budaya Jawa

²⁵ Umi Nadhiroh, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa," *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3, no. 1 (29 Desember 2021): 1–10, <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>.

terdapat nilai – nilai moral yang dijadikan salah satu sarana alternatif pendidikan karakter bagi anak usia dini.²⁶

Pembelajaran bahasa Jawa ialah kegiatan memberi dan menerima informasi tentang materi bahasa Jawa yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Mata pelajaran bahasa Jawa yang ada di sekolah dasar ada 4 aspek tujuan yang wajib dikuasai yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut tidak dapat dipisahkan, di dalam pembelajaran hanya penekanannya lebih fokus pada salah satu aspek. Selain keempat aspek tujuan tersebut, bahasa Jawa juga bertujuan untuk menjelaskan pengetahuan tentang nilai-nilai dan pengetahuan dari budaya Jawa. Menggabungkan unsur-unsur budaya dalam pelajaran bahasa Jawa tidak akan mengubah metode pembelajaran, hanya memodifikasi sesuai pandangan budaya Jawa. Dari penggabungan ini menjadi pembentukan metode pembelajaran yang lebih baru dan efisien.²⁷ Salah satu materi yang menggabungkan antara budaya Jawa dengan empat aspek tujuan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar adalah materi tentang tembang dolanan. Materi tembang dolanan yang ada pada mata pelajaran bahasa Jawa ini dipelajari di kelas I Semester genap.

²⁶ Muh Arafik, *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Karakter* (Malang: Malang: FIP Universitas Negeri Malang, 2013).

²⁷ Umi Nadhiroh, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa," *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3, no. 1 (29 Desember 2021): 1–10, <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>.

b. Materi Bahasa Jawa Tembang Dolanan

Salah satu materi yang di ajarkan pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas I adalah tembang dolanan. Materi tersebut ada di pasinaon 4 tembang dolanan. Adapun KD dan indikator dari materi tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar Bahasa Jawa	Indikator
2.1 Memperlihatkan perilaku bertanggung jawab, santun dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan pendapat menggunakan Bahasa Jawa.	3.1.1. Peserta didik dapat menyebutkan kata – kata sulit yang digunakan dalam tembang dolanan.
2.2 Memperlihatkan perilaku berbahasa yang santun, yang ditunjukkan dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (unggah – ungguh bahasa).	2.2.1. Peserta didik dapat mengartikan kata – kata sulit yang digunakan dalam tembang dolanan secara lisan
3.1 Memahami tembang dolanan.	3.1.1. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan tentang isi tembang dolanan.
5.1 Menirukan pengucapan teks tembang dolanan	4.1.1. Peserta didik dapat menirukan pelafalan kata – kata dalam tembang dolanan. 4.1.2. Peserta didik dapat melafalkan teks tembang dolanan dengan benar.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang didapat siswa setelah mendapat pengalaman belajarnya.²⁸ Menurut Supradi hasil belajar merupakan pencapaian nyata yang tercermin dalam perilaku, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pencapaian ini dapat diamati melalui kebiasaan, sikap, dan penghargaan yang ditunjukkan.²⁹ Hasil belajar juga termasuk dari salah satu indikator dari proses belajar. Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang didapat siswa berupa pencapaian actual dalam bentuk perilaku setelah mendapat pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar. Indikator hasil belajar mencakup tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses belajar mengajar tentu hasil belajar itu menjadi tujuannya, karena hasil belajar merupakan hasil yang mereka dapatkan setelah kegiatan pembelajaran untuk menilai sejauh mana peserta didik menyerap penjelasan yang sudah disampaikan oleh guru.³⁰

²⁸ Dwi Yunita dan Astuti Wijayanti, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa," *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3, no. 2 (20 Oktober 2017), <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>.

²⁹ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (1 Januari 2023): 13–24, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

³⁰ Poni Lestari, Corry Yohana, dan Maulana Amirul Adha, "Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas XI OTKP di SMKN Jakarta Barat," *Jurnal Media Administrasi* 8, no. 1 (5 Maret 2023): 35–47, <https://doi.org/10.56444/jma.v8i1.500>.

b. Manfaat Hasil Belajar

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan yang didapat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat dari Susanto Ahmad bahwa hasil belajar harus berubah menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:³¹

- 1) Penambahan pengetahuan
- 2) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap hal – hal yang belum dipahami sebelumnya
- 3) Pengembangan ketrampilan
- 4) Pandangan baru terhadap suatu hal
- 5) Peningkatan apresiasi terhadap sesuatu dibandingkan sebelumnya

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang bersifat spesifik, terukur, dan dapat diobservasi, mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator ini berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Fungsi dari indikator hasil belajar antara lain:³²

³¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, t.t.), hal. 20.

³² Diana Dewi Lestari, “Peran Motivasi Belajar Dalam Memoderasi Pengaruh Whatsapp Group terhadap Hasil Belajar Siswa,” t.t.

- 1) Indikator berperan penting dalam membantu pendidik menyusun alat penilaian yang sesuai guna mengukur pencapaian kompetensi siswa.
- 2) Indikator ini memberikan acuan bagi pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) Indikator digunakan sebagai dasar dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 4) Indikator berfungsi sebagai acuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

Indikator hasil belajar umumnya dikelompokkan ke dalam tiga ranah:³³

- 1) Kognitif (Pengetahuan): Mencakup kemampuan intelektual, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.
- 2) Afektif (Sikap): Mencakup aspek emosional, seperti perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap.
- 3) Psikomotorik (Keterampilan): Mencakup keterampilan fisik dan motorik, seperti gerakan, manipulasi, koordinasi, dan ketepatan.

³³ Dwi Oktaviana dan Iwit Prihatin, "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom," *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2: (31 Desember 2018): 81–88, https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1732.81-88.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Media Pembelajaran dalam Islam

Q. S Al Baqarah Ayat 31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya:

Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “sebutkan kepadaku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Tafsir dari ayat ini menggambarkan salah satu keutamaan manusia, yaitu kemampuan yang diberikan Allah kepada nabi Adam. Allah mengajarkan kepada Adam nama-nama semua benda dan kegunaannya, seperti tumbuhan, hewan, dan benda lainnya. Pengetahuan ini memungkinkan manusia untuk menjadikan bumi layak huni dan ramai oleh kehidupan. Setelah itu, Allah memperlihatkan benda-benda tersebut kepada para malaikat dan meminta mereka menyebutkan nama benda-benda tersebut seraya berfirman, “Sebutkan kepadaku nama semua benda ini, jika kamu yang benar!” melalui peristiwa ini, Allah menunjukkan kepada para malaikat akan kelayakan Nabi Adam untuk menjadi khalifah di bumi.

Mengkaji dari beberapa tafsir yang ada, terdapat 2 kunci mengenai media pembelajaran, yaitu: 1) Terdapat kata kunci (الْأَسْمَاءُ) Al Asma yang berarti nama-nama benda semuanya. Artian pada kata benda-benda tersebut jika dikaitkan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yaitu dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran seperti media pembelajaran visual, media

pembelajaran audio, dan media pembelajaran audio visual. 2) Semua (benda) ini (بِأَسْمَاءٍ هَؤُلَاءِ). Hal ini dijelaskan sebutlah kepadaku nama-nama semua benda ini jika kamu yang benar. Ayat tersebut terdapat kata semua benda, maksud dari semua benda adalah media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan baik oleh guru melalui barang-barang yang ada di sekolah untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.³⁴ Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa surat tersebut mengandung makna yang mendalam mengenai media pembelajaran yang terdapat dalam kata nama-nama benda jika kamu benar.

2. Media Audio Visual

Q.S. Al Mulk Ayat 23

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٢٣﴾

Artinya:

Katakanlah, “Dialah Zat yang menciptakanmu dan menjadikan bagimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. (Akan tetapi,) sedikit sekali kamu bersyukur.”

Tafsir ayat ini menggambarkan kaum musyrik yang mengabaikan potensi yang seharusnya digunakan untuk meraih petunjuk. Ayat tersebut mengingatkan Nabi Muhammad dan umatnya untuk menyadari potensi itu, seperti pendengaran, penglihatan dan hati nurani, yang diberikan oleh Allah agar digunakan dengan baik sebagai bentuk syukur.³⁵ Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat

³⁴ Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surah Al-Baqarah Ayat 3” 02, no. 01 (2023).

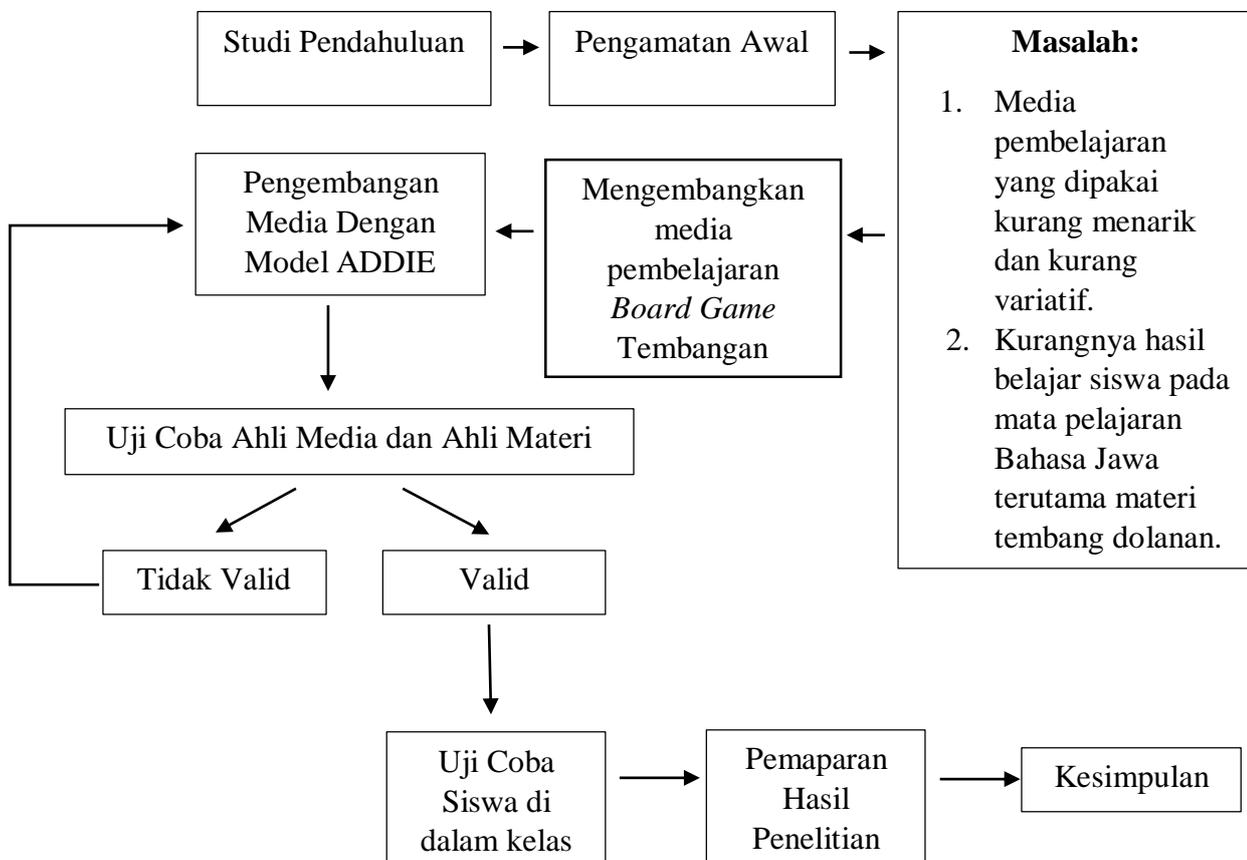
³⁵ Izzan dan Nuraeni.

disimpulkan bahwa surat tersebut mengandung makna yang mendalam mengenai media pembelajaran audio visual yang dijelaskan melalui tafsir Al-Maraghi yang menjelaskan tentang pengajaran melalui penglihatan dan suara, yang mana hal ini sesuai dengan media audio visual dalam pemanfaatnya di kegiatan pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Peneliti memiliki kerangka berfikir yang dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Tembangan Dalam Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I”, sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) atau sering dikenal dengan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses dalam mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.³⁶ Penelitian ini bertujuan untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar serta menjadikannya lebih bermakna dan efisien.³⁷

Peneliti memilih jenis penelitian ini karena sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan produk yang berhubungan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan dalam penelitian ini akan melalui uji validitas oleh beberapa ahli dan uji kemenarikan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, dilakukan revisi pada bagian media pembelajaran yang masih memerlukan perbaikan sehingga akan menghasilkan produk media pembelajaran yang berguna dan valid agar bisa membantu guru dalam pembelajaran.

³⁶ I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).

³⁷ Kun Hayyuningtyas Hamdan Husein Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dan Ispring di Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SD," *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3, no. 1 (3 Agustus 2021): 61–69, <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804>.

B. Model Pengembangan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Board Game* dengan mempraktikkan model pengembangan ADDIE menurut Robert Maribe Branch. Robert Maribe Branch mengemukakan bahwa tahapan ADDIE ini sebagai proses mendasar untuk menciptakan sumber belajar.³⁸ Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan yang menawarkan proses terstruktur untuk pengembangan media pembelajaran, model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).³⁹

Peneliti memakai model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran *Board Game* karena model ini memiliki proses yang sederhana, sistematis, dan sesuai untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Selain itu, model pengembangan ADDIE dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk yang dibuat pada tahap akhir dan berdampak positif pada kualitas produk yang dikembangkan.

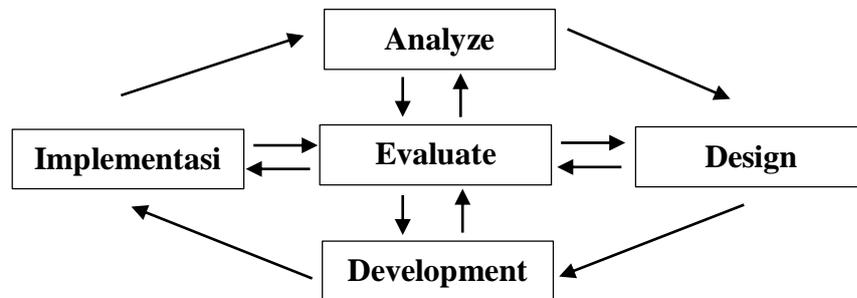
C. Prosedur Pengembangan

Peneliti menerapkan proses pengembangan yang selaras dengan tahapan prosedural model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan

³⁸ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 1st ed., SpringerLink Bücher (Boston, MA: Springer-Verlag US, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

³⁹ Hasrian Rudi Setiawan, Arwin Juli Rakhmadi, dan Abu Yazid Raisal, "Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE," *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 2 (11 September 2021): 112–19, <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.

media pembelajaran Board Game. Tahapan-tahapan tersebut ialah *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implemetation*, dan *Evaluation*. Berikut ini gambar konsep prosedural pada model pengembangan ADDIE:



Sumber: Tahapan ADDIE⁴⁰

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap prosedur model pengembangan ADDIE seperti yang tertera dalam gambar 3.1:

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utamanya ialah mengidentifikasi

Gambar 3. 1 Konsep Model Pengembangan ADDIE

permasalahan dalam proses pembelajaran serta mengevaluasi kebutuhan akan media pembelajaran baru. Analisis yang dilakukan mencakup:

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Setelah observasi, peneliti menemukan jika siswa membutuhkan media yang menarik dan bervariasi yang tetap dapat menunjang materi tentang dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang sedang diajarkan oleh guru.

⁴⁰ Rahma Yulastuti dan Joko Soebagyo, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (3 Agustus 2021): 2270–84, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.811>.

b. Analisis materi pelajaran Bahasa Jawa

Analisis ini mencakup pemeriksaan terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran *Board Game*.

c. Analisis kurikulum

Analisis ini mencakup kurikulum yang dipakai di MI Al Fattah Kota Malang. Peneliti menyelaraskan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran *Board Game* dengan konteks pembelajaran berbasis kurikulum merdeka.

d. Merumuskan tujuan

Media pembelajaran *Board Game* ini dibuat agar peserta lebih tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Jawa terutama materi tembang dolanan dan hasil belajar peserta didik meningkat.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah perancangan produk, yang meliputi:

a. Pembuatan rancangan produk.

Merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini akan mengembangkan produk *Board Game* dengan materi tembang dolanan.

- b. Penyusunan aturan permainan, materi, soal, dan jawaban.

Pada tahap ini, peraturan permainan disusun agar siswa dapat dengan mudah memahami dan menggunakan media yang telah dikembangkan. Materi, soal, dan jawaban disesuaikan dengan materi tembang dolanan. Tahap ini menjelaskan media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan, dimana dalam permainan ini siswa diminta untuk menjawab soal dan melakukan tantangan yang ada di dalam kartu.

- c. Penyusunan instrumen penilaian produk.

Peneliti menyusun kisi-kisi untuk penilaian dan mengembangkan instrumen penilaian berupa angket. Instrumen ini ditunjukkan kepada ahli media, ahli materi, serta siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini, rancangan yang dibuat pada tahap desain direalisasikan menjadi produk fisik. Tahap ini meliputi:

- a. Pembuatan produk

Pembuatan produk berdasarkan dengan konsep atau rancangan yang telah dibuat. Kegiatan pada tahap ini meliputi: pembuatan lintasan dalam Game, membuat kartu soal, jawaban, dan tantangan, membuat peraturan permainan, membuat bidak, dan pencetakan media pembelajaran.

b. Validasi tahap I

Pada tahap ini, media yang sudah jadi divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengevaluasi kelayakan produk tersebut. Hasil dari proses validasi berupa saran, komentar, dan masukan yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi tahap pertama pada media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Revisi tahap I

Pada tahap ini, media pembelajaran direvisi berdasarkan saran, komentar, serta masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan diimplementasikan di kelas. Tahap ini melibatkan subjek dalam kelas yang terdiri dari 15 – 30 siswa. Pada tahap ini produk diujikan kepada 24 siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang dan diberikan angket kemenarikan produk untuk penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta posttest dan pretest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan media pembelajaran *Board Game* tercapai, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Alat untuk mengukur peningkatan hasil belajar dengan cara *pretest* dan *posttest*.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Uji validitas media dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media adalah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Validator ahli media akan memberikan penilaian, saran, serta komentar pada media pembelajaran *Board Game* tembanan yang dikembangkan peneliti melewati angket yang berisikan tentang kelayakan media, kemenarikan media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan diraih.

Validator ahli materi adalah guru bahasa Jawa dan wali kelas MI Al Fattah Kota Malang yang memiliki kemampuan dalam bidang materi yang ada dalam media pembelajaran *Board Game* tembanan. Validator ahli materi akan memberikan penilaian, saran serta komentar terhadap materi yang ada dalam media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

b. Subjek Uji Ahli

- 1) Ahli Media, yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam bidang media pembelajaran dan memiliki berbagai pengalaman.

- 2) Ahli Materi, yaitu Ibu Ibu Laela Fitria, M.Pd yang merupakan guru bahasa Jawa dan wali kelas MI Al Fattah Kota Malang yang ahli dalam bidang materi Bahasa Jawa dan memiliki berbagai pengalaman.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk media pembelajaran *Board Game* tembang dilakukan kepada siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang sebanyak 24 anak. Aktivitas uji coba dilaksanakan secara *offline* di kelas. Tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Board Game* tembang ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

b. Subjek Uji Coba

Subjek untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini meliputi peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 14 murid laki-laki dan 10 murid perempuan.

E. Jenis Data

Penelitian pengembangan ini menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket uji validasi produk yang dinilai oleh validator ahli, angket kemenarikan produk yang diisi oleh peserta didik, serta nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan

peneliti di kelas I MI Al Fattah Kota Malang, serta tanggapan berupa komentar, saran, dan masukan dari validator ahli terkait pengembangan media pembelajaran *Board Game*.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Beberapa instrumen yang digunakan untuk menghimpun data dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi termasuk salah satu instrumen pengumpulan data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini. Bertujuan untuk mengetahui karakteristik guru, karakteristik peserta didik, bahan ajar dan media, dan instrumen evaluasi.

Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Lembar Observasi

Variabel	Indikator	Jumlah Pernyataan
Karakteristik Guru	1. Penguasaan materi dan standar kompetensi	2
	2. Mengembangkan materi	2
	3. Memanfaatkan teknologi	2
	4. Menguasai karakteristik peserta didik	2
	5. Rincian kegiatan dalam pembelajaran	2
	6. Penggunaan teknik dalam pembelajaran	4
	7. Cara komunikasi guru pada peserta didik	2
	8. Kepribadian guru	5
	9. Sikap sosial guru	4
Karakteristik Siswa	1. Sikap peserta didik	7

	2. Gaya belajar peserta didik	8
	3. Daya ingat	2
	4. Kemampuan berfikir	2
Bahan Ajar & Media	1. Kesesuaian bahan ajar yang dikembangkan dengan kompetensi dasar	1
	2. Ke validan bahan ajar	1
	3. Kemenarikan bahan ajar	1
	4. Kemudahan dalam pemanfaatan bahan ajar dan media	1
	5. Kesesuaian bahan ajar dan media untuk kebutuhan peserta didik	1
	6. Keruntutan penyajian bahan ajar	1
Instrumen Evaluasi	1. Kesesuaian kisi – kisi dengan pokok bahasan di kurikulum	1
	2. Kisi – kisi mencakup semua kompetensi	1
	3. Jumlah butir soal sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan	1
	4. Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami	1
	5. Kesesuaian pilihan soal dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	1

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat agar peneliti mudah mengingat kembali informasi apa saja yang diperlukan dalam kegiatan wawancara. Dalam penelitian pengembangan ini pedoman wawancara tidak di susun secara sistematis. Hal ini dikarenakan peneliti melakukan wawancara menggunakan teknik yang tidak berstruktur. Pedoman wawancara dilakukan dengan menguraikan topik utama penelitian. Meliputi permasalahan yang terjadi saat pembelajaran Bahasa Jawa, penggunaan media dan sumber belajar, respon peserta didik saat pembelajaran, karakteristik peserta didik yang menonjol dan hasil belajar peserta didik.

3. Angket

Instrumen pengumpulan data angket yang berisi beberapa pernyataan yang dibagikan kepada validator ahli untuk mendapatkan informasi mengenai validitas produk dan diberikan kepada siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang untuk mendapat informasi mengenai kemenarikan produk. Kisi – kisi angket ahli media dan ahli materi terlampir di lampiran 4 dan 6.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data, yang hanya dapat diperoleh jika peneliti memahami cara pengumpulannya. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kusioner (angket), dan dokumentasi, berikut penjelasannya:

1. Observasi

Teknik observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah dimana peneliti juga mengikuti aktivitas yang dilakukan oleh orang yang diamati (sumber data). Dalam hal ini peneliti berlaku sebagai guru pendamping kelas I MI Al Fattah Kota Malang. Peneliti melakukan dua kegiatan sekaligus, yaitu mendampingi saat pembelajaran dan mengamati. Aspek yang diamati meliputi karakteristik guru, karakteristik peserta didik, bahan ajar dan media, dan instrumen evaluasi.

2. Wawancara

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menerapkan teknik wawancara yang tidak terstruktur, yaitu wawancara yang tidak mengikuti aturan atau susunan pertanyaan dan dirangkai dengan sistematis. Peneliti hanya menggunakan kerangka umum dari permasalahan sebagai pedoman wawancara.

Peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Laela Fitria, M.Pd yang merupakan guru kelas I MI Al Fattah Kota Malang. Peneliti menanyakan hal berupa permasalahan yang terjadi saat pembelajaran bahasa Jawa, kesulitan yang di dapat saat pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar yang dipakai saat pembelajaran, respon peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran, karakteristik peserta didik yang menonjol dan hasil belajar peserta didik.

3. Kunsioner (Angket)

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menyebarkan angket uji validasi kepada sejumlah ahli untuk menilai tingkat validitas dan mengukur pengaruh media pembelajaran *Board Game* tembang. Angket yang disebarkan meliputi angket validitas media kepada ahli media pembelajaran dan ahli desain, angket validitas materi kepada ahli materi dan ahli bahasa, angket kemenarikan peserta didik kepada siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang untuk mengetahui kemenarikan media yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Pada penelitian pengembangan ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui dokumentasi mulai dari observasi awal hingga uji coba produk media pembelajaran yang di kembangkan.

H. Hasil Pengumpulan Data

Terdapat data kuantitatif dalam penelitian ini, yaitu berbentuk angket uji validitas, angket kemenarikan peserta didik terhadap media pembelajaran *Board Game* tembang, dan hasil dari pretest dan posttest peserta didik. Untuk mengetahui data kuantitatif yang didapat tersebut, peneliti menganalisis data sebagai berikut:

1. Analisis Validitas Produk

Pada analisis validitas produk, peneliti menggunakan lembaran angket yang diberikan kepada para ahli dan menyajikan beberapa pernyataan dengan cara memberikan nilai 1 sampai 5 pada angket penilaian. Angka 1 dikategorikan sangat tidak relevan hingga angka 5

dikategorikan sangat relevan.⁴¹ Hasil dari nilai tersebut digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif dengan memakai rumus berikut:⁴²

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Perolehan skor

$\sum xi$ = Skor maksimal

Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Data Presentase Validitas Produk

Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

*Sumber: adaptasi dari Akbar, 2013:42*⁴³

2. Analisis Kemenarikan Produk

Pada analisis kemenarikan produk, peneliti memakai angket yang diajukan kepada peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang dengan menyajikan beberapa pernyataan yang diberi nilai 1 sampai 5. Hasil dari nilai tersebut digunakan untuk mendapat data kuantitatif dengan rumusan sebagai berikut:⁴⁴

⁴¹ Eben Haezarni Telaumbanua, *Pengembangan Model Wicdie dalam Pembelajaran Panduan Suara* (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022).

⁴² Sugiyono Prof, "prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive). pdf.

⁴³ Sa'dun Akbar, "Instrumen Perangkat Pembelajaran," *Bandung, PT Remaja Rosdakarya* 5, no. 2 (2013): 26–29.

⁴⁴ Sugiyono Prof, "prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive). pdf.

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Perolehan skor

$\sum xi$ = Skor maksimal

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Data Presentase Kemenarikan Produk

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
21% - 40%	Tidak Menarik
0% - 20%	Sangat Tidak Menarik

Sumber: adaptasi dari Daniar, 2022⁴⁵

3. Analisis Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Pada analisis peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti menggunakan tes *pretest* dan *posttest* untuk peserta didik. Hasil dari perbandingan *pretest* dan *posttest* tersebut digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif, menurut Hake, R, R. dengan rumusan sebagai berikut:

⁴⁵ Muhammad Aldyka Daniar, Rahmat Soe' oed, dan Asnan Hefni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 1 (1 Februari 2022): 71–82, <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>.

$$\langle g \rangle = \frac{S_f - S_i}{S_{maks} - S_i}$$

Keterangan:

S_f = skor final (posttest)

S_i = skor initial (pretest)

S_{maks} = skor maksimum yang mungkin dicapai

Tabel 3. 4 Kriteria N-Gain

Presentase (%)	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R, R. (1999)⁴⁶

⁴⁶ Anita Nuraini Dyah Widayanti dan Herlina Fitrihidajati, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas VII,” t.t.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk berupa *board game* tembang yang memuat mata pelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan. Media *board game* dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Terdapat 5 tahap pengembangan yang ada pada model pengembangan ADDIE, yaitu:

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Penentuan hasil analisis dilaksanakan melalui aktivitas wawancara dan observasi kepada guru wali kelas I MI Al Fattah Kota Malang, dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat menghasilkan analisis yang dibutuhkan dalam penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan. Adapun hasil dari analisis tersebut yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, penulis melakukan observasi di MI Al Fattah Kota Malang dan melakukan wawancara dengan Bu Laela Fitria selaku wali kelas I MI Al Fattah Kota Malang. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut akan menjadi panduan dalam pengembangan media *board game*. Hasil dari observasi yang telah

dilakukan menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas I pada saat pembelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan mengalami kesulitan dalam memahami bahasa dan makna yang terkandung di dalamnya terbukti dari nilai tugas yang di bawah rata - rata. Selain itu beberapa siswa mengeluh dan merasa bosan saat pembelajaran. Guru kelas sudah mencoba memanfaatkan media pembelajaran berupa audio tetapi tidak berpengaruh banyak pada nilai peserta didik dan sebagian siswa masih merasa bosan dan tidak fokus di tengah pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa tidak ikut aktif di dalam pembelajaran dan kurangnya alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran.

Ibu Laela Fitria M.Pd, yang menjabat sebagai wali kelas I MI Al Fattah Kota Malang dan selaku guru bahasa Jawa di kelas I menyampaikan bahwa gaya belajar siswa di kelas I ini berbeda – beda ada yang auditori, visual, dan kinestetik dan mereka lebih suka belajar dengan bermain. Oleh sebab itu, peneliti memiliki konsep guna memecahkan masalah diatas dengan membuat media pembelajaran yang baru serta menarik untuk peserta didik dengan berbagai gaya belajar. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* tembang dikarenakan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan dikelas I. Hal ini mampu membantu guru untuk mengkondisikan kelas dengan kondusif saat proses belajar mengajar dan meringankan alat peraga yang dibawa guru saat pembelajaran. *Board game* tembang berisi

gambar, materi pembelajaran, audio tembang dolanan yang berupa *barcode*, evaluasi berupa pertanyaan, dan permainan tradisional yang berfungsi menarik minat siswa untuk tertarik pada materi Tembang Dolanan.

b. Analisis Materi Pelajaran

Materi yang digunakan pada *board game tembangan* adalah materi tembang dolanan (lagu tradisional Jawa yang sering dinyanyikan anak saat bermain) pada mata pelajaran bahasa Jawa. Fokus materi yaitu pada capaian pembelajaran siswa dapat melafalkan teks tembang dolanan dengan benar, dapat mengartikan kata – kata sulit yang digunakan dalam tembang dolanan, dan dapat menjawab pertanyaan tentang isi tembang dolanan. Media *board game tembangan* terdiri dari papan permainan, kartu congklak dan kartu gangsing masing – masing 30 kartu yang berisi soal evaluasi dan permainan tradisional yang berkaitan dengan materi tembang dolanan, kertas petunjuk yang berisi materi tembang dolanan, peraturan permainan, spin, dan 5 pion.

2. Tahap *Design* (desain)

Pada tahap *design*, peneliti mengembangkan konsep produk sebagai langkah berikutnya setelah tahap analisis. Pada tahapan ini, peneliti membuat rancangan produk, setelah itu mulai menyusun aturan permainan dan materi, dan menyusun instrumen penilaian produk berupa angket.

a. Rancangan produk

Perancangan *board game tembangan* menggunakan *Canva* baik desain *layout* maupun gambar ilustrasi. Jenis huruf yang digunakan dalam *board game tembangan* meliputi *open sans*, *lilita one*, *cubao*, *chewy*, *celandine*, *nourd*, *margin*, dan lainnya. Jenis huruf ini dipilih sesuai dengan karakter peserta didik, sehingga peneliti menentukan jenis *font* yang sederhana dan sesuai berdasarkan karakteristik peserta didik.

Board game tembangan berbentuk persegi seperti papan yang terbuat dari banner *frontlite* 280 gr. Banner ini dirancang dengan ukuran 60 x 60 cm dengan pinggiran di lem pres. Tempat menyimpan media pembelajaran ini jika tidak digunakan berupa *totebag blacu* yang dilengkapi resleting dengan ukuran 35 x 40 cm. Terdapat kartu congklak dan gangsing yang terbuat dari bahan *art carton* 310 gsm laminating 2 sisi dan dicetak *glossy*. Panduan tentang materi tembang dolanan yang dicetak seperti brosur dengan bahan *art paper* 150 gsm. Serta Peraturan permainan yang dicetak menggunakan *art paper* 150 gsm dan dirancang dengan ukuran A4 (21 x 29,7 cm).

b. Penyusunan materi dan peraturan permainan

Penyusunan materi harus sesuai dengan kurikulum bahasa Jawa yang sedang dipelajari contohnya gajah gajah, kucingku onok telu, cublak – cublak suwung, gundul – gundul pacul, dan lain sebagainya. Peraturan permainan harus dirancang sedemikian rupa

agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, permainan dapat melibatkan pemain untuk menyusun lirik tembang yang terpotong-potong atau menjawab pertanyaan mengenai makna tembang tersebut. Soal-soal yang disertakan dalam permainan juga harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik, mulai dari soal yang menguji pengenalan tembang, hingga soal yang menilai pemahaman konteks dan filosofi dalam tembang dolanan. Dengan penyusunan yang tepat, board game ini dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa sekaligus menjaga kelestarian budaya melalui permainan yang edukatif. Terdapat 60 kartu terdiri dari 30 soal dan 30 *refleksi* dan terdapat 15 peraturan permainan pada *board game tembangan*.

c. Penyusunan instrumen penilaian produk

Instrumen penilaian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas dan kualitas produk yang dikembangkan dari berbagai perspektif. Penilaian oleh ahli media difokuskan pada aspek visual, desain, dan interaktivitas game, seperti apakah tampilan board game menarik, mudah dipahami, dan fungsional dalam mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, ahli materi akan menilai kesesuaian konten yang disajikan dalam game, memastikan bahwa materi tembang dolanan yang dihadirkan sesuai dengan kurikulum dan relevansi dengan pemahaman budaya Jawa. Penilaian dari siswa, sebagai pengguna akhir, sangat penting untuk melihat seberapa

efektif board game ini dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam memahami tembang dolanan, serta sejauh mana mereka merasa tertarik dan terlibat dalam permainan.

Instrumen penilaian berupa kuesioner dengan pernyataan yang mencakup aspek pembelajaran, kesenangan, serta kemudahan pemahaman materi. Hasil dari penilaian ini nantinya akan menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan produk dalam tahap selanjutnya. Pernyataan yang dibuat untuk ahli media berjumlah 15 pernyataan, pernyataan yang dibuat untuk ahli materi berjumlah 13 pernyataan, dan pernyataan yang dibuat untuk siswa berjumlah 12 pernyataan. Pernyataan ini didasari dari penelitian sebelumnya yang sudah valid.

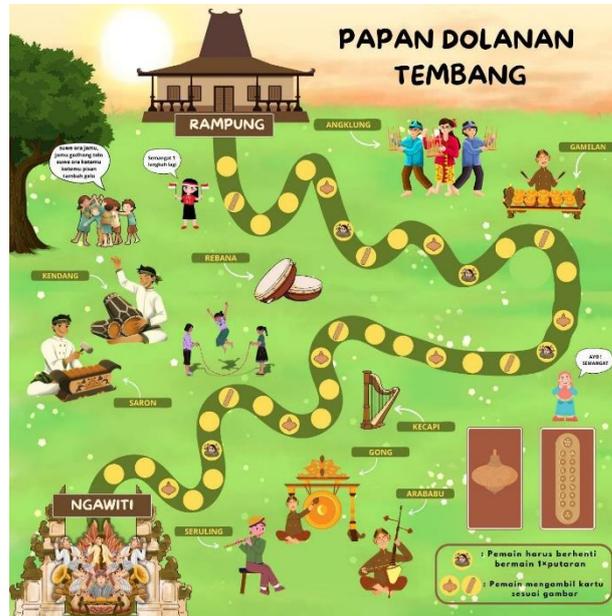
3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, rancangan produk yang sudah dibuat diwujudkan menjadi produk jadi atau produk akhir. Media *board game tembang* ini terdiri dari papan permainan, pion, spin, peraturan permainan, panduan materi tembang, papan skor, kartu congklak, kartu gangsing, dan tas sebagai wadah media. Hasil pengembangan media *board game tembang* diuraikan seperti berikut ini:

a. Papan Permainan

Papan permainan adalah papan atau tempat untuk memainkan *board game tembang* / papan dolanan tembang. Pada papan permainan ini terdiri dari jalur pion, tempat kartu pintar, ada keterangan simbol pada jalur pion, judul permainan, dan ada

beberapa gambar yang berhubungan dengan tembang dolanan. Papan permainan ini berukuran 60x60 cm dicetak di kertas stiker cina dan ditempel di atas papan kayu.



Gambar 4. 1 Gambar Papan Permainan

b. Pion

Pion adalah benda yang digerakkan di atas jalur untuk menandakan keberadaan posisi saat permainan berlanjut. Pion ini terbuat dari acrylic yang di print tampak 2 sisi dengan ukuran 3x5 cm. Perbedaan antara pion satu dengan yang lain ada di warnanya dan terdapat stiker angka di sisi lainnya.



Gambar 4. 2 Gambar Pion

c. Spin

Spin ini berfungsi untuk mengetahui sebanyak apa kita melangkahkan pion untuk maju di dalam permainan. Spin ini terdiri dari angka 1 sampai 6.



Gambar 4. 3 Gambar Spin

d. Peraturan Permainan

Peraturan permainan ini berisi tentang tata cara bermain, peraturan yang harus diikuti, penentuan skor permainan, peraturan tambahan, dan komponen yang ada di dalam permainan. Peraturan permainan ini dicetak di kertas *art paper* 150 gsm dengan ukuran 21 cm x 29,7 cm A4 dan dicetak bolak balik. / 2 sisi.



Gambar 4. 4 Gambar Peraturan Permainan

e. Panduan Materi Tembang

Panduan materi tembang ini berisi berbagai lirik tembang dolanan disertai dengan kode QR. Tembang dolananya terdiri dari jamuran, cublak – cublak suwung, gundul gundul pacul, kucingku onok telu, suwe ora jamu, gajah – gajah, dan lir ilir. Panduan materi tembang dolanan dicetak di kertas *art paper* 150 gsm.



Gambar 4. 5 Gambar Panduan Tembang Dolanan

f. Papan Skor

Papan skor berfungsi sebagai tempat untuk menulis skor setiap kelompok mendapat poin. Papan skor ini dicetak di kertas A4 dan dilaminating agar dapat digunakan berkali kali.



Gambar 4. 6 Gambar Papan Skor

g. Kartu Congklak

Kartu congklak adalah kartu yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan tembang dolanan, selain soal yang berbetuk tulisan terdapat soal yang berisi kode QR. Jumlah kartu congklak ini ada 30 kartu dan dicetak di kertas *art carton* 310 gsm dengan ukuran 6x9 cm.



Gambar 4. 7 Gambar Kartu Congklak

h. Kartu Gangsing

Kartu gangsing adalah kartu yang berisi refleksi dan ada beberapa yang masih berkaitan dengan tembang dolanan. Jumlah kartu gangsing ini ada 30 kartu dan dicetak di kertas *art carton* 310 gsm dengan ukuran 6x9 cm.



Gambar 4. 8 Gambar Kartu Gangsing

i. Tas Media

Tas media ini digunakan untuk wadah media pembelajaran *board game tembangan*. Model tasnya seperti totebag dan ditutup dengan resleting ukuran tasnya 35x40 cm. Desain tasnya ada gambar anak – anak bermain dan bernyanyi tembang dolanan, terdapat judul media yaitu tembangan disertai dengan nama pengembang, logo pgmi, dan logo uin.



Gambar 4. 9 Gambar Tas Media

Setelah membuat produk ini, *board game tembangan* akan menjalani proses validasi untuk menilai kelayakan produk tersebut. Pada proses ini dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi akan menilai *board game tembangan* secara menyeluruh. Dilakukannya proses validasi ini guna menilai rancangan media yang sudah dikembangkan. Setelah media divalidasi, langkah selanjutnya melakukan analisis data berdasarkan angket yang sudah diisi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Tanggapan atau evaluasi dari para ahli akan menjadi landasan untuk melakukan peningkatan pada media yang dikembangkan, seperti penambahan

elemen pada media, memperbaiki teks pada soal, dan peningkatan desain yang masih kurang.

Adapun kriteria ahli media dan ahli materi yang menilai media *board game tembang* setelah dikembangkan atau disusun ialah:

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan seorang pendidik yang memiliki pemahaman mendalam tentang materi pelajaran dalam bidangnya. Kriteria yang digunakan untuk menentukan ahli materi pada penelitian ini adalah:

- 1) Memahami dengan baik ciri – ciri pembelajaran.
- 2) Mempunyai pengetahuan yang luas tentang materi yang berkaitan dengan media yang dikembangkan.
- 3) Bersedia menjadi penguji untuk produk media *board game tembang* mengenai materi tembang dolanan kelas I di MI Al Fattah Kota Malang.

Penilaian uji validasi ahli materi dilakukan oleh pendidik yang ahli Bahasa Jawa. Validator ahli materi media pembelajaran *board game tembang* ini ialah Ibu Laela Fitria M.Pd yang merupakan guru kelas dan guru bahasa Jawa kelas I MI Al Fattah Kota Malang.

b. Ahli Media

Validator ahli media yang ditunjuk bertujuan untuk menguji kelayakan produk *baord game tembang* melalui kriteria yang

serupa dengan ahli materi. Namun, validator ahli media adalah dosen yang memiliki keahlian khusus dalam bidang media pembelajaran. Proses validasi media pada *board game tembangan* dilakukan oleh seorang ahli media pembelajaran, yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Board game tembangan yang lulus validasi dapat diterapkan pada peserta didik. Tahap implementasi ini dilakukan di kelas I MI Al Fattah Kota Malang. Implementasi produk ini dilakukan sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar di ruang kelas yang bertujuan guna memahami respon peserta didik terhadap *board game tembangan* tersebut.

Tahap implementasi dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *board game tembangan* yang mencakup materi tembang dolanan kepada siswa. Media ini digunakan setelah guru menjelaskan materi tentang tembang dolanan dan setelah siswa melakukan *test pretest*. Pada akhir tahap implementasi, siswa melakukan peninjauan terhadap materi yang sudah dipelajari melalui *test posttest*. Kemudian, mereka diminta untuk mengisi angket penilaian atau memberikan tanggapan untuk mengevaluasi pengalaman pembelajaran dengan menggunakan media *board game tembangan*.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Peneliti melakukan penilaian terakhir dalam proses pengembangan. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data validasi dari berbagai ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Peneliti juga memeriksa data dari kusioner penilaian dan tanggapan siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Hasil analisis data tersebut sebagai landasan untuk menilai apa produk yang dikembangkan berupa *board game tembanan* tersebut layak atau tidak. Selain itu, kritik dan saran dari para ahli juga dipertimbangkan untuk memperbaiki produk agar memenuhi kriteria validitas, termasuk perbaikan komponen media, teks, dan rancangan.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Uji produk bertujuan untuk mengevaluasi keabsahan produk yang dikembangkan melalui proses validasi dari para ahli. Data dari pengujian produk tersebut akan dianalisis untuk menentukan kelayakan produk tersebut.

1. Hasil Validasi Media

Validitas media pembelajaran berupa *board game tembanan* dikoreksi melalui proses validasi oleh para ahli menggunakan instrumen penilaian pengumpulan data berupa angket. Proses ini melibatkan dua validator ahli yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi yang menilai produk adalah Ibu Laela Fitria M.Pd Sementara itu, validator ahli media untuk *board game tembanan* adalah Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd salah satu Dosen di Fakultas

Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Angket penilaian yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dari validator ahli akan menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Kemudian, kedua data tersebut akan dianalisis untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan. Data kualitatif didapat dari kritik dan saran yang disampaikan oleh para ahli melalui angket penilaian, sedangkan data kuantitatif didapat dari tanggapan para ahli dalam angket penilaian kemudian dianalisis untuk menentukan setiap presentase pada komponen penilaian.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian validasi ahli materi untuk produk *board game tembang* dilakukan oleh seorang ahli dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Ahli tersebut adalah Ibu Laela Fitria M.Pd, yang merupakan wali kelas I dan guru bahasa Jawa kelas I MI Al Fattah Kota Malang. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli ini mencakup data berbentuk kuantitatif dan kualitatif, berikut paparan data:

1) Data Kuantitatif

Data penilaian oleh ahli materi dapat diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4 1 Tabel Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		$\sum xi$	$\sum x$	P	Ket

1	Terdapat tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
2	Materi yang disajikan sesuai tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
3	Penyajian materi jelas, tidak berbelit – belit	5	5	100%	Sangat Layak
4	Indikator yang di gunakan mencerminkan kompetensi dasar yang relevan dengan materi yang disajikan	5	5	100%	Sangat Layak
5	Kompetensi dasar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif	5	5	100%	Sangat Layak
6	Tujuan pembelajaran dirumuskan selaras dengan kompetensi dasar yang ditetapkan	5	5	100%	Sangat Layak
7	Materi yang disajikan akurat	5	5	100%	Sangat Layak
8	Materi tidak menimbulkan kebingungan atau tafsir ganda di kalangan siswa	5	5	100%	Sangat Layak

9	Materi disusun secara sederhana agar mudah dipahami oleh siswa dari berbagai latar belakang	5	5	100%	Sangat Layak
10	Materi dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa	5	5	100%	Sangat Layak
11	Penyajian materi menarik agar tidak membuat siswa merasa jenuh	5	5	100%	Sangat Layak
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan karakter pengguna	4	5	80%	Layak
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak berbelit – belit	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah		64	65	98%	Sangat Layak

Analisis data kuantitatif yang didapatkan sebagai berikut:

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

$$P = \frac{64}{65} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Sesuai dengan analisis validasi oleh ahli materi, ditemukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi dari segi materi, dengan presentase rata – rata mencapai 98%, menunjukkan kelayakan yang sangat baik. Aspek – aspek yang dinilai mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, materi yang disajikan akurat, serta bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak berbelit – belit. Oleh karena itu, materi yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *board game tembangan* dapat dianggap layak dan siap untuk diimplementasikan.

2) Data Kualitatif

Informasi untuk data kualitatif ini diperoleh dari evaluasi, saran, dan tanggapan dari ahli materi yang menilai produk yang dikembangkan. Detail data kualitatif yang diberikan oleh ahli materi akan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4 2 Tabel Kritik & Saran Validator Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ibu Laela Fitria M.Pd	Tingkatkan penguasaan kelas dan penggunaan bahasanya jangan bercampur – campur

Dari tabel diatas, ditemukan saran atau rekomendasi dari ahli materi terkait media yang sudah dikembangkan. Seluruh masukan serta saran dari ahli materi tersebut dapat dijadikan

dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan produk sebelum dilakukannya pengujian kepada peserta didik.

b. Validasi Ahli Media

Validasi pada *board game tembangan* yang dikembangkan dilakukan oleh ahli yang mahir di bidang media pembelajaran, yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penilaian oleh ahli media ini akan mendapatkan data berbentuk kuantitatif dan kualitatif, berikut paparan data:

1) Data Kuantitatif

Data penilaian oleh ahli media dapat diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4 3 Tabel Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		$\sum xi$	$\sum x$	P	Ket
1	Gambar yang disajikan terlihat jelas	4	5	80%	Layak
2	Bahasa yang digunakan sesuai kriteria pengguna	5	5	100%	Sangat Layak
3	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	5	5	100%	Sangat Layak
4	Ukuran gambar pas dengan ukuran produk	4	5	80%	Layak

5	Peletakan gambar dan teks memenuhi unsur keteraturan	4	5	80%	Layak
6	Petunjuk penggunaan disusun secara sistematis	4	5	80%	Layak
7	Desain sampul memiliki variasi warna, kata, dan gambar yang menarik	4	5	80%	Layak
8	Gambar yang disajikan sesuai dengan usia peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan budaya dan kebiasaan sehari – hari	5	5	100%	Sangat Layak
10	Penyajian gambar yang sesuai dengan pembahasan materi	4	5	80%	Layak
11	Media dapat digunakan dengan mudah oleh siswa kelas 1	4	5	80%	Layak
12	Bahan yang digunakan tidak mudah rusak dalam waktu	5	5	100%	Sangat Layak

13	Produk mrdia dapat digunakan berulang kali dengan layak	5	5	100%	Sangat Layak
14	Bahan produk media aman digunakan oleh siswa kelas 1	5	5	100%	Sangat Layak
15	Ukuran produk media sesuai dengan siswa kelas 1	4	5	80%	Layak
Jumlah		67	75	89,3%	Sangat Layak

Analisis data kualitatif yang didapatkan sebagai berikut:

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

$$P = \frac{67}{75} \times 100\%$$

$$P = 89,3\%$$

Sesuai dengan analisis validasi oleh ahli media, ditemukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi, dengan presentase rata – rata mencapai 89,3%, menunjukkan kelayakan yang sangat baik. Aspek – aspek yang dinilai mencakup peletakan gambar dan teks yang teratur, penyajian gambar yang sesuai, bahan yang digunakan, ketahanan dan kelayakan produk, dan kemudahan dalam menggunakan produk. Oleh karena itu, produk

pengembangan media pembelajaran *board game tembanan* dapat dianggap layak dan siap untuk diimplementasikan.

2) Data Kualitatif

Informasi untuk data kualitatif ini diperoleh dari evaluasi, saran, dan tanggapan dari ahli media yang menilai produk yang dikembangkan. Detail data kualitatif yang diberikan oleh ahli media akan dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4 4 Tabel Kritik & Saran Validator Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1011 898 1347 1234">1. Ada beberapa gambar di papan permainan yang tidak sesuai dengan judul atau materi <li data-bbox="1011 1267 1347 1525">2. Tidak terdapat judul dan tulisan mulai, selesai di papan permainan <li data-bbox="1011 1559 1347 1749">3. Penulisan judul di peraturan permainan kurang menonjol <li data-bbox="1011 1783 1347 1883">4. Gambar di kertas materi tidak sesuai

	<p>dengan materi dan terlalu banyak elemen</p> <p>5. Spin tidak berputar dengan baik</p> <p>6. Pion ditambahkan penanda angka</p>
--	---

Dari tabel diatas, ditemukan masukan serta saran dari ahli media hal tersebut dapat dijadikan dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan produk sebelum dilakukannya pengujian kepada peserta didik.

C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Tembangan*

1. Uji Kemenarikan Produk

Pada tanggal 24 April 2025, peneliti mengumpulkan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran *board game tembangan* yang berisi materi tembang dolanan. Pengumpulan data ini melibatkan siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang, yang berjumlah 24 siswa. Namun, pada saat penelitian berlangsung salah satu siswa tidak dapat hadir dikarenakan sakit, sehingga hanya 23 siswa yang mengisi kunsioner. Data siswa ini digunakan untuk mengetahui serta mengevaluasi sejauh mana daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Berikut merupakan tanggapan siswa mengenai daya tarik media pembelajaran *board game tembangan* tentang tembang dolanan:

Tabel 4 5 Tabel Angket Siswa

No	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Kriteria
1	Mudah dalam penggunaan media pembelajaran <i>board game tembanan</i>	94	115	82%	Sangat Menarik
2	Tampilan pada media pembelajaran <i>board game tembanan</i> menarik	83	115	72,2%	Menarik
3	Media pembelajaran sesuai dengan pembelajaran	98	115	85,2%	Sangat Menarik
4	Materi pada media pembelajaran <i>board game tembanan</i> sesuai dengan materi pembelajaran	86	115	74,8%	Menarik
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	99	115	86%	Sangat Menarik
6	Media pembelajaran <i>board game tembanan</i> memudahkan dalam	97	115	84,3%	Sangat Menarik

	pemahaman materi yang sulit				
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari – hari	88	115	76,5%	Menarik
8	Media pembelajaran <i>board game tembangan</i> membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pelajaran bahasa Jawa	100	115	86,9%	Sangat Menarik
9	Adanya evaluasi di dalam media pembelajaran <i>board game tembangan</i>	81	115	70,4%	Menarik
10	Kesesuaian evaluasi dengan materi yang diajarkan	100	115	86,9%	Sangat Menarik
11	Media pembelajaran <i>board game tembangan</i> membuat saya tertarik untuk terus belajar	99	115	86%	Sangat Menarik

12	Media pembelajaran <i>board game tembangan</i> memotivasi saya untuk terus belajar bahasa Jawa	100	115	86,9%	Sangat Menarik
Analisis Keseluruhan		1.125	1.380	81,5%	Sangat Menarik

Berdasarkan jumlah skor yang didapat maka presentase kemenarikan media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

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

$$P = \frac{1.125}{1.380} \times 100\%$$

$$P = 81,5\%$$

Kemenarikan media pembelajaran kepada peserta didik mendapatkan presentase nilai 81,5 % yang artinya sangat menarik hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game tembangan* membuat siswa senang dan tertarik dalam mempelajari materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa.

2. Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *pretest* (tes yang dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran) dan nilai *posttest* (tes yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran *board game tembang*). Berikut disajikan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang pada mata pelajaran Bahasa Jawa:

Tabel 4 6 Tabel Nilai Pretest & Posttest

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Adzriel Al Baddar	60	80
2	Atthar Abyan Bagus Andria	40	100
3	Raffan Abizar Hafizh Alfarezel	40	80
4	Adiba Shakila Malaika	-	-
5	Adzaki Rizky Febrian	40	100
6	Afiza Ghania Putri Sukma	40	60
7	Akhmad Abdul Rozhaq	60	100
8	Aqiara Putri Yudhistira	40	100
9	Calya Dinda Queenyca	60	100
10	Gishella Chelsea Putri Artika	60	100
11	Haikal Hasan Abdurrahman	60	80
12	Hanania Alisha Putri	60	100
13	Ismatul Maula Nihayah	80	80
14	Muhammad Alief Alfatieh	20	100

15	Muhamad Nizam Aldiano	20	60
16	Muhammad Choirul Anam	40	80
17	Nabila Aisyah Afifah	60	100
18	Nadzifa Andyra Putri	60	100
19	Nahendri Zaidan Arga	60	80
20	Nasywan Ahmad Zayyan	60	80
21	Savatharizz Fadhillah Rohcyand	20	100
22	Sulthan Ahmad Al Fatih	60	80
23	Wardatul Aulia Azzahra	40	100
24	Enzo	40	100
Jumlah		1.120	2.060
Rata – rata		50	89,6

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui rata – rata nilai *pretest* adalah 50 yang mana mengalami peningkatan pada rata – rata nilai *posttest* yaitu 89,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *board game tembangan* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang pada materi tembang dolanan mata pelajaran bahasa Jawa. Maka tahap selanjutnya data – data tersebut akan diuji dengan analisis N-Gain. Hasil analisis tersebut akan dijelaskan pada tabel dibawah.

Tabel 4 7 Tabel Hasil N-Gain

No	Pretest	Posttest	Sf - Si	Smaks- Si	N- Gain	N- Gain (%)	Ket
1	60	80	20	40	0,5	50	Kurang Efektif
2	40	100	60	60	1	100	Efektif
3	40	80	40	60	0,67	67	Cukup Efektif
4	-	-	-	-	-	-	-
5	40	100	60	60	1	100	Efektif
6	40	60	20	60	0,33	33	Tidak Efektif
7	60	100	40	40	1	100	Efektif
8	40	100	60	60	1	100	Efektif
9	60	100	40	40	1	100	Efektif
10	60	100	40	40	1	100	Efektif
11	60	80	20	40	0,5	50	Kurang Efektif
12	60	100	40	40	1	100	Efektif
13	80	80	0	20	0	0	Tidak Efektif
14	20	100	80	80	1	100	Efektif
15	20	60	40	80	0,5	50	Kurang Efektif
16	40	80	40	60	0,67	67	Cukup Efektif
17	60	100	40	40	1	100	Efektif
18	60	100	40	40	1	100	Efektif
19	60	80	20	40	0,5	50	Kurang Efektif
20	60	80	20	40	0,5	50	Kurang Efektif
21	20	100	80	80	1	100	Efektif
22	60	80	20	40	0,5	50	Kurang Efektif

23	40	100	60	60	1	100	Efektif
24	40	100	60	60	1	100	Efektif
Mean	50	89,6	40,9	51,3	0,768	76,8	Efektif

Hasil dari analisis N-Gain menunjukkan rata – rata mencapai 76,8% dan masuk dalam kategori efektif di dasari dari kategori tafsiran efektivitas N-Gain , hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game tembangan* yang dikembangkan peneliti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I MI Al Fattah pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan.

D. Revisi Produk

Setelah melalui tahapan validasi produk yang dikembangkan akan mengalami peningkatan. Saat proses validasi, para ahli memberikan masukan berupa saran dan kritik yang membantu meningkatkan kualitas dan validitas produk yang dikembangkan. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk melaksanakan penyesuaian dan perbaikan terhadap produk. Setelah direvisi, produk yang dinilai valid dan layak akan dijalankan lebih lanjut.

Dari evaluasi oleh validator, diberikan masukan berupa saran, kritik, dan komentar, yang kemudian dilakukannya perbaikan dan peningkatannya, berikut paparannya:

Tabel 4 8 Tabel Revisi Produk

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Ada beberapa gambar di papan permainan yang tidak sesuai dengan judul atau materi, tidak terdapat judul dan tulisan mulai, selesai di papan permainan</p>		
<p>penulisan judul di peraturan permainan kurang menonjol</p>		
<p>gambar di kertas materi tidak sesuai dengan materi dan terlalu banyak elemen</p>		

<p>spin tidak berputar dengan baik, dan pion ditambahkan penanda angka.</p>		
---	---	---

Evaluasi dari para ahli dibutuhkannya perbaikan pada beberapa bagian pada produk. Detail tentang revisi dari para ahli akan lebih dijelaskan sebagaimana berikut:

1. Ahli Materi

Revisi produk oleh ahli materi adalah pembenahan penggunaan bahasa yang masih bercampur di kartu pintar.

2. Ahli Media

Revisi produk oleh ahli media terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1) Ada beberapa gambar di papan permainan yang tidak sesuai dengan judul atau materi, 2) tidak terdapat judul dan tulisan mulai, selesai di papan permainan, 3) penulisan judul di peraturan permainan kurang menonjol, 4) gambar di kertas materi tidak sesuai dengan materi dan terlalu banyak elemen, 5) spin tidak berputar dengan baik, 6) pion ditambahkan penanda angka.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Tembangan*

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *board game tembangan*, media ini berisi materi tembang dolanan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa kelas I. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas I. Pengembangan media pembelajaran *board game tembangan* ini berfungsi untuk memfasilitasi guru untuk mempermudah penjelasan materi tembang dolanan pada peserta didik, selain itu untuk membuat suasana belajar yang aktif dan mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi tembang dolanan.

Langkah awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah identifikasi karakteristik peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan tantangan peserta didik di serta mencari solusinya. Solusi yang di dapat ialah membuat sebuah media yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi, muncullah sebuah ide untuk membuat *board game tembangan*. *Board game tembangan* ini dibuat dengan beberapa referensi dari *board game* sebelumnya yang dimodifikasi sesuai kebutuhan peserta didik dan guru serta disesuaikan dengan materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan menarik minat siswa

dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media *board game tembangan* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Berikut penjelasan dari setiap tahapnya:

1. Analysis (analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan serta kebutuhan peserta didik kelas I MI Al Fattah Kota Malang di dalam pembelajaran. Peneliti menemukan permasalahan yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami bahasa yang digunakan dalam tembang dolanan serta kurang paham makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang menarik dan bervariasi di dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu peneliti merancang media *board game tembangan* agar memudahkan siswa dalam belajar Bahasa Jawa terutama materi tembang dolanan.

2. Design (desain)

Pemilihan konsep, gambar, dan warna dalam *board game tembangan* adalah aspek yang penting dan harus dipikirkan secara matang. Konsep yang bagus dan mudah dipahami siswa, gambar yang bervariasi, dan warna yang beragam dapat berpotensi menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil

belajar mereka. Oleh sebab itu, peneliti memilih menggunakan konsep permainan *board game* yang sering dimainkan oleh siswa seperti ular tangga dan monopoli, kedua permainan tersebut berkolaborasi dan jadilah *board game tembang*. Selain itu gambar yang digunakan adalah yang penuh warna dan masih berhubungan dengan materi tembang dolanan.

3. Development (pengembangan)

Dalam penelitian pengembangan ini, pemilihan media *board game tembang* ini didasari karena kurang pemahannya siswa terhadap bahasa dan makna yang ada di dalam materi tembang dolanan. Board game tembang ini dibuat untuk mempermudah siswa serta membantu guru dalam proses belajar mengajar. Di dalam media *board game tembang* terdiri dari papan permainan, kartu pintar, pion, spin, peraturan permainan, dan kertas panduan tembang dolanan. Pada proses pengembangan media ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Proses pembelajaran yang memerlukan media harus dirancang sesuai dengan standar belajar. Sumber belajar harus memiliki pesan dari proses penyampaian materi melalui media maupun penjelasan guru. Dari proses tersebut membuat media ini bisa diterapkan kepada siswa kelas I. Selain itu, dengan media pembelajaran dapat mendorong keaktifan siswa di dalam kelas.⁴⁷ Media *board game*

⁴⁷ Anwari dkk., *Strategi Pembelajaran, Orientasi Standar Proses Pendidikan*, 65.

tembangan yang dikembangkan oleh peneliti cocok untuk siswa kelas I karena dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak pada usia tersebut.

Permainan ini menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas, serta menyajikan materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum yang diterapkan. Selain itu, bentuk interaktif dari board game ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendukung pemahaman konsep dasar, tetapi juga merangsang kreativitas dan kemampuan sosial anak melalui interaksi dalam permainan. Selain itu peran validator juga penting dalam membuat media ini karena komponen yang ada di dalam *board game tembangan*, harus terdapat izin dan penilaian dari validator atau yang ahli dalam bidang tersebut.

4. Implementation (implementasi)

Setelah semua tahapan selesai dan mendapat penilaian layak, maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu implementasi. Pada tahapan ini, peneliti melakukan implementasi kepada siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang. Pada tahap ini juga, peneliti melihat respon dan tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan angket respon kepada siswa, selain itu untuk mengetahui apa ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media ini peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* pada siswa. Setelah tahapan

implementasi ini penelitian media *board game tembangan* ini selesai.

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi ini menyesuaikan dengan tahapan – tahapan sebelumnya. Setiap melakukan tahapan maka ada evaluasi pada tiap tahapannya. Hasil dari evaluasi ini berasal dari uji coba produk pada validator media dan materi. Terdapat revisi produk pada tahapan ini yang berasal dari saran dan juga kritik dari para validator.

B. Analisis Hasil Tingkat Validitas Media Pembelajaran *Board Game Tembangan*

1. Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran *board game tembangan* menjalani penilaian validasi yang dilakukan oleh Ibu Laela Fitria, M.Pd, sebagai ahli materi. Hasil validasi menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan rata-rata pencapaian sebesar 98%. Hal ini menandakan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Aspek-aspek yang dinilai, seperti kesesuaian materi, akurasi informasi, dan penggunaan bahasa yang jelas serta mudah dipahami, menjadi indikator utama bahwa produk ini tidak hanya layak untuk digunakan, tetapi juga berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa.

Ahli materi juga memberi saran mengenai penggunaan bahasa yang masih bercampur di kartu yang berada dalam *board game*

tembangan. Saran yang diberikan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan peneliti dengan mengganti beberapa kartu yang bahasanya masih bercampur, untuk memastikan media tersebut layak sebelum melaksanakan uji coba kepada peserta didik, dan diharapkan akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih baik dan efektif.

2. Validasi Ahli Media

Langkah selanjutnya yaitu validasi ahli media guna menilai kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh orang yang ahli dalam desain media, yaitu Bu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang merupakan salah satu Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Aspek media yang dinilai meliputi peletakan gambar dan teks yang teratur, penyajian gambar yang sesuai, bahan yang digunakan, ketahanan dan kelayakan produk, dan kemudahan dalam menggunakan produk.

Hasil analisis validasi oleh ahli media terhadap beberapa aspek menunjukkan tingkat validitas tinggi, dengan presentase rata – rata mencapai 89,3%, menunjukkan kelayakan yang sangat baik. Oleh karena itu, produk pengembangan media pembelajaran *board game tembangan* dapat dianggap layak dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi *tembang dolanan*.

Saran dan kritik yang didapat dari ahli media mencangkup beberapa gambar di papan permainan yang tidak sesuai dengan judul atau materi, tidak terdapat judul dan tulisan mulai, selesai di papan permainan, penulisan judul di peraturan permainan kurang menonjol, gambar di kertas materi tidak sesuai dengan materi dan terlalu banyak elemen, spin tidak berputar dengan baik, pion ditambahkan penanda angka. Saran dan kritik yang didapat dari ahli media akan menjadi pedoman bagi peneliti untuk merevisi produk yang telah dikembangkan agar menjadi lebih baik dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang.

C. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran *Board Game Tembangan*

1. Kemenarikan Produk yang Dikembangkan

Respon siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang terhadap kemenarikan media pembelajaran "*board game tembangan*" mata pelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan diperoleh dari angket yang diberikan setelah penggunaan media pembelajaran *board game tembangan*. Hasil kemenarikan media yang terdapat di tabel 4.5 dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Pada pernyataan "mudah dalam penggunaan media pembelajaran *board game tembangan*" mendapatkan hasil presentase 82%. Dapat disimpulkan jika media yang dikembangkan mudah digunakan dengan bukti hasil presentase yang menunjukkan kategori sangat menarik atau sangat baik.

- 2) Pada pernyataan “tampilan pada media pembelajaran *board game tembangan* menarik” mendapatkan hasil presentase 72,2%. Dapat disimpulkan tampilan media yang dikembangkan menarik karena terdapat banyak gambar dan warna yang bervariasi.
- 3) Pada pernyataan “media pembelajaran sesuai dengan pembelajaran” mendapatkan hasil presentase 85,2%. Dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran yang berlangsung.
- 4) Pada pernyataan “materi pada media pembelajaran *board game tembangan* sesuai dengan materi pembelajaran” mendapatkan hasil presentase 74,8%. Dapat disimpulkan media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
- 5) Pada pernyataan “bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami” mendapatkan hasil presentase 86%. Dapat disimpulkan jika media yang dikembangkan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan bukti hasil presentase yang menunjukkan kategori sangat menarik atau sangat baik.
- 6) Pada pernyataan “media pembelajaran *board game tembangan* memudahkan dalam pemahaman materi yang sulit” mendapatkan hasil presentase 84,3%. Dapat disimpulkan jika media yang dikembangkan memudahkan siswa memahami materi bahasa Jawa tembang dolanan dengan bukti hasil

presentase yang menunjukkan kategori sangat menarik atau sangat baik.

- 7) Pada pernyataan “permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari – hari” mendapatkan hasil presentase 76,5%. Dapat disimpulkan jika permasalahan yang ada di media saling berkaitan dengan kehidupan sehari – hari dibuktikan dengan hasil presentase yang menunjukkan kategori menarik atau baik.
- 8) Pada pernyataan “media pembelajaran *board game tembanan* membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pelajaran bahasa Jawa” mendapatkan hasil presentase 86,9%. Dapat disimpulkan jika media yang dikembangkan dapat membantu menyelesaikan persoalan yang muncul pada pelajaran bahasa Jawa dengan bukti hasil presentase yang menunjukkan kategori sangat menarik atau sangat baik.
- 9) Pada pernyataan “adanya evaluasi di dalam media pembelajaran *board game tembanan*” mendapatkan hasil presentase 70,4%. Dapat disimpulkan terdapat evaluasi didalam media pembelajaran yang dikembangkan dibuktikan dengan hasil presentase yang menunjukkan kategori menarik atau baik.
- 10) Pada pernyataan “kesesuaian evaluasi dengan materi yang diajarkan” mendapatkan hasil presentase 86,9%. Dapat disimpulkan jika evaluasi yang ada di media sesuai dengan materi yang diajarkan dibuktikan dengan hasil presentase yang menunjukkan kategori sangat menarik atau sangat baik.

11) Pada pernyataan “Media pembelajaran *board game tembangan* membuat saya tertarik untuk terus belajar” mendapatkan hasil presentase 86%. Dapat disimpulkan jika media yang dikembangkan membuat siswa tertarik untuk belajar dibuktikan dengan hasil presentase yang menunjukkan kategori sangat menarik atau sangat baik.

12) Pada pernyataan “media pembelajaran *board game tembangan* memotivasi saya untuk terus belajar bahasa Jawa” mendapatkan hasil presentase 86,9%. Dapat disimpulkan jika media yang dikembangkan memotivasi untuk semangat belajar dibuktikan dengan hasil presentase yang menunjukkan kategori sangat menarik atau sangat baik.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, diperoleh presentase kemenarikan produk seluruhnya yaitu 81,5% yang berada pada kategori sangat menarik, hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran *board game tembangan* materi tembang dolanan tergolong media yang sangat menarik dan layak untuk digunakan.

2. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *board game tembangan* dan menilai efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang pada mata pelajaran bahasa Jawa, khususnya materi tembang dolanan. Dalam konteks ini, indikator hasil belajar berperan penting sebagai acuan untuk mengevaluasi pencapaian

kompetensi siswa. Indikator tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang memungkinkan pengukuran secara holistik terhadap perkembangan siswa.

Hasil rata-rata nilai pretest siswa sebelum penggunaan media diperoleh sebesar 48,7 yang menunjukkan tingkat pemahaman awal yang masih rendah. Namun, setelah penerapan media pembelajaran board game tembanan, rata-rata nilai posttest meningkat secara signifikan menjadi 89,6. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan kemajuan dalam aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan motivasi dan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam pembelajaran, yang merupakan bagian dari ranah afektif.

Selanjutnya, untuk menganalisis efektivitas media tersebut, digunakan metode N-Gain. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain satu kelas adalah 76,8%, yang lebih tinggi 8% dari standar N-Gain yang ditetapkan, yaitu 76%. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran board game tembanan tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan dan sikap belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang, serta sesuai dengan indikator hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini menegaskan

pentingnya penggunaan media yang inovatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan implementasi media pembelajaran *board game tembangan* materi tembang dolanan pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas I MI Al Fattah Kota Malang memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *board game tembangan* materi tembang dolanan mata pelajaran bahasa Jawa kelas I. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, ada 5 tahapan di dalamnya yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).
2. Kelayakan *board game tembangan* dapat dilihat dari hasil validator ahli materi dan validator ahli media pembelajaran. Hasil dari validator ahli materi menunjukkan presentase 98% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Kemudian hasil dari validator ahli media pembelajaran menunjukkan presentase 89,3% yang menunjukkan kriteria sangat layak. Maka produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat layak dipergunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Hasil implementasi yang dilakukan kepada siswa kelas I MI Al Fattah Kota Malang pada pelajaran bahasa Jawa menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game tembangan* sangat

menarik diperoleh dari hasil angket kemenarikan media yaitu 81,5%, maka dapat diartikan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan layak diimplementasikan. Hasil belajar siswa juga meningkat dapat dilihat dari nilai rata – rata yang diperoleh siswa setelah melakukan *pretest* dan *posttest*, didapat nilai rata – rata *pretest* siswa 50 dan nilai rata – rata *posttest* siswa 89,6. Selain itu analisis N-Gain yang digunakan peneliti mendapat presentase 76,8% yang menunjukkan kategori efektif, dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Pengembangan media pembelajaran *board game tembang* diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran. Saran pemanfaatan peneliti dan pengembangan media *board game* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Media pembelajaran *board game tembang* dapat dimanfaatkan sebagai perantara penyampaian materi tembang dolanan pada mata pelajaran bahasa Jawa. Dalam mengimplementasikan media di kelas diharapkan guru memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa agar media pembelajaran tepat sasaran dan mencapai tujuan dengan maksimal.

2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. *Board game* dapat dikembangkan dengan muatan pelajaran yang berbeda dan menambahkan aktivitas yang lebih banyak lagi dan dapat mendukung penyampaian materi yang lebih luas dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. "Instrumen Perangkat Pembelajaran." *Bandung, PT Remaja Rosdakarya* 5, no. 2 (2013): 26–29.
- Anwari, Ahmad Mufit, Nur Kholik, Mainuddin, Rita Umami, dan Rahmawida Putri. *Strategi Pembelajaran, Orientasi Standar Proses Pendidikan*. Edu Publisher, 2021.
- Arafik, Muh. *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*. Malang: Malang: FIP Universitas Negeri Malang, 2013.
- Ari, Ilham Musyafa Asya. "Perancangan Pop Up Book and Sound Tembang Dolanan Sebagai Media Pengenalan Alat Musik Gamelan" 1, no. 1 (2020).
- Asmara, Adi, Loso Judijanto, I Putu Agus Dharma Hita, dan Kundharu Saddhono. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?" *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (26 Desember 2023): 7253–61. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hail Belajar Peserta Didik" 2 (2019).
- Bangsawan, Arjuna, Restu Hendriyani Magh'firoh, dan Nicolaus Alexander Lee. "Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Tujuh Presiden Indonesia Untuk Anak Usia 10-12 Tahun." *Artika* 7, no. 2 (1 Januari 2024): 146–66. <https://doi.org/10.34148/artika.v7i2.713>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. 1st ed. SpringerLink Bücher. Boston, MA: Springer-Verlag US, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Daniar, Muhammad Aldyka, Rahmat Soe'oed, dan Asnan Hefni. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI." *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5, no. 1 (1 Februari 2022): 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>.
- Dewi, Sintia, dan Abdurrahman Adisaputera. "Nilai Dikdatis Pada Tembang Dolanan Anak Berbahasa Jawa Di Desa Banyumas Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat." *Basastra* 7, no. 1 (28 Maret 2018): 57. <https://doi.org/10.24114/bss.v7i1.9324>.
- Evi Hikma Setyarini, Alif Mudiono, dan Candra Utama. "Analisis Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar." *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION* 3, no. 2 (22 Desember 2022): 205–10. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.390>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).
- Hamdan Husein Batubara, Kun Hayyuningtyas. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dan Ispring di Android untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SD." *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3, no. 1 (3 Agustus 2021): 61–69. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804>.

- Istianto, Timothy, Drs Bing Bedjo Tanudjaja, dan M Si. “Perancangan Board Game Tentang Bercocok Tanam di Rumah,” t.t.
- Izzan, Ahmad, dan Neni Nuraeni. “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surah Al-Baqarah Ayat 3” 02, no. 01 (2023).
- Lestari, Diana Dewi. “Peran Motivasi Belajar Dalam Memoderasi Pengaruh Whatsapp Group terhadap Hasil Belajar Siswa,” t.t.
- Nadhiroh, Umi. “Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa.” *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3, no. 1 (29 Desember 2021): 1–10.
<https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>.
- Nana Harlina, Haruna dan Muhammad Fajar. “Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* 1 (19 Mei 2022): 77–84.
<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.833>.
- Nurafifah, Rifda, Isna Rafianti, dan Nurul Anriani. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game ‘GUESS THE NUMBER’ untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 5, no. 1 (30 April 2024): 410–19. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.569>.
- Oktaviana, Dwi, dan Iwit Prihatin. “Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom.” *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2: (31 Desember 2018): 81–88.
https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1732.81-88.
- Poni Lestari, Corry Yohana, dan Maulana Amirul Adha. “Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas XI OTKP di SMKN Jakarta Barat.” *Jurnal Media Administrasi* 8, no. 1 (5 Maret 2023): 35–47.
<https://doi.org/10.56444/jma.v8i1.500>.
- Putra, Nico Slamet Chrisna, Prihatin Sulistyowati, dan Iskandar Ladamay. “Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar” 4 (2020).
- Sadiman, Arief S. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Cetakan ke-17. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- . *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Cetakan ke-17. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, dan Abu Yazid Raisal. “Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE.” *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 2 (11 September 2021): 112–19. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.
- Setiawati, Eka, Mrs. Desri, dan Elih Solihatulmilah. “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral.” *JURNAL PETIK* 5, no. 1 (2 April 2019): 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>.
- Siregar, Dilla Safera, dan Rusydi Ananda. “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (6 Juli 2023): 1924–35.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.

- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, t.t.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Telaumbanua, Eben Haezarni. *Pengembangan Model Wicdie dalam Pembelajaran Panduan Suara*. Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022.
- Tobamba, Erlin. K, Eko Siswono, dan Khaerudin Khaerudin. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 2 (6 Desember 2019): 372–80. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>.
- Widayanti, Anita Nuraini Dyah, dan Herlina Fitrihidajati. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas VII," t.t.
- Widyaseputra, Manu J. *Ambâsraya: sebuah studi filologi Bhîṣma sebagai Angîrasa dalam Ambâkathâ dari Bali abad XIX M*. Cetakan 1. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, 2017.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (1 Januari 2023): 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.
- Yuliasuti, Rahma, dan Joko Soebagy. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (3 Agustus 2021): 2270–84. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.811>.
- Yunita, Dwi, dan Astuti Wijayanti. "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa" *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3, no. 2 (20 Oktober 2017). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

	<p>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</p>	
Nomor	: 3977/Un.03.1/TL.00.1/11/2024	19 November 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala MI Al-Fattah Kota Malang		
di Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
<p>Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p>		
Nama	: Fidela Aldafuadiyah Sakinah	
NIM	: 210103110056	
Tahun Akademik	: Ganjil - 2024/2025	
Judul Proposal	: Pengembangan Media Board Game Tembangan dalam Pelajaran Bahasa Jawa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI Al-Fattah Kota Malang	
<p>Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu</p>		
<p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.</p>		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		 Dekan, Dekan Bidang Akademik Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip 		

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian



MI AL-FATTAH
KOTA MALANG

YAYASAN PEMBINAAN PENDIDIKAN ISLAM AL-FATTAH
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-FATTAH KOTA MALANG
NSM: 111235730032 NPSN : 60720782

SURAT KETERANGAN
Nomor : 09.039 / MIAF / XI / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, **Kepala MI AL-FATTAH** Kota Malang Kecamatan Lowokwaru menerangkan bahwa :

Nama	: FIDELA ALDAFUADIYAH SAKINAH
NIM	: 210103110056
Jenis Kelamin	: Perempuan
Universitas	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Bahwa yang bersangkutan telah diberi izin untuk melakukan survey di Lembaga kami di MI AL-FATTAH Kota Malang Kecamatan Lowokwaru.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 November 2024
Kepala MI AL-FATTAH



YULIANUS SABARODIN, M.Pd
NIY. 091 480 714

 0852-3694-4713

 miafjoz@gmail.com

 Jl. Candi Telagawangi No 39

Lampiran 3 Surat Pemohonan Validator


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](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : **B/364/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2025** 23 April 2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Fidela Aldafuadiyah Sakinah
 NIM : 210103110056
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game
 Tembangan Dalam Pelajaran Bahasa Jawa Untuk
 Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MIAI Fattah
 Kota Malang
 Dosen Pembimbing : Roiyan One Febriani, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian 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. 197306232000031002

Lampiran 4 Kisi - Kisi Validasi Ahli Materi

KISI-KISI AHLI MATERI

NO	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan
1	Standar Materi	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tercantum tujuan pembelajaran 2. Sesuai dengan isi pembelajaran dan jelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat tujuan pembelajaran 2. Materi yang disajikan sesuai tujuan pembelajaran 3. Penyajian materi jelas, tidak berbelit-belit
		Kesesuaian kompetensi dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tercantum kompetensi dasar 2. Relevan dengan materi yang disajikan 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Indikator yang digunakan mencerminkan kompetensi dasar yang relevan dengan materi yang disajikan. 5. Kompetensi dasar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar	Tepat sesuai dan jelas	<ol style="list-style-type: none"> 6. Tujuan pembelajaran dirumuskan selaras dengan kompetensi dasar yang ditetapkan.

		Kejelasan dan keakuratan materi	Kebenaran konsep	<ul style="list-style-type: none"> 7. Materi yang disajikan akurat 8. Materi tidak menimbulkan kebingungan atau tafsir ganda di kalangan siswa.
		Kemudahan materi untuk dipahami	Materi sederhana dan mudah dipahami	<ul style="list-style-type: none"> 9. Materi disusun secara sederhana agar mudah dipahami oleh siswa dari berbagai latar belakang.
		Penguatan motivasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> 1. Materi dapat memotivasi 2. Materi tidak membosankan 	<ul style="list-style-type: none"> 10. Materi dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa. 11. Penyajian materi menarik agar tidak membuat siswa merasa jenuh.
		Keteraturan pemakaian bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai mudah dipahami	<ul style="list-style-type: none"> 12. Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan karakter pengguna 13. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak berbelit-belit

Sumber:

Purwono, 2008 dalam Zerri Rahman Hakin, dkk. Jurnal riset pendidikan dasar dan karakter

Ariyanti, 2015 dalam Fitria Melina, dkk. Jurnal Pendidikan MINDA

Lampiran 5 Angket Penilaian Validator Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* TEMBANGAN MATA PELAJARAN BAHASA JAWA

Identitas Validator:

Nama: Laela Fitria, M.Pd.

NIP: 101700121

Pekerjaan: Guru bahasa Jawa dan wali kelas 1

Instansi: MI Al Fattah Kota Malang

Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada bahan ajar berikut meliputi aspek dan kriteria yang tercantum dalam instrument ini.

Kriteria:

Kriteria	Skors
Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	1
Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	2
Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	3
Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	4
Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	5

- Berilah tanda (√) pada kolom penilain yang tersedia terhadap pernyataan dibawah ini.
- Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.
- Mohon instrument ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Terima kasih kami ucapkan atas kerjasamanya.

Kriteria penilaian

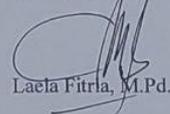
No	Pernyataan / Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Terdapat tujuan pembelajaran					✓
2	Materi yang disajikan sesuai tujuan pembelajaran					✓
3	Penyajian materi jelas, tidak berbelit-belit					✓

4	Indikator yang digunakan mencerminkan kompetensi dasar yang relevan dengan materi yang disajikan					✓
5	Kompetensi dasar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif					✓
6	Tujuan pembelajaran dirumuskan selaras dengan kompetensi dasar yang ditetapkan					✓
7	Materi yang disajikan akurat					✓
8	Materi tidak menimbulkan kebingungan atau tafsir ganda di kalangan siswa					✓
9	Materi disusun secara sederhana agar mudah dipahami oleh siswa dari berbagai latar belakang					✓
10	Materi dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa					✓
11	Penyajian materi menarik agar tidak membuat siswa merasa jenuh					✓
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan karakter pengguna			✓		✗
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan tidak berbelit-belit					✓

SARAN: Tingkatkan penguasaan kelas
 untuk media sangat baik dan menginspirasi

Malang, 16 April 2025

Validator Materi


 Laela Fitria, M.Pd.

Lampiran 6 Kisi - Kisi Validasi Ahli Media

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

NO	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan
1	Standar Desain	Jelas dan rapi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar dan kalimat dalam media mudah dimengerti 2. Ukuran gambar 3. Urutan antar alur pembelajaran sudah sesuai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar yang disajikan terlihat jelas 2. Bahasa yang digunakan sesuai kriteria pengguna 3. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan 4. Ukuran gambar pas dengan ukuran produk 5. Peletakan gambar dan teks memenuhi unsur keteraturan 6. Alur pembelajaran disusun secara sistematis
		Bersih dan menarik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan desain 2. Kebersihan produk 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Desain tampilan awal memiliki variasi warna, kata, dan gambar yang menarik

		cocok dengan sasaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar yang disajikan dalam media sesuai dengan karakteristik peserta didik 2. Kesesuaian antara gambar, dan teks. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Gambar yang disajikan sesuai dengan usia peserta didik 9. Gambar yang disajikan sesuai dengan budaya dan kebiasaan sehari-hari 10. Penyajian gambar yang sesuai dengan pembahasan materi
2.	Standar Bahan	Praktis, luwes, dan tahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan dalam penggunaan produk 2. Jenis bahan yang digunakan 3. Ketahanan bahan yang digunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Media dapat dengan mudah digunakan oleh siswa kelas 1 12. Bahan yang digunakan mudah didapatkan 13. Bahan yang digunakan tidak mudah rusak dalam waktu singkat 14. Produk media dapat digunakan berulang kali dengan layak
		berkualitas baik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keamanan bahan yang digunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 15. Bahan produk media aman digunakan oleh siswa kelas 1
		ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran produk 	<ol style="list-style-type: none"> 16. Ukuran produk media sesuai dengan pengguna

Sumber:

Purwono, 2008 dalam Zerri Rahman Hakin, dkk. Jurnal riset pendidikan dasar dan karakter

Ariyanti, 2015 dalam Fitria Melina, dkk. Jurnal Pendidikan MINDA

Lampiran 7 Angket Penilaian Validator Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* TEMBANGAN MATA PELAJARAN BAHASA JAWA

Identitas Validator:

Nama: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP: ~~19910919201802012143~~

Pekerjaan: Dosen

Instansi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi masukan pada bahan ajar berikut meliputi aspek dan kriteria yang tercantum dalam instrument ini.

Kriteria:

Kriteria	Skors
Tidak Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	1
Kurang Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	2
Cukup Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	3
Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	4
Sangat Baik (Jelas/Sesuai/Lengkap)	5

- Berilah tanda (√) pada kolom penilai yang tersedia terhadap pernyataan dibawah ini.
- Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.
- Mohon instrument ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Terima kasih kami ucapkan atas kerjasamanya.

Kriteria penilaian

No	Pernyataan / Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Gambar yang disajikan terlihat jelas				√	
2	Bahasa yang digunakan sesuai kriteria pengguna					√
3	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan					√
4	Ukuran gambar pas dengan ukuran produk				√	

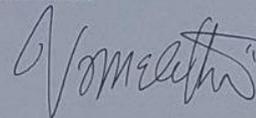
5	Peletakan gambar dan teks memenuhi unsur keteraturan				✓	
6	Atur pembelajaran disusun secara sistematis Petunjuk Penggunaan				✓	
7	Desain sampul memiliki variasi warna, kata, dan gambar yang menarik				✓	
8	Gambar yang disajikan sesuai dengan usia peserta didik					✓
9	Gambar yang disajikan sesuai dengan budaya dan kebiasaan sehari-hari					✓
10	Penyajian gambar yang sesuai dengan pembahasan materi				✓	
11	Media dapat dengan mudah digunakan oleh siswa kelas 1				✓	
12	Bahan yang digunakan sesuai dengan jenis produk					✓
13	Produk media dapat digunakan berulang kali dengan layak					✓
14	Bahan produk media aman digunakan oleh siswa kelas 1					✓
15	Ukuran produk media sesuai dengan siswa kelas 1				✓	

SARAN:

Layak digunakan dg revisi

Malang, 22 April 2025

Validator Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Lampiran 8 Kisi - Kisi Angket Respon Siswa

KISI – KISI ANGKET RESPON SISWA

No	Variabel	Indikator	Pernyataan
1	Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan penggunaan 2. Kemenarikan 3. Ketepatan media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah dalam penggunaan media pembelajaran <i>Board Game</i> tembangan 2. Tampilan pada media pembelajaran <i>Board Game</i> tembangan menarik 3. Media pembelajaran sesuai dengan pembelajaran
2	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan isi materi 2. Bahasa 3. Evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Materi pada media pembelajaran <i>Board Game</i> tembangan sesuai dengan materi pembelajaran 5. Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami 6. Media pembelajaran <i>Board Game</i> tembangan memudahkan dalam pemahaman materi yang sulit 7. Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari – hari 8. Media pembelajaran <i>Board Game</i> tembangan membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pelajaran bahasa Jawa 9. Adanya evaluasi di dalam media pembelajaran <i>Board Game</i> tembangan 10. Kesesuaian evaluasi dengan materi yang diajarkan

3	Manfaat	1. Ketertarikan 2. Motivasi belajar	11. Media pembelajaran <i>Board Game</i> timbangan membuat saya tertatik untuk terus belajar 12. Media pembelajaran <i>Board Game</i> timbangan memotivasi saya untuk terus belajar bahasa Jawa
---	---------	--	--

Lampiran 9 Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* TEMBANGAN

Nama : ICA

No. Absen : 9

Kelas : 7A

Petunjuk:

- Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Kriteria:

Kriteria	Skors
Tidak Baik (Jelas, Sesuai, Lengkap)	1
Kurang Baik (Jelas, Sesuai, Lengkap)	2
Cukup Baik (Jelas, Sesuai, Lengkap)	3
Baik (Jelas, Sesuai, Lengkap)	4
Sangat Baik (Jelas, Sesuai, Lengkap)	5

- Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal lain yang merugikan anda.
- Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.
- Mohon instrument ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Terima kasih kami ucapkan atas kerjasamanya.

Kriteria Penilaian:

No	Pernyataan / Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Mudah dalam penggunaan media pembelajaran <i>Board Game</i> tembangan					✓
2	Tampilan pada media pembelajaran <i>Board Game</i> tembangan menarik			✓	✓	✓
3	Media pembelajaran sesuai dengan pembelajaran				✓	

4	Materi pada media pembelajaran <i>Board Game</i> tembanan sesuai dengan materi pembelajaran					✓
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami				✓	
6	Media pembelajaran <i>Board Game</i> tembanan memudahkan dalam pemahaman materi yang sulit			✓		✓
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari – hari					✓
8	Media pembelajaran <i>Board Game</i> tembanan membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pelajaran bahasa Jawa			✓		✓
9	Adanya evaluasi di dalam media pembelajaran <i>Board Game</i> tembanan				✓	
10	Kesesuaian evaluasi dengan materi yang diajarkan				✓	
11	Media pembelajaran <i>Board Game</i> tembanan membuat saya tertatik untuk terus belajar					✓
12	Media pembelajaran <i>Board Game</i> tembanan memotivasi saya untuk terus belajar bahasa Jawa			✓		

Lampiran 10 Kisi - Kisi, Soal, dan Jawaban Pretest dan Posttest

KISI – KISI SOAL PRETEST & POSTEST

Nama Sekolah : MI Al Fattah Kota Malang
 Kelas : I (satu)
 Materi : Tembang dolanan
 Standar Kompetensi : Mampu membaca dengan lafal dan intonasi yang benar serta memahami isi dari tembang dolanan.

No	Indikator	No. Soal	Tingkat Kesukaran			Skor
			M	S	Su	
1	Mengetahui macam – macam tembang dolanan	4		√		20
2	Mengetahui hal – hal yang berkaitan dengan tembang dolanan	5	√			15
3	Melanjutkan lirik dari tembang dolanan	1	√			15
4	Memahami isi dari tembang dolanan	3			√	25
5	Memahami arti kata yang ada di tembang dolanan	2			√	25
Jumlah						100

Keterangan:

M = Mudah

S = Sedang

Su = Sulit

SOAL PRETEST & POSTEST

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar.

-Gundul Gundul Pacul-

Gundul gundul pacul cul

Gembelengan

Nyunggi nyunggi wakul kul

Gembelengan

Wakul ngglimpang segane dadi sak latar

Wakul ngglimpang segane dadi sak latar

1. Lanjutkan lirik dari tembang dolanan berikut!
wakule ngglimpang segane dadi
2. Wakule ngglimpang, segane dadi saratan.
Arti kata ngglimpang adalah
3. Wakul di tembang dolanan “gundul – gundul pacul” berisi
4. Gundul gundul pacul, menthog menthog termasuk golongan tembang...
5. Tembang dolanan biasanya dimainkan oleh.....

JAWABAN SOAL PRETEST & POSTEST

1. Sak latar
2. Terguling / jatuh
3. Sego
4. Tembang dolanan
5. Anak – anak

Lampiran 11 Sampel Hasil *Pretest*

40

Nama : ENZO

! Jawablah pertanyaan berikut dengan benar !

-Gundul Gundul Pacul-
Gundul gundul pacul cul
Gembelengan
Nyunggi nyunggi wakul kul
Gembelengan
Wakul ngglimpang segane dadi sak latar
Wakul ngglimpang segane dadi sak latar

1. Lanjutkan lirik dari tembang dolanan berikut! wakule ngglimpang segane dadi ... *sak latar*
2. Wakule ngglimpang, segane dadi saratan. Arti kata ngglimpang adalah ... *gundul*
3. Wakul di tembang dolanan "gundul - gundul pacul" berisi ... *gundul pacul*
4. Gundul gundul pacul, menthog menthog termasuk golongan tembang ... *dolan*
5. Tembang dolanan biasanya dimainkan oleh ... *orang*

Lampiran 12 Sampel Hasil *Posttest*

Nama : ENZO

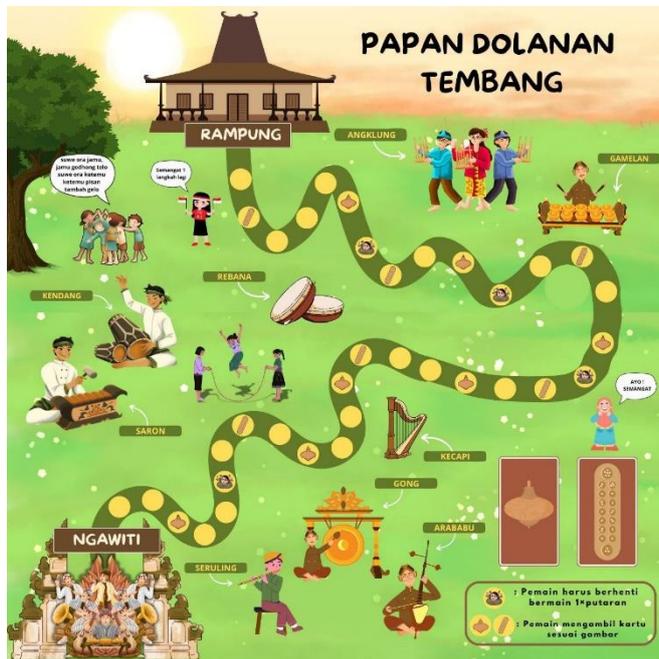
100

! Jawablah pertanyaan berikut dengan benar !

-Gundul Gundul Pacul-
Gundul gundul pacul cul
Gembelengan
Nyunggi nyunggi wakul kul
Gembelengan
Wakul ngglimbang segane dadi sak latar
Wakul ngglimbang segane dadi sak latar

1. Lanjutkan lirik dari tembang dolanan berikut! wakule ngglimbang segane dadi sak latar
2. Wakule ngglimbang, segane dadi saratan. Arti kata ngglimbang adalah galeng
3. Wakul di tembang dolanan "gundul - gundul pacul" berisi gaga
4. Gundul gundul pacul, menthog menthog termasuk golongan tembang do lan/nan
5. Tembang dolanan biasanya dimainkan oleh anak

Lampiran 13 Media Pembelajaran Board Game Tembangan



PERATURAN PERMAINAN TEMBANGAN

Peraturan Permainan

- Bentuk menjadi 5 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 anggota (total 25 pemain).
- Letakkan papan permainan di tengah area bermain.
- Setiap kelompok memilih satu pion dan menempatkannya di titik awal papan.
- Kartu Congklak dan Kartu Gansing dikocok secara terpisah dan ditempatkan tertutup di area yang ditentukan.
- Permainan berlangsung secara bergiliran, dimulai dari kelompok yang ditentukan secara acak.
- Pada giliran kelompok, seorang perwakilan memutar spinner untuk menentukan jumlah langkah pion mereka.
- Pion digerakkan sesuai jumlah langkah yang ditunjukkan oleh spinner.
- Setelah bergerak, perhatikan gambar atau simbol pada tempat pion berhenti.
- Instruksi yang ada di dalam kartu harus segera dilaksanakan setelah kartu diambil.

Sistem Skor

- Setiap kelompok mengumpulkan pion dari Kartu Congklak dan kartu gansing.
- Kelompok pertama yang mencapai garis akhir mendapatkan bonus 5 pion.
- Kelompok dengan total pion tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

Aturan Tambahan

- Jika spinner menunjukkan angka yang melebihi jumlah kotak menuju garis akhir, pion tetap harus berhenti tepat di garis akhir tanpa sisa langkah.
- Jika pion berhenti di kotak yang sudah ditempati pion lain, pion tersebut maju satu kotak lagi.
- Diskusi antar anggota kelompok diperbolehkan saat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan.

Komponen Permainan

- Papan permainan: dengan jalur yang terdiri dari Lingkaran - Lingkaran bersimbol/bergambar.
- Kartu Congklak: berisi pertanyaan terkait mata pelajaran bahasa Jawa materi tembang dolanan.
- Kartu Gansing: berisi instruksi khusus dan tantangan yang harus diselesaikan oleh kelompok.
- Spinner (pemutar): untuk menentukan jumlah langkah pion.
- Pion: sebagai penanda posisi setiap kelompok di papan permainan.



PAPAN SKOR

KELOMPOK 1

KELOMPOK 2

KELOMPOK 3

KELOMPOK 4

KELOMPOK 5

ATO KAMU PASTI SUSA SEMANGAT!

"GUNDUL GUNDUL PACUL"



Gundul gundul pacul cul,
gembelengan
Nyunggi nyunggi waku kul,
gembelengan
Wakul ngglimpang segane dadi sak
latar.
Wakul ngglimpang segane dadi sak
latar.



**TEMBANG
DOLANAN**

KUMPULAN LIRIK DAN LAGU
TEMBANG DOLANAN

"CUBLAK CUBLAK SUWENG"



Cublak cublak suweng
Suwenge tinggelenter
Mambu ketudhunggudhel
Pak gempung lera lera
Sapa nggyu ndelik ake
Sir sir pong dele gosong
Sir sir pong dele gosong

"KUCINGKU ONOK TELU"



Kucingku telu
kabeh lemu - lemu
sing siji abang
sing loro krawu
meong, meong
tak pakani lontong
adhiku seneng
kancaku ndhumblong

"SUWE ORA JAMU"



Suwe ora jamu
Jamu godhong tela
Suwe ora ketemu
Ketemu pisan gawe gela
Suwe ora jamu
Jamu godhong tela
Suwe ora ketemu
Ketemu pisan gawe gela

"GAJAH GAJAH"



gajah gajah
gajah gajah kowe tak kandhani,
mripat kaya laron, kipping cilik gedhe
gedhe kathik nganggo tlale, buntut
cilik tansah kopat kapit, sikil kaya
bumbung mung lakumu megal megal

"LIR ILIR"



Lir ilir Tandure wis sumilir
Tak ijo royo-royo tak sengo
temanten anyar, Cah angon-cah
angon penekno blimbing kuwi Lunyu-
lunyu yo penekno
kango mbasuh dodotiro
Dodotiro-dodotiro kumitir
bedhah ing pinggir
Dondomono jlumatono
kango sebo mengko sore
Mumpung padhang rembulane
Mumpung jembar kalangane
Yo surako Surak iyo

"TATA CARA BERMAIN"



**CUBLAK CUBLAK
SUWUNG**



JAMURAN



"JAMURAN"



Jamuran
Yo ge ge thok
Jamur opo
Yo ge ge thok
Jamur gajih mberijjih
Sak oro oro
Sira bage Jamur opo



Lampiran 14 Lembaran Observasi Pra Lapangan

LEMBAR OBSERVASI

Nama Instasi : MI Al Fattah Kota Malang

Kelas : I (satu)

Nama Guru : Laela Fitria S.Pd

Obsever : Fidela Aldafuadiyah Sakinah

A. KARAKTERISTIK GURU

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
	Profesional			
1	Guru menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.	V		Guru kelas mampu menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
2	Guru menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.	V		Guru kelas mampu menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.
3	Guru mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.	V		Guru kelas mampu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.
4	Guru mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.	V		Guru kelas mampu mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
5	Guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.	V		Guru kelas mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri

				melalui video pembelajaran maupun ppt interaktif.
	Pedagogis			
6	Guru menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual	V		Guru kelas mampu menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual melalui kunsioner maupun pengamatan lebih pada peserta didik.
7	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	V		Guru kelas menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
8	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan teknik-teknik tertentu sehingga jelas dan mudah dipahami peserta didik.	V		Guru kelas menjelaskan materi pembelajaran dengan teknik-teknik tertentu sehingga jelas dan mudah dipahami peserta didik.
9	Guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.	V		Guru kelas dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.
10	Guru memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.	V		Guru kelas dapat memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
11	Guru berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	V		Guru kelas dapat berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.
12	Guru mampu mengelola interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran	V		Guru kelas mampu mengelola interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
13	Guru memberikan penghargaan yang tepat atas keberhasilan yang diraih siswa	V		Guru kelas memberikan penghargaan yang tepat atas keberhasilan yang diraih siswa

14	Guru menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.	V		Guru kelas menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar mulai dari membuat lkpd hingga ujian harian.
15	Guru memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.	V		Guru kelas memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran dan sebagai tambahan untuk nilai hasil akhir yang ada di raport.
16	Guru melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.	V		Guru kelas melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran
Kepribadian				
17	Guru bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.	V		Guru kelas bisa bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
18	Guru menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.	V		Guru kelas menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
19	Guru menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.	V		Guru kelas menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.
20	Guru menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.	V		Guru kelas menunjukkan etos kerja, tanggungjawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
21	Guru menjunjung tinggi kode etik profesi guru.	V		Guru menjunjung tinggi kode etik profesi guru.
Sosial				
22	Guru bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.	V		Guru dapat bersikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi.

23	Guru berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.	V		Guru dapat berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat.
24	Guru beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.	V		Guru dapat beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah Republik Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
25	Guru berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.	V		Guru kelas mampu berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.

B. KARAKTERISTIK SISWA

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Deskripsi
1.	Pada saat belajar, siswa suka bicara kepada teman-temannya	V		Pada saat belajar, siswa suka bicara kepada teman-temannya tapi ada juga yang melakukan pembelajaran dengan tertib dan tidak bicara dengan temannya.
2.	Siswa berpenampilan rapi selama berada di sekolah	V		Siswa berpenampilan rapi di sekolah tapi di jam tertentu siswa tidak rapi seperti di saat selesai istirahat.
3.	Siswa mudah terganggu konsentrasinya saat terjadi keributan	V		Siswa sulit berkonsentrasi terlebih saat di ganggu oleh teman maupun gangguan lainnya
4.	Siswa lebih suka bergerak, tidak bisa duduk dengan tenang	V		Banyak siswa yang tidak bisa diam dan terus bergerak, dan biasanya bisa diam jika ada tugas atau sudah dinasehati oleh guru.
5.	Siswa senang melakukan sesuatu secara langsung/praktek	V		Siswa lebih suka jika melakukan sesuatu secara langsung atau langsung dipraktekkan.

6.	Siswa senang bekerja dalam kelompok	V		Beberapa siswa senang mengerjakan tugas dengan berkelompok
7.	Siswa suka mengulang pelajaran	V		Siswa suka dan lebih paham jika kita mengulang pelajaran lagi
8.	Siswa suka berkerja secara bertahap (sedikit demi sedikit)	V		Siswa lebih suka berkerja secara bertahap (sedikit demi sedikit)
9.	Siswa lebih menyukai belajar sendiri tanpa bantuan orang lain		V	Siswa lebih menyukai belajar sendiri tanpa bantuan orang lain dan mereka lebih suka belajar di dampingi dengan pendidik.
10.	Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi selama proses pembelajaran	V		Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi selama proses pembelajaran baik itu pelajaran maupun di luar pelajaran.
11.	Siswa memiliki daya ingat yang produktif/kuat	V		Siswa memiliki daya ingat yang kuat terlebih dengan materi yang enak dan mudah dipahami.
12.	Siswa menyukai adanya peraturan-peraturan di sekolah	V		Siswa menyukai adanya peraturan-peraturan di sekolah
13.	Siswa terbiasa untuk melakukan 3S (senyum, sapa dan salam) bila bertemu dengan teman/guru/masyarakat sekolah	V		Siswa terbiasa untuk melakukan 3S (senyum, sapa dan salam) bila bertemu dengan teman/guru/masyarakat sekolah
14.	Siswa mampu berkonsentrasi dengan baik		V	Siswa tidak dapat berkonsentrasi dengan baik jika ada yang mengganggu dalam pembelajaran
15.	Siswa bangga terhadap kemampuan akademiknya	V		Siswa bangga terhadap kemampuan akademiknya dilihat dari mereka yang suka memamerkan nilainya saat mendapat nilai bagus.
16.	Siswa mampu berfikir abstrak		V	Siswa kesulitan dalam berpikir abstrak.

17.	Siswa tidak melakukan tindakan yang merugikan temannya selama proses pembelajaran	V		Siswa tidak melakukan tindakan yang merugikan temannya selama proses pembelajaran jika bertengkar mereka inisiatif meminta maaf.
18.	Siswa mampu memberikan argument/ pendapatnya ketika ditanya oleh guru	V		Siswa mampu memberikan argument/ pendapatnya ketika ditanya oleh guru dan mereka tidak takut jika salah dalam berpendapat.
19.	Siswa disiplin selama proses pembelajaran berlangsung	V		Siswa disiplin selama proses pembelajaran berlangsung tidak ramai dan selalu mendengarkan penjelasan guru.

C. BAHAN AJAR DAN MEDIA

No	Aspek yang ditelaah	Deskripsi hasil telaah
1	Kesesuaian (bahan ajar dikembangkan dari kompetensi dasar)	Bahan ajar yang ada sudah dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar
2	Valid (bahan ajar memuat aspek – aspek esensial materi pembelajaran untuk kepentingan pencapaian kompetensi dasar)	Bahan ajar memuat materi yang sesuai dengan kompetensi dasar tetapi materi yang ada di bahan ajar tidak terlalu lengkap
3	Menarik (bahan ajar dipaparkan dengan contoh, gambar, bagan dengan warna yang menarik, dan latihan)	Di dalam bahan ajar sudah ada contoh, gambar, dan latihan soal untuk warna tidak menarik karena hitam putih (bahan ajar cetak/LKS)
4	Kemudahan (bahan ajar ditata sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik)	Bahan ajar yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik

5	Kegunaan (bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik)	Bahan ajar sesuai dengan kebutuhan sebagian peserta didik sedangkan peserta didik lain tidak berdampak hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik yang belum tuntas
6	Keruntutan (bahan ajar dipaparkan secara logis dan sistematis)	Bahan ajar dipaparkan secara logis dan sistematis

D. INSTRUMEN EVALUASI

No	Aspek yang ditelaah	Deskripsi
1	Kesesuaian kisi-kisi dengan cakupan pokok bahasan di dalam kurikulum	Kisi – kisi pada evaluasi sudah sesuai dengan cakupan pokok bahasan di dalam kurikulum
2	Kisi-kisi mencakup semua ranah kompetensi dalam bidang studinya	Kisi – kisi sudah mencakup semua kompetensi dalam bidang studinya
3	Jumlah butir soal sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan	Jumlah butir soal sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan
4	Rumusan butir soal menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	Soal yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik
5	Kesesuaian pilihan soal dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik	Soal yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik

Lampiran 15 Lembar Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA

Nama Instasi : MI Al Fattah Kota Malang

Kelas : I (satu)

Nama Guru : Laela Fitria S.Pd

Obsever : Fidela Aldafuadiyah Sakinah

Deskripsi :

Wawancara dilakukan bersama Ibu Laela Fitria S.Pd selaku wali kelas I dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa. Wawancara dilakukan pada hari Selasa, 17 September 2024 di ruang kelas pada pukul 09.00 – 10.00 WIB saat jam istirahat.

Tabel Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pandangan Ibu mengenai minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa?	Menurut pandangan Bu Lala minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa kurang karena mereka tidak kondusif saat pembelajaran selain itu mereka juga bingung dengan bahasanya yang asing bagi mereka
2	Menurut Ibu, apakah materi Bahasa Jawa saat ini relevan dengan kebutuhan siswa di era sekarang?	Menurut Bu Lala bahasa Jawa ini masih relevan karena termasuk sebagai salah satu kegiatan atau solusi untuk melestarikan budaya bangsa yaitu bahasa daerah, di salah satu materi yang ada di bahasa Jawa kelas 1 itu ada materi tembang dolanan, itu juga termasuk salah satu budaya bangsa yang di dalamnya juga penuh nasehat tapi mulai dilupakan oleh siswa karena banyak siswa sekarang lebih hapal dengan lagu dangdut yang lebih dewasa jadi bahasa Jawa terutama materi tembang dolanan sangat relevan dan

		dibutuhkan oleh siswa zaman sekarang
3	Apa metode atau strategi yang biasanya Ibu gunakan untuk mengenalkan tembang dolanan kepada siswa kelas 1?	Metode yang digunakan Bu Lala biasanya ceramah pada pertemuan pertama dan dilanjutkan diskusi mengulang materi pada pertemuan selanjutnya
4	Apa saja media pembelajaran yang biasanya digunakan Ibu dalam mengajar Bahasa Jawa materi tembang dolanan ?	Media yang digunakan Bu Lala saat mengajar itu berupa video musik berisi lagu tembang dolanan, biasanya juga bernyanyi bersama satu kelas
5	Apakah Ibu merasa media yang tersedia saat ini cukup membantu dalam proses belajar mengajar? Mengapa?	Menurut Bu Lala masih kurang membantu karena media ini hanya berupa audio, sedangkan siswa di kelas 1 ini gaya belajarnya berbeda ada yang audio, visual dan kinestetik, selain itu hasil belajar mereka banyak yang di bawah KKM dan tidak ada peningkatan dari hasil belajar sebelumnya
6	Menurut Ibu, apakah ketersediaan media pembelajaran di sekolah sudah mencukupi kebutuhan siswa untuk memahami Bahasa Jawa dengan lebih baik?	Menurut Bu Lala belum mencukupi kebutuhan siswa karena terlihat hasil akhir belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa yang belum memenuhi KKM
7	Seberapa sering Ibu merasa kesulitan mencari media pembelajaran yang cocok untuk materi-materi Bahasa Jawa tertentu?	Bu Lala sering kesulitan mencari media pembelajaran bahasa Jawa yang cocok dengan karakter peserta didik yang diajar oleh Bu Lala
8	Menurut Ibu, bagaimana dampak ketersediaan atau kekurangan media pembelajaran terhadap pemahaman siswa dalam Bahasa Jawa terutama materi tembang dolanan?	Menurut Bu Lala kalau media pembelajaran tersedia dan sesuai dengan karakter peserta didiknya pasti siswanya paham dengan bahasa Jawa terutama materi tembang dolanan dan bisa dimanfaatkan untuk pengiring dalam permainan tradisional tapi jika kekurangan media pembelajaran atau tidak sesuai dengan karakter peserta didik siswa tidak akan paham dengan materi yang sedang diajarkan dan membuat nilai

		hasil belajar mereka tidak terpenuhi atau dibawah KKM
9	Apakah Ibu melihat adanya perbedaan hasil belajar pada siswa saat menggunakan media pembelajaran yang beragam dibandingkan dengan yang terbatas?	Ya ada perbedaanya tapi bukan di pelajaran bahasa Jawa tapi pelajaran lain yaitu matematika, di pelajaran ini media pembelajarannya bersifat aktif dan semi permainan jadi mereka lebih paham sama pelajaran yang disampaikan selain paham materi nilai belajarnya juga bagus dan pelajaran lebih menyenangkan
10	Apakah Ibu memiliki ide atau usulan untuk meningkatkan ketersediaan media pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah?	Bu Lala hanya punya saran kalau bisa medianya yang bisa digunakan atau dimanfaatkan untuk semua siswa dengan gaya belajar yang berbeda – beda selain itu media belajarnya juga yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran

Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian



Siswa mengerjakan soal *pretest*



Siswa mengerjakan soal *posttest* dan mengisi angket kemenarikan



Peneliti memperkenalkan diri dan mulai pembelajaran



Siswa membuat kelompok yang terdiri dari 4 – 5 siswa



Peneliti membagikan lembar peraturan dan kertas panduan tembang dolanan



Berkumpul dengan kelompoknya dan berdiskusi untuk menentukan yang maju pertama



Kelompok membentuk 1 barisan
Ke belakang



Peneliti menjelaskan tentang
peraturan permainan



Permainan *board game*
timbangan dimulai

Lampiran 17 Lembar Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> / email: pgmi@uin-malang.ac.id

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Fidela Aldafuadiyah Sakinah
NIM : 210103110056
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Jatrejoyoso, Kepanjen, Malang

No. HP : 082143436422
Judul : Pengembangan *Board Game Tembang* Dalam
Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Kelas I MI Al Fattah Kota Malang
Tanggal Mulai : 4 September 2025
Pembimbingan

Nama Dosen : Roiyan One Febriani, M.Pd
Pembimbing

Malang, 05 Mei 2025
Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 1976040520080018



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana no. 50 Malang
 Website: <https://pgmi.fuk.uin-malang.ac.id/> / email: pgmi@uin-malang.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Bimbingan Ke - I

Topik Pembimbingan: Pengajuan judul	Tanggal Pembimbingan: 4 September 2024
Catatan Pembimbingan: Ubah judul ke opsi yang ketiga	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan Ke - II

Topik Pembimbingan: Pengajuan judul	Tanggal Pembimbingan: 17 September 2024
Catatan Pembimbingan: Penambahan "meningkatkan hasil belajar siswa" pada judul	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana no. 50 Malang
 Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id/> / email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - III

Topik Pembimbingan: Bimbingan Bab 1 - 3	Tanggal Pembimbingan: 2 Oktober 2024
Catatan Pembimbingan: merubah awal kalimat yang masih memakai kata sambung, revisi latar belakang, Sumber yang tidak jelas	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan Ke - IV

Topik Pembimbingan: Bimbingan Bab 1-3	Tanggal Pembimbingan: 17 Oktober 2024
Catatan Pembimbingan: Revisi latar belakang menambah penjelasan tentang Boar Game	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana no. 50 Malang
 Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/>; email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - V

Topik Pembimbingan: Bimbingan Bab 1 - 3	Tanggal Pembimbingan: 7 November 2024
Catatan Pembimbingan: membuat instrumen validasi, wawancara, observasi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan Ke - VI

Topik Pembimbingan: Bimbingan Bab 1-3	Tanggal Pembimbingan: 11 November 2024
Catatan Pembimbingan: Penempatan tanda hubung	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana no. 50 Malang
 Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> / email: pgmi@uin-malang.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Bimbingan Ke - VII

Topik Pembimbingan: Revisi proposal skripsi	Tanggal Pembimbingan: 11 Februari 2025
Catatan Pembimbingan: Revisi sumber model ADDIE	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan Ke - VIII

Topik Pembimbingan: Konsul lembar validasi & media	Tanggal Pembimbingan: 21 Maret 2025
Catatan Pembimbingan: Menambahkan skor penilaian	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana no. 50 Malang
 Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> / email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - IX

Topik Pembimbingan: Bimbingan bab 4-6	Tanggal Pembimbingan: 30 April 2025
Catatan Pembimbingan: memberikan keterangan untuk menuju ke lampiran	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan Ke - X

Topik Pembimbingan: Bimbingan bab 4-6	Tanggal Pembimbingan: 5 Mei 2025
Catatan Pembimbingan: memberikan memperbaiki penulisan daftar isi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

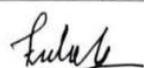


KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana no.50 Malang
 Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id/> / email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan Ke - XI

Topik Pembimbingan: Bimbingan jurnal skripsi	Tanggal Pembimbingan: 9 Mei 2025
Catatan Pembimbingan: kurang latar belakang di abstrak	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - XII

Topik Pembimbingan: Bimbingan jurnal skripsi	Tanggal Pembimbingan: 12 Mei 2025
Catatan Pembimbingan: metode penelitian kurang jelas	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Lampiran 18: Tabel Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan Ke -												ΣX	ΣX_i	P%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	2	3	5	2	4	5	3	4	5	5	5	4	47	60	78
2	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	48	60	80
3	5	4	3	5	4	3	3	2	2	5	3	4	43	60	72
4	5	5	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	53	60	88
5	5	5	3	5	5	5	4	2	4	4	5	2	49	60	82
6	5	4	5	3	5	5	5	2	5	5	4	5	54	60	90
7	5	4	5	5	3	5	2	5	2	5	4	5	50	60	83
8	5	4	5	5	3	5	2	5	2	5	3	5	49	60	82
9	5	4	5	5	4	5	4	3	4	3	5	5	52	60	86
10	2	3	5	2	5	3	4	5	4	4	4	2	43	60	72
11	5	3	2	3	4	4	2	2	3	2	2	5	37	60	62
12	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	4	4	53	60	88
13	5	3	3	3	3	4	5	5	4	4	5	5	49	60	82
14	2	3	5	4	5	3	2	2	5	5	4	2	42	60	70
15	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	3	5	53	60	88
16	4	3	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	52	60	86
17	5	3	3	2	5	4	2	5	4	5	5	5	48	60	80
18	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	52	60	86

15	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	3	5	53	60	88
16	4	3	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	52	60	86
17	5	3	3	2	5	4	2	5	4	5	5	5	48	60	80
18	2	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	52	60	86
19	5	2	5	2	5	4	5	5	3	5	5	4	50	60	83
20	2	3	4	5	4	3	5	5	2	3	5	5	46	60	76
21	2	5	4	2	3	3	4	5	2	5	5	5	45	60	75
22	4	4	5	4	5	5	5	2	4	4	2	5	49	60	82
23	5	2	3	2	5	5	3	5	4	5	4	5	48	60	80
ΣX	94	83	98	86	99	97	88	100	81	100	99	100	1.125	1.380	1.851
ΣXi	115	115	115	115	115	115	115	115	115	115	115	115	1.380	1.380	2.300
P (%)	82	72,2	85,2	74,8	86	84,3	76,5	86,9	70,4	86,9	86	86,9	81,5	100	81,5

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Fidela Aldafuadiyah Sakinah

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 11 Juli 2003

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun masuk : 2021

Alamat : Desa Jatirejoyoso RT 01 RW 03, Kec. Kepanjen,
Kab. Malang

Email : aldadela1@gmail.com

No HP : 08214343422

Moto : Love Yourself (mencintai diri sendiri)

Riwayat Pendidikan : 1. TK Muslimat NU Sawunggaling
2. SDN Kepanjen 1
3. MTSN 1 Malang
4. MAN 1 Kota Malang
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang