

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR BAHASA JAWA DENGAN
PERMAINAN EDUKASI PADA KELAS 3 SDN KETAWANGGEDE
KOTA MALANG**

TESIS

Oleh
ESA NUR FAIZAH
NIM 15760031



POGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2017

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR BAHASA JAWA DENGAN
PERMAINAN EDUKASI PADA KELAS 3 SDN KETAWANGGEDE
KOTA MALANG**

TESIS

Diajukan Kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

ESA NUR FAIZAH

NIM 15760031



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2017

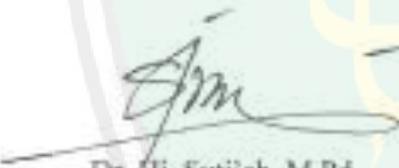
PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Esa Nur Faizah
NIM : 15760031
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Dengan Permainan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang.

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan, Tesis dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd

NIP. 196510061993032003


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

Mengetahui
Ketua Program Studi


Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag

NIP. 195712311986031028

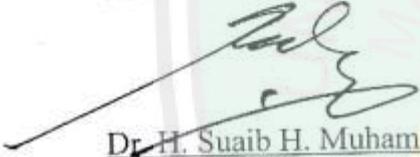
LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang” ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 12 Juni 2017.

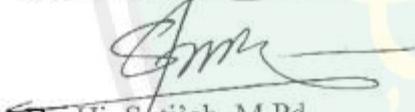
Dosen Penguji,


Dr. H. Helmy Saefuddin, M.Fil
NIP. 19690720 200003 1001

Ketua


Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 195712311986031028

Penguji Utama


Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd
NIP. 196510061993032003

Anggota


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

Anggota

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I

NIP. 195612311983031032

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Esa Nur Faizah

NIM : 15760031

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Penelitian : Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang.

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 01 Juni 2017

Hormat Saya



Esa Nur Faizah
15760031

HALAMAN MOTTO

دَلِيلًا مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا يُسْرًا

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”(QS. Al-Insyirah: 5-6)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Jumanatul Ali: Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung:Penerbit Hilal, 2010), hlm. 596

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada orang tua yang tersayang, Ibu Siti Mariyam dan Bapak Syafi'i yang senantiasa memberikan doa, memberi motivasi, memberi nasihat dan yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dan menggapai mimpi. Penulis persembahkan juga kepada adik-adik tercinta; Fahmi Amirudin, Muhammad Wahyu Faizin, dan Anindya Felisha Az-Zahra yang senantiasa memberikan doa dan motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan tugas akhir ini, serta Jayora harianto, S.Pd.I yang selalu memberikan do'a, dan motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas akhir dengan semangat dan tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis curahkan kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan judul *“Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang”*

Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri teladan bagi umatnya untuk selalu belajar dan belajar sebagai bekal kehidupan didunia dan diakhirat.

Rasa hormat dan ribuan terimakasih yang penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
2. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I selaku direktur pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
3. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
4. Dr. Hj. Suti'ah, M. Pd dan Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pembuatan tugas akhir ini,
5. Dr. Umi Machmudah, MA., Hadi Nurdi Hamzah, M.Pd., Lilis Sri Indah P. S.Pd., dan Sri Indayatik, M.Pd dan keluarga besar SDN Ketawanggede yang sudah membantu penulis dalam dalam proses penyelesaian tugas akhir ini,

6. Seluruh keluarga tersayang, Ibu (Siti Mariyam), Bapak (Syafi'i), Adik-adikku (Fahmi Amirudin, Muhammad Wahyu Faizin dan Anindya Felisha Az-zahra), yang terus memberikan doa dan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, lancar dan tepat,
7. Jayora Harianto S,Pd.I, Mamak (Sartini), Bapak (Sukiman) yang selalu memberikan doa, mendengarkan keluh kesah dan yang memberikan semangat agar segera menyelesaikan tugas akhir ini,
8. Seluruh keluarga besar, keluarga ibu Aulia Rahmawati, dan teman-teman semuanya dan teman-teman mak-mak rempong yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan doa dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini,
9. Sahabat-sahabat seperjuangan khususnya Fahmi, Choiroh, Azir, Mulyadin, Miftah, Fahmi, Fatikh, Ariga, Rosi, Hanifah, Yeni, Nesy, Huma, Yuli, Qonik dan Balqies yang sudah mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses penulisan tugas akhir ini,

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

Batu, 01 Juni 2017

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.1581987 dan no.0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ث	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= <u>h</u>	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ة	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vocal (a) long = /a/

Vocal (i) long = /i/

Vocal (u) long = /u/

C. Vokal Diftong

أو = au

أي = ai

أو = /u/

إي = /i/

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN UJIAN TESIS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Peneliti.....	12
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	15
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
H. Originalitas Penelitian	17
I. Definisi Operasional	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Karakteristik Peserta Didik	24
B. Permainan Edukasi	25
1. Pengertian Permainan Edukasi.....	25
2. Fungsi dan Manfaat Permainan Edukasi	28

3. Permainan Edukasi yang dapat Mengembangkan Sosialisasi, Merangsang Imajinasi dan Meningkatkan Kemampuan Berpikir.....	30
C. Bahasa Jawa	31
1. Pembelajaran Bahasa Jawa	31
2. Kompetensi Muatan Lokal Bahasa Jawa.....	34
D. Buku sebagai Bahan Ajar	37
1. Hakikat Bahan Ajar	37
2. Pengertian Buku sebagai Bahan Ajar.....	40
3. Fungsi, Tujuan dan Kegunaan Buku Ajar	42
4. Karakteristik dan Unsur-unsur Buku Ajar.....	43
5. Buku Ajar yang Baik	45
6. Prosedur Pengembangan Buku Ajar	48
E. Prinsip Efektifitas dan Kemenarikan pada Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi	49
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Model Penelitian dan Pengembangan	52
B. Prosedur Pengembangan.....	53
1. Mengidentifikasi Tujuan Umum.....	56
2. Melakukan Analisis Pembelajaran	58
3. Mengidentifikasi Perilaku Awal dan Karakteristik.....	60
4. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran	61
5. Mengembangkan instrumen penilaian	67
6. Mengembangkan strategi pembelajaran.....	69
7. Mengembangkan bahan ajar	71
8. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif	73
9. Melakukan revisi	69
C. Uji Coba Produk	74
1. Desain Uji Coba	74
2. Subyek Uji Coba	75
D. Jenis Data.....	76
E. Instrumen Pengumpul Data	77

F. Teknik Analisis Data	83
1. Teknik Analisis Instrument Penilaian	83
2. Teknik Analisis Data.....	86
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	86
A. Spesifikasi Produk Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi Hasil Pengembangan	89
B. Proses Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi.....	104
C. Penyajian Data dan Analisi Hasil Validasi.....	108
1. Validasi Ahli Materi.....	109
2. Validasi Ahli Desain	115
3. Validasi Ahli Bahasa.....	122
4. Tanggapan Peserta Didik	124
5. Penyajian Data Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang	126
D. Revisi Produk Pengembangan.....	128
BAB V PEMBAHASAN	132
A. Analisis Hasil Spesifikasi Produk Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi	132
B. Analisis Hasil Proses Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi	132
C. Analisis Keefektifan dan Kemenarikan Produk Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi	138
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.	143
DAFTAR PUSTAKA	146

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Analisa Buku Ajar Bahasa Jawa kelas 3	5
Tabel 1.2 Perbedaan Pengembangan Produk Peneliti dengan Peneliti yang terdahulu	20
Table 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	35
Table 3.1 Kompetensi Inti.....	57
Table 3.2 Pembelajaran Bahasa Jawa Semester 2 kelas 3	59
Table 3.3 Tujuan Khusus Pembelajaran Bahasa Jawa Semester 2 kelas 3	61
Table 3.4 Instrumen Penilaian.....	67
Table 3.5 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	78
Table 3.6 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Desain	79
Table 3.7 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	81
Table 3.8 Kisi-Kisi Instrumen untuk Tanggapan Peserta Didik	82
Table 3.9 Korelasi Interpretasion.....	84
Table 3.10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata dengan Skala 5	87
Table 4.1 Daftar Nama Responden kelas 3C	124
Table 4.2 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Terhadap Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi.....	125
Table 4.3 Data hasil Pretest dan Posttest	127
Table 4.4 Revisi Produk Pengembangan	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Komponen Model Dick and Carey	53
Gambar 3.2	Bagan Prosedur Pengembangan	54
Gambar 3.3	Analisis Tujuan Pembelajaran.....	58
Gambar 4.1	Tampilan Sampul Depan dan Belakang.....	91
Gambar 4.2	Tampilan Identitas Diri	92
Gambar 4.3	Tampilan Kata Pengantar	93
Gambar 4.4	Tampilan Informasi Buku	93
Gambar 4.5	Tampilan Daftar Isi	94
Gambar 4.6	Tampilan Kompetensi Inti.....	94
Gambar 4.7	Tampilan Ayo Bernyanyi.....	95
Gambar 4.8	Tampilan Judul Bab	96
Gambar 4.9	Tampilan Tujuan Pembelajaran	97
Gambar 4.10	Tampilan Membuka Wawasan.....	98
Gambar 4.11	Tampilan Ayo Membaca.....	98
Gambar 4.12	Tampilan Ayo Nembang	99
Gambar 4.13	Tampilan Ayo Perhatikan.....	99
Gambar 4.14	Tampilan Permainan Edukasi.....	100
Gambar 4.15	Tampilan Ayo Kerjakan	101
Gambar 4.16	Tampilan Sekarang Saya Sudah Tahu.....	101
Gambar 4.17	Tampilan Evaluasi.....	102
Gambar 4.18	Tampilan Evaluasi Akhir	103

Gambar 4.19 Tampilan Bagian Daftar Pustaka.....103

Gambar 4.20 Tampilan Bagian Kartu104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Keterangan SDN Ketawanggede Kota Malang
Lampiran II	Surat Permohonan Menjadi Tim Ahli
Lampiran III	Surat Permohonan Menjadi Tim Ahli
Lampiran IV	Instrumen Validasi Ahli Materi
Lampiran V	Instrumen Validasi Ahli Desain
Lampiran VI	Instrumen Validasi Ahli Bahasa
Lampiran VII	Instrumen Validasi Siswa Kelas 3
Lampiran VIII	Hasil Validitas dan Reliabilitas
Lampiran IX	Hasil Paired Simple Test
Lampiran X	Biodata Ahli Desain
Lampiran XI	Riwayat Hidup

ABSTRAK

Faizah, Esa Nur. 2017. *Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing (1) Dr. Hj. Suti'ah M.Pd, Pembimbing (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Buku Ajar, Permainan Edukasi

Buku ajar bahasa jawa kelas 3 ini merupakan buku penunjang yang didesain dengan menggunakan permainan edukasi. Permainan edukasi dimaksudkan untuk membantu pemahaman materi peserta didik terhadap bahasa jawa. Buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi disusun berdasarkan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013.

Pengembangan ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir ; 2) menjelaskan proses pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir; 3) menjelaskan keefektifan dan kemenarikan produk pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir pada kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang.

Pengembangan buku ajar ini menggunakan model pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou Carey. Prosedur pengembangan menggunakan 9 tahapan Walter Dick and Lou Carey yang terdiri dari: (1) mengidentifikasi tujuan umum; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik peserta didik; (4) merumuskan tujuan khusus dalam pembelajaran; (5) mengembangkan instrument penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan bahan ajar (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) melakukan revisi. Untuk menganalisis tingkat keefektifan dan kemenarikan produk, peneliti menggunakan instrument penilaian berupa angket yang diberikan kepada para ahli dan tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan produk. Sebagai data penguat, peneliti juga menguji cobakan produk dan memberikan uji pretest dan posttest pada peserta didik.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa 1) menghasilkan produk pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan

berpikir, 2) proses pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi menghasilkan skor sebesar 91,8% dan 94,5% dari ahli materi, 87,3% dari ahli bahasa dan 91,4% dari ahli desain, yang artinya bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik dan , 3) produk pengembangan terbukti efektif untuk digunakan dan menarik berdasarkan hasil pretest dan posttest dan tanggapan peserta didik. Hasil yang didapatkan bahwa t hitung (dimutlakkan) $>$ t tabel dengan $15,141 > 2.086$, yang artinya H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan buku ajar.



مستخلص البحث

فائزة، إيسا نور ٢٠١٧. تطوير الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية" بالألعاب التعليمية للمستوى الثالث الابتدائي في المدرسة الابتدائية العامة الحكومية كيتاوانق غيدي مدينة مالانق. رسالة الماجستير. قسم تربية معلمي المدرسة الابتدائية، كلية الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق. المشرف الأول: د. الحاجة سوطيعة الماجستير. المشرف الثاني: د. الحاج شمس سوسيلواوتي الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التطوير، الكتاب المدرسي، الألعاب التعليمية

يكون الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية" للمستوى الثالث الابتدائي كتابا مصاحبا تم تصميمه باستخدام الألعاب التعليمية. وتقصدها بمساعدة فهم المادة في اللغة الجاوية لدي الطلبة. صمم الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية" بالألعاب اللغوية وفقا للمنهج المستخدم، ألا وهو منهج ٢٠١٣.

وتهدف هذا التطور إلى: (١) إنتاج وتطوير الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية" بالألعاب التعليمية التي يمكن أن تتطور التنشئة الاجتماعية، وتحفيز الخيال، وتعزيز القدرة على التفكير. (٢) بيان عملية تطوير الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية" بالألعاب التعليمية التي يمكن أن تتطور التنشئة الاجتماعية، وتحفيز الخيال، وتعزيز القدرة على التفكير. (٣) بيان فعالية وجاذبية الإنتاجات تطوير الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية" بالألعاب التعليمية يمكن أن تتطور التنشئة الاجتماعية، وتحفيز الخيال، وتحسين القدرة على التفكير في الصف الثالث من المدرسة الابتدائية العامة الحكومية كيتاوانق غيدي مدينة مالانق.

يستخدم هذا التطوير نموذج تصميم والتر ديك ولو كاري. ويحتوي على تسع مراحل إجراءات التطوير، منها: (١) تحديد الأهداف المشتركة. (٢) تحليل التعلم؛ (٣) تحديد السلوك المبكر وخصائص الطلبة. (٤) وضع أهداف محددة في التعلم؛ (٥) تطوير

أداة التقييم؛ (٦) وضع استراتيجيات التعلم؛ (٧) تطوير المواد التعليمية (٨) تصميم وتنفيذ التقييم التكويني. (٩) المراجعات. ويتم تحليل فعالية وجاذبية المنتج باستخدام الباحثة على أداة التقييم، وهي الاستبانة التي تعطى إلى الخبراء وردود الأفعال من الطلبة على جاذبيته. وكالبيانات المدعومة، تقوم الباحثة بتجربته وتجري بالختبار القبلي والاختبار البعدي على الطلبة.

أظهرت نتيجة التطوير أن (١) نجحت في إنتاج الكتاب المدرسي المطور "اللغة الجاوية" بالألعاب التعليمية المناسبة التي يمكن أن تتطور التنشئة الاجتماعية، وتحفيز الخيال، وتعزيز القدرة على التفكير ، (٢) تمكنت من شرح عملية تطوير الكتاب المدرسي "اللغة الجاوية" بالألعاب التعليمية بالتفصيل نتيجة ٩١,٨٪ و ٩٤,٥٪ من الخبراء المواد، ٨٧,٣٪ من الخبراء اللغة، و ٩١,٤٪ من الخبراء التصميم، وهو ما يعني أن المنتجات هي في مؤهلات ممتازة ، (٣) أثبتت أن المنتج المطور فعالا لاستخدامها وجذابا، وذلك بالاستناد إلى نتائج تقييم قبلية كانت أم بعدية من الخبراء وردود الأفعال من الطلبة، ويؤكد عليه فرق النتائج ذي قيمة أهمية عالية بين نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي. والنتيجة منه أنّ ت الحساب أكبر من ت الجدول بالدرجة ١٥,١٤١ < ٠,٦٨٧، وتعني أنّها رفضت؛ بمعنى آخر أنّ هناك التأثير التعليمي قبل و بعد استخدام هذا الكتاب المدرسي المطور.

ABSTRACT

Faizah, Esa Nur. 2017. *Development of Java Language Textbook using Educational Games for Third Graders of SDN Ketawanggede, Malang City*. Thesis, Master Program of Islamic Elementary School Teacher Education, Postgraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor (1) Dr. Hj. Suti'ah M.Pd, Advisor (2) Dr. Hj.Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Development, Textbooks, Educational Games

This Java language textbook for Third Graders is a supporting book designed using educational games. Educational games are intended to help students to understand the lesson material of Java language. Javanese textbook using educational games is compiled based on the implemented curriculum that is 2013 curriculum.

This development aims to: 1) produce product development of Javanese language teaching books with educational games that can develop socialization, stimulate the imagination and improve thinking ability; 2) explaining the process of developing Java language textbooks with educational games that can develop socialization, stimulate the imagination and improve thinking ability; 3) explain the effectiveness and attractiveness of product development of Javanese language text books with educational games can develop socialization, stimulate the imagination and improve thinking ability in 3rd grade SDN Ketawanggede Malang City.

The development of this textbook applies the model of Walter Dick and Lou Carey learning design system approach. The development procedure employs 9 stages adapted from Walter Dick and Lou Carey consisting of: (1) identifying general goals; (2) conducting learning analysis; (3) identifying initial behavior and learners' characteristics; (4) formulating specific goals in learning; (5) developing assessment instruments; (6) developing learning strategies; (7) developing teaching materials (8) designing and carrying out formative evaluations; (9) making revisions. To analyze the effectiveness and attractiveness level of the product, this research employs assessment instrument in form of a questionnaire given to the experts and the students' responses on the attractiveness of the product. As a reinforcing data, the researcher also tests the product and gives pretest and post-test to the learners.

The result of development shows that 1) produce product development of Javanese language textbook with educational game that can develop socialization, stimulate imagination and improve thinking ability, 2) development process of Javanese textbook with game of education yield score 91,8% and 94,5 % Of material experts, 87.3% of linguists and 91.4% of design experts, which means that

the product is in very good qualification and, 3) product development proves to be effective to use and draw based on pretest and posttest results and students responses. The results obtained that t count (absolute) $>$ t table with $15,141 > 2.086$, which means H_0 rejected which means there is influence of learning before and after using textbook.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan ciri khas bahasa dari Jawa Timur. Oleh sebab itu, Pemerintah dalam upaya melestarikan bahasa Jawa, memasukkan bahasa Jawa ke dalam lembaga formal sebagai muatan lokal yang dituangkan dalam sebuah kurikulum. Pembelajaran bahasa daerah di Jawa Timur tertuang pada Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib disekolah/madrasah. Muatan lokal bahasa Jawa artinya sangatlah penting untuk diajarkan kepada peserta didik agar bahasa Jawa semakin berkembang dan tidak menghilang.

Wibawa menyatakan ada tiga fungsi pembelajaran bahasa Jawa disekolah: (1) fungsi komunikatif diarahkan agar peserta didik menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar sebagai alat hubung dalam keluarga dan masyarakat, (2) edukatif diarahkan agar peserta didik dapat memperoleh nilai-nilai budaya Jawa untuk keperluan pembentukan kepribadian dan identitas bangsa, dan (3) kultural agar dapat digali dan ditanamkan kembali nilai-nilai budaya Jawa sebagai upaya membangun identitas.²

Berdasarkan fungsi tersebut, maka program pendidikan harus benar-benar dapat melakukan proses pembelajaran bahasa Jawa yang berkualitas.

² Slamet Ds, dkk. *Peribahasa Jawa sebagai Cermin Watak, Sifat, dan Perilaku Manusia Jawa*. (Jakarta: Pusat, 2003), hlm.7

Proses pembelajaran yang berkualitas diantaranya ditentukan oleh pendidik dan buku ajar. Pendidik adalah orang yang berperan penuh dalam proses pembelajaran disekolah. Pendidik harus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam peningkatan mutu pendidikan di pendidikan formal khususnya.

Buku ajar merupakan suatu bagian dari proses pembelajaran yang berisi materi-materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik. Menurut Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyangkut standar sarana dan prasarana pendidikan secara nasional pada Bab VII Pasal 42 Ayat (1) dengan tegas disebutkan bahwa: Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Berdasarkan hal tersebut, sangat mempertegas bahwa diantara sarana yaitu buku ajar merupakan suatu sumber belajar yang pasti ada disekolah dan merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran.

Menurut PP nomor 19 tahun 2005 Pasal 20 mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran. Hal tersebut juga dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses yang mengatur perencanaan proses pembelajaran, mensyaratkan bagi pendidik satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan salah satu

unsurnya adalah sumber belajar.³ Oleh sebab itu, salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran adalah dilakukan pemaduan antara pendidik dan buku ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemaduan tersebut dilakukan agar memudahkan peserta didik memahami suatu materi bahasa jawa dengan mudah dan menyenangkan.

Kelas 3 merupakan sebuah kelas tengah yang mana tingkat pemahaman bahasa jawa harus bisa mereka kuasai untuk memudahkan mereka pada jenjang materi selanjutnya di jenjang yang lebih tinggi. Akan tetapi, pendidik khususnya kelas 3 di SDN Ketawanggede kota Malang ada yang mengatakan bahwa banyak peserta didik yang mendapat nilai kurang dari KKM ketika ulangan bahasa jawa. Oleh sebab itu, peneliti berupaya ingin mencoba membuat solusi terhadap permasalahan yang ada.

Peneliti melakukan wawancara pada guru bahasa jawa kelas 3 yang sesuai dengan permasalahan pada objek penelitian. Hasil wawancara tersebut didapatkan bahwa kendala dalam pembelajaran bahasa jawa adalah pada buku ajarnya, didalam buku ajar sedikit sekali materi pembelajarannya dan banyak tugas yang mana sebelumnya tidak ada materi pembelajaran tugas dalam pembahasannya, sehingga menimbulkan kebingungan pada peserta didik. Buku yang dipakai pun, tidak mencantumkan KI-KD dan juga indikatornya pada masing-masing wulangan, sehingga evaluasi akhir dan materi sebelumnya terkadang tidak sesuai. Hal tersebut memberikan dampak

³ Paduan Pengembangan bahan ajar, Departemen pendidikan Nasional: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan sekolah Menengah Atas, Tahun 2008

ketidak sukaan peserta didik terhadap buku bahasa jawa dibandingkan buku muatan lokal lainnya dan mengakibatkan nilai bahasa jawa lebih rendah dibandingkan nilai muatan lokal lainnya⁴

Berdasarkan wawancara peneliti terhadap sejumlah peserta didik pada kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang, mengungkapkan berbagai alasan mengapa mereka banyak yang mendapat nilai kurang yang salah satunya karena mereka tidak suka membaca buku ajar bahasa jawa. Ada yang mengungkapkan bahwa buku ajar bahasa jawa kurang menarik, materinya susah dan hanya berupa soal-soal isilah titik-titik saja, dan gambar pada buku sedikit bisa di hitung.⁵ Hal tersebut menjadikan suatu dampak tidak mau membuka dan membaca buku bahasa jawa kalau tidak disekolah dan menimbulkan kurangnya kesukaan terhadap bahasa jawa sehingga materi bahasa jawa dianggap susah dan mendapat nilai kurang pada materi bahasa jawa.

Hasil analisa yang dilakukan oleh peneliti contoh kongkrit misalnya, gambar didalam buku kurang, materi buku ajar kurang, tidak ada sesuatu yang membuat daya tarik peserta didik untuk membuka buku ajar, tugas hanya berupa titik-titik. Dengan demikian, buku ajar bahasa jawa kurang membuat daya tarik peserta didik sehingga peserta didik kurang begitu suka membaca buku ajar bahasa jawa. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pengembangan buku ajar bahasa jawa yang mempunyai daya tarik pada peserta didik.

⁴ Lilis Sri Indah Purwani, *wawancara* (Malang, 1 Oktober 2017).

⁵ Vista Felisia, *wawancara* (Malang, 1 Oktober 2017).

Tabel 1.1**Analisa Buku Ajar Bahasa Jawa kelas 3**

Buku Basa Jawa untuk kelas 3 SD/MI, yang diterbitkan oleh Surya Pustaka Kelana Sidoarjo	LKS Bahasa Jawa Kelas 3 Semester 2, Insan Bermartabat
1) Buku tidak mencantumkan KI-KD dan Indikator pembelajaran pada setiap BAB sehingga ranah tujuan pembelajaran belum tersampaikan	1) Buku LKS sudah mencantumkan KI-KD dan Indikator dengan jelas
2) Materi pembelajaran sangat kurang, hanya terdapat satu cerita dan langsung pada tugas-tugas yang mana tugas tersebut materinya belum ada penjelasan sebelumnya	2) Materi belum memaparkan isi KD dan belum cukup sesuai dengan indikator pembelajaran
3) Buku masih belum adanya sesuatu yang membikin penasaran anak dan membuka wawasan anak, hanya berupa suatu bacaan cerita.	3) Buku tidak ada gambar yang kongkrit dan hanya berupa warna hitam putih
4) Pada setiap bab belum dilakukan kegiatan yang dapat menimbulkan rasa menyenangkan dan yang bersifat kerjasama	4) Buku langsung dengan tugas-tugas

Menindak hasil wawancara dan hasil analisa yang dilakukan peneliti, peneliti berupaya melakukan sebuah pengembangan buku ajar bahasa jawa. Peneliti menggunakan sejumlah angket pilihan terhadap peserta didik kelas 3. Angket tersebut berisi tentang buku ajar jawa yang seperti apa yang disukai oleh peserta didik. Sejumlah 33 responden, 23 responden memilih buku ajar bahasa jawa yang diberi permainan, 10 responden memilih buku ajar bahasa jawa dengan cerita-cerita.

Menindak hasil analisa dari angket yang sudah dilakukan terhadap responden kelas 3, peneliti berupaya melakukan pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan menambahkan permainan edukasi. Buku ajar dengan permainan edukasi tersebut bertujuan untuk menambah daya tarik peserta didik terhadap buku ajar bahasa jawa sehingga timbulnya rasa senang terhadap bahasa jawa yang mengakibatkan peserta didik lebih memahami suatu materi bahasa jawa. Setelah itu peneliti malakukan penelitian apakah buku ajar tersebut dapat berhasil dalam meminimalisir suatu permasalahan yang terjadi.

Pengembangan bahasa jawa dengan permainan edukasi ini selain berdasarkan angket peneliti yang disebar, dengan permainan edukasi tersebut juga berdasarkan karakteristik peserta didik yang mana pada usia sekolah dasar yang merupakan usia yang ditinjau dari segi psikologinya, maka anak masih senang apabila kegiatan belajar mereka diselingi dengan permainan yang sering disebut dengan belajar sambil bermain. Munandar dalam Gustian menyatakan: bahwa anak usia SD berada pada rentang 7-12 tahun disebut juga usia kanak-kanak tengah dan akhir. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok bermain usia sebaya untuk dapat bermain bersama, dengan melakukan kegiatan tersebut mereka dapat berkembang dengan baik.⁶ Dengan kata lain, keberhasilan belajar mereka perlu adanya pengemasan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar sambil bermain, baik bersifat perorangan maupun kelompok.

⁶ Edi Gustian, *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm. 28

Permainan edukasi merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula. Menurut Frobel, kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan merupakan hal yang penting dilakukan, karena kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak, dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka.⁷ Piaget mengungkapkan bahwa melalui permainan, dapat memungkinkan anak-anak mengembangkan potensi-potensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang menyenangkan.⁸

Asih Adriati M dalam penelitiannya didapatkan hasil adanya perbedaan prestasi antara kelompok kontrol (menggunakan bahan ajar lama) dan kelompok eksperimen (menggunakan bahan ajar bahasa indonesia berbasis game edukasi). Dengan menggunakan teknis analisis *independent sample t-test* diperoleh signifikansi. Dengan kata lain bahan ajar bahasa indonesia berbasis permainan edukasi lebih baik daripada bahan ajar lama.⁹

Rohmawati dalam penelitiannya didapatkan hasil adanya peningkatan hasil belajar. Pada siklus I diketahui hasil belajar meningkat tajam. Pada akhir siklus II hasil belajar juga meningkat. Jadi pembelajaran menggunakan

⁷ Mayke S. Tedjasaputra. *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan anak usia dini* (Jakarta: Grasindo,2007),hlm. 2

⁸ Desmita, *Spikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 142

⁹ Asih Adriati M. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (GAME) Edukasi dengan pendekatan ASSURE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 5 Karanganyar”, *Tesis*, Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, 201

education game dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan peserta didik, penguasaan bahasa serta penggunaan ICT dalam pembelajaran.¹⁰

Permainan edukasi yang didesain pada pengembangan buku ajar bahasa jawa ini adalah permainan edukasi yang ditekankan dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. oleh sebab itu, permainan-permainan yang disajikan di antaranya adalah teka-teki silang, puzzle, ulartangga, menggambar, mencari kata, mencokkan, bermain kertas, mencari perbedaan, mencari perbedaan, isi bangun dan permainan kartu. Permainan edukasi tersebut, disajikan setelah materi pembelajaran karena juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran dengan menyenangkan, tepat dan cepat.

Yumirlin dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan metode bermain atau permainan mampu memberikan beberapa keuntungan bagi peserta didik. Keuntungan diantaranya adalah: apa yang dipelajari peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata; Pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan; karena permainan menyenangkan. Bermain sekaligus mebangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan topik tertentu, sehingga permainan yang

¹⁰ M. Rohmawati. "Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup" *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* , April 2012

didesain dengan baik akan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam hal tertentu, karena peserta didik menyukai hal tersebut.¹¹

Ismatus Sariroh dalam penelitiannya didapatkan bahwa media tali andha aksara jawa layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas V.¹²

Rantika dan Faisal Abdullah dalam penelitiannya didapatkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab sebelum dan setelah menggunakan media Teka-teki Silang.¹³

M. Khalilullah, S.Ag. MA dalam penelitiannya didapatkan Teka-teki silang atau yang biasa disebut teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang mengasah otak. Oleh sebab itu teka-teki silang bisa dijadikan media pembelajaran khusus dalam pembelajaran bahasa Arab (Mufradat), melihat fungsi teka-teki silang yaitu membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Proses pembelajaran bahasa Arab dalam keadaan santai maka materi yang diajarkan guru akan lebih masuk dan mengena dalam otak sehingga pembelajaran lebih efektif.¹⁴

¹¹ Yumarlin Mz, "Pengembangan Permainan ulartangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar," *Jurnal Teknik*, Vol. 3(1), April 2013.

¹² Ismatus Sariroh "Pengembangan Media Tali Andha Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SD" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 18 Tahun ke-5* 2016.

¹³ Rantika dan Faisal Abdullah "Penggunaan Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali" *Jurnal Volume 1*. Januari 2016.

¹⁴ M. Khalilullah, S.Ag. MA "Permainan Teka-teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)" *Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau*.

Oleh sebab itu, Peneliti mengangkat sebuah penelitian dan pengembangan yang berjudul “*Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi Pada Kelas 3 SDN Ketawanggede Kota Malang*”. Penelitian dan pengembangan peneliti ini, adaptasi dengan model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carrey. Sebuah desain pembelajaran yang prosedural dan digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran. Serta model desain pembelajaran ini sangat cocok digunakan dalam pengembangan buku ajar.

Pengembangan buku ajar dengan permainan edukasi dimaksudkan untuk menambah daya tarik peserta didik dalam mempelajari materi bahasa jawa. Dengan sebuah permainan-permainan yang diciptakan dimaksudkan untuk dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi serta meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Dengan demikian akan tercipta rasa yang menyenangkan pada peserta didik ketika belajar bahasa jawa serta dapat menimbulkan hasil belajar bahasa jawa meningkat. Oleh sebab itu, Peneliti juga berharap dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi solusi bagi pendidik dan peserta didik dalam mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa jawa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana spesifikasi produk pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang?

2. Bagaimana proses pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang?
3. Bagaimana keefektifan dan kemenarikan produk pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan produk pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang.
2. Untuk menjelaskan proses pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang.
3. Untuk menjelaskan keefektifan dan kemenarikan produk pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sumbangsih teori untuk pengembangan buku ajar yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dengan melalui permainan edukasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Melalui pendekatan *research and develompent* dapat memperkaya wawasan tentang penelitian pengembangan terhadap buku ajar;
- 2) Mengetahui bagaimana membuat buku ajar agar dapat efektif, dan menarik peserta didik;
- 3) Menghasilkan sebuah produk berupa buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

b. Bagi guru

- 1) Produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai buku pendamping dalam proses pembelajaran bahasa jawa agar pembelajaran semakin menyenangkan, dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik;

- 2) Memperkaya rujukan guru dalam penyampaian materi bahasa jawa;
- 3) Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran bahasa jawa.

c. Bagi peserta didik

- 1) Dapat mengubah cara pandang yang mengatakan bahwa bahasa jawa susah;
- 2) Dapat mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran bahasa jawa;
- 3) Dapat lebih mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir.

d. Bagi lembaga

- 1) Hasil produk sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan buku ajar yang layak untuk dipergunakan;
- 2) Dapat sebagai acuan buku ajar dalam bahasa jawa.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan buku ajar ini adalah buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi untuk kelas 3 dengan spesifikasi berikut:

1. Desain buku ajar bahasa jawa:
 - a. Penyajian isi bahan pembelajaran didesain sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum 2013.
 - b. Penyajian dan penggunaan buku ajar, diarahkan menjadi empat bagian, yaitu: bagian pra-pendahuluan, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian penutup.

2. Materi buku ajar bahasa jawa

- c. Materi buku ajar sebatas pada pembelajaran bahasa jawa semester 2 yang terdiri dari 3 Bab pembelajaran, yaitu; 1) gemi marang energi kanggo bakale, 2) dolanan karo olahraga, 3) Pakulinan Becik.
- a. Materi buku ajar disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

3. Permainan edukasi bahasa jawa

- a. Permainan edukasi disajikan setelah materi pembelajaran yang berguna untuk pemahaman materi pada peserta didik;
- b. Permainan edukasi didesain dengan sebuah permainan edukasi yang dapat lebih mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik;
- c. Permainan edukasi yang terdapat pada per-Bab adalah: (1) Mencari Perbedaan, Teka-teki, Mencari kata, Menemukan pasangan, Membuat kalimat dan bermain kertas; (2) Menjadi Detektif, Menyambung nomer dan mewarnai; (3) Mengisi bangun dan ulartangga serta ditambahkan dengan permainan kartu yang bisa digunakan dalam pemahaman materi bab 3.

3. Deskripsi tampilan bentuk fisik buku ajar bahasa jawa

- a. Bentuk fisik bahan pembelajaran dengan menggunakan kertas A4 dengan dimensi kertas jenis Art Paper 120;
- b. Pengetikan teks menggunakan bookman old style ukuran 14 ppt dan menggunakan ukuran 22 ppt pada judul Bab;

- c. Tata letak teks, gambar dan motif huruf dibuat beragam. Gambar diutamakan gambar kartun yang menguatkan isi materi untuk menarik perhatian peserta didik, tetapi tidak diniscayakan gambar-gambar kartun pendukung yang tidak sesuai dengan materi. Hal tersebut dilakukan dalam rangka memberikan tekanan poin kemenarikan pada buku ajar. Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa anak sehingga terjadi interaksi yang aktif antara buku ajar dengan peserta didik.

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Pemenuhan kebutuhan buku ajar bahasa jawa;
2. Penyelesaian permasalahan terhadap buku ajar bahasa jawa;
3. Memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pemahaman materi;
4. Peningkatan pengembangan sosialisasi, perangsang imajinasi dan peningkatan kemampuan berpikir peserta didik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi
 - a. Melalui buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi dapat membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran bahasa jawa;
 - b. Melalui buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi dapat lebih mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik

- c. Melalui buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi dengan kurikulum yang berlaku dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran;
- d. Uji kevalidan dalam keadaan yang sebenarnya dan tanpa rekayasa;
- e. Setelah diujicobakan dan terbukti tervalidasi dengan baik, efektif, dan menarik sehingga dapat digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan bahasa jawa terbatas pada materi pembelajaran semester II dengan subyek penelitiannya kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang.
- b. Permainan edukasi terbatas pada permainan yang sesuai dengan materi dan permainan yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir. Permainan edukasi tersebut sebatas pada permainan antara lain: mencari perbedaan, teka-teki, mencari kata, menemukan pasangan, membuat kalimat, bermain kertas, menjadi detektif, menyambung nomer, mewarnai, mengisi bangun dan ulartangga.
- c. Validasi produk dinilai oleh 4 validator, yaitu : 1. Ahli materi, 2. Ahli pengembangan buku ajar, 3. Ahli bahasa, dan 4. Peserta didik kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang.

I. Originalitas Penelitian

Supaya tidak menimbulkan penelitian yang sama dengan penelitian-penelitian terdahulu, Saya perlu mengacaknya terlebih dahulu. Setelah Saya lacak sejauh mata memandang ternyata masih belum ada yang meneliti seperti yang akan Saya teliti, namun ada beberapa penelitian yang terdapat persamaan dalam pengembangan, metode atau kajian data. Oleh sebab itu beberapa penelitian terdahulu sebagai perbandingan penelitian adalah:

1. Sri Mulyani. dkk, "*Pengembangan Model Bahan Ajar berbasis Potensi Daerah untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa*" didapatkan hasil penelitian bahwa bahan ajar penunjang untuk pembelajaran bahasa, sastra dan budaya Jawa yang telah dihasilkan dapat dipergunakan sebagai sarana pengenalan salah satu produk budaya Jawa yang sudah mulai tidak dikenal lagi oleh generasi muda, khususnya siswa SD dan SMP. Selain itu, bahan ajar penunjang tersusun ini merupakan salah satu wujud upaya pendokumentasian serta pelestarian produk budaya jawa yang mulai tergantikan oleh produk budaya lainnya.¹⁵
2. Tuti Marlina, "*Pengembangan Modul bahasa jawa berbasis nilai-nilai islami dengan menggunakan multimedia pada kelas IV MIN Malang 2*" didapatkan hasil penelitian bahwa multimedia bahasa jawa berbasis nilai-nilai islami dinyatakan sangat layak oleh validator ahli multimedia, dan diperkuat oleh validator ahli bahasa. Pada aspek keefektifan produk,

¹⁵ Sri Mulyani. dkk, "Pengembangan Model Bahan Ajar berbasis Potensi Daerah untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa," *Jurnal Kependidikan*, Volume 3, Nomor 1, Mei 2013

validator ahli materi memberikan penilaian sebesar 77,4% serta diperkuat dari data nilai pretest dan posttest siswa yang menyatakan adanya pengaruh antara sebelum dan sesudah produk diajarkan. Pada aspek kemenarikan multimedia, skor yang didapatkan mencapai 91,5% sehingga dinyatakan menarik.¹⁶

3. Asih Adriati M. “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (GAME) Edukasi dengan pendekatan ASSURE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 5 Karanganyar*” didapatkan hasil terdapat perbedaan prestasi antara kelompok kontrol(menggunakan bahan ajar lama) dan kelompok eksperimen (menggunakan bahasn ajar bahasa indonesia berbasis game edukasi). Dengan menggunakan teknis analisis *independent sample t-test* diperoleh signifikansi 0.000 atau kurang dari taraf signifikasi 0.05. dengan kata lain bahan ajar bahasa indonesia berbasis permainan edukasi lebih baik daripada bahan ajar lama.¹⁷
4. M. Rohmawati. “*Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*” didapatkan hasil Pada siklus I diketahui hasil belajar meningkat tajam dari yakni dari 55,03 menjadi 81,71. Pada akhir siklus II hasil belajar meningkat menjadi 87,57. Jadi pembelajaran menggunakan education game dapat

¹⁶Tuti Marlina, “Pengembangan Modul bahasa jawa berbasis nilai-nilai islami dengan menggunakan multimedia pada kelas IV MIN Malang 2”,*Tesis*, Pogram Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016

¹⁷Asih Adriati M. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (GAME) Edukasi dengan pendekatan ASSURE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 5 Karanganyar”,*Tesis*, Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, 201

meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, penguasaan bahasa serta penggunaan ICT dalam pembelajaran.¹⁸

5. Sutarsih. *“Cara Cepat dan Mudah Mengajarkan Materi Menulis Aksara Jawa Pada Anak Sekolah Rendah”* didapatkan untuk mengatasi siswa yang kesulitan menulis aksara Jawa adalah dengan menggunakan peta aksara, pola aksara dan berlatih menulis kata sederhana.¹⁹
6. Rantika dan Faisal Abdullah. *“Penggunaan Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali”* didapatkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab sebelum dan setelah menggunakan media Teka-teki Silang.²⁰
7. Gatot Margono. *“Pembelajaran Berbasis Permainan pada Anak Usia Dini di PAUD Permataku Kota Palu”* didapatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan untuk saling berpendapat, saling bertanya, dan sambil bermain dalam proses pembelajaran.²¹
8. Evita Widiyati. *“Peningkatan minat dan kemampuan membaca permulaan melalui media buku cerita binatang dan permainan bahasa siswa kelas II*

¹⁸ M. Rohmawati. “Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, April 2012

¹⁹ Sutarsih “Cara Cepat dan Mudah Mengajarkan Materi Menulis Aksara Jawa Pada Anak Sekolah Rendah” *Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah*.

²⁰ Rantika dan Faisal Abdullah. “Penggunaan Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali”. Volume 1, Januari 2015.

²¹ Gatot Margono. “Pembelajaran Berbasis Permainan pada Anak Usia Dini di PAUD Permataku Kota Palu”, *Disertasi*, Program Studi Teknologi Pembelajaran, 2014.

SD plus Al-Anwar Pacul Gowang Jombang” didapatkan dengan diterapkannya media buku cerita dan permainan bahasa dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan siswa.²²

9. Elis Widyo Palupi. “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Motivasi siswa pada Materi Barisan dan Deret Kelas X SMA*” didapatkan bahwa pengembangan produk dinilai memenuhi kriteria praktis dan efektif.

Tabel 1.2
Perbedaan Pengembangan Produk Peneliti dengan Peneliti yang terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengembangan Model Bahan Ajar berbasis Potensi Daerah untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa.	Pengembangan pada mata pelajaran bahasa jawa serta menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R N D).	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan bahan ajar untuk SD dan SMP • Pengembangan terkait dengan peralatan tradisional sebagai potensi daerah 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Buku ajar pada mata pelajaran bahasa jawa • Variable penelitian berbasis permainan edukasi • Teruntuk anak Sekolah dasar
2.	Pengembangan Modul bahasa jawa berbasis	Pengembangan pada mata pelajaran bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan modul bahasa jawa 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian dan

²² Evita Widiyati. “Peningkatan minat dan kemampuan membaca permulaan melalui media buku cerita binatang dan permainan bahasa siswa kelas II SD plus Al-Anwar Pacul Gowang Jombang”, *Tesis*, Pogram Studi S2 Pendidikan Dasar konsentrasi guru kelas, 2013.

	nilai-nilai islami dengan menggunakan multimedia pada kelas IV MIN Malang 2	jawa dan pada tingkat sekolah dasar dan menggunakan penelitian dan pengembangan (R N D)	<ul style="list-style-type: none"> • Berbasis nilai-nilai islami dengan menggunakan multimedia 	pengembangan R N D (<i>Research and Developmen</i>)
3.	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (GAME) Edukasi dengan pendekatan ASSURE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 5 Karanganyar	Menggunakan basis permainan edukasi serta menggunakan penelitian dan pengembangan (R N D)	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan pendekatan ASSURE • Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia • Kelas VIII SMP 	
4.	Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup	Permainan Edukasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitatif • Hasil belajar IPA Biologi 	
5.	Cara Cepat dan Mudah mengajarkan Materi Menulis Aksara Jawa pada Anak Sekolah Rendah	Mengajarkan materi menulis Aksara Jawa dan pada anak sekolah rendah	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitatif 	
6.	Penggunaan Media Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab di	Menggunakan teka-teki dan pada anak sekolah dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif • Pada pembelajaran Bahasa Arab • Hasil belajar siswa 	

	Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali			
7.	Pembelajaran Berbasis Permainan pada Anak Usia Dini di PAUD Permataku Kota Palu	Menggunakan basis permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitatif • Pada anak usia dini 	
8.	Peningkatan minat dan kemampuan membaca permulaan melalui media buku cerita binatang dan permainan bahasa siswa kelas II SD plus Al-Anwar Pacul Gowang Jombang	Menggunakan permainan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitatif • Peningkatan minat dan kemampuan membaca 	
9.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Metode Permainan untuk Meningkatkan Motivasi siswa pada Materi Barisan dan Deret Kelas X SMA	Menggunakan basis permainan edukasi serta menggunakan penelitian dan pengembangan (R N D)	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Barisan dan Deret • Pada kelas X SMA 	

J. Definisi Operasional

Untuk menghindari timbulnya kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah pokok dalam penelitian ini maka perlu diberi batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah sebuah proses mendesain, membuat *prototype*, menghasilkan produk sampai menguji cobakan produk untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan suatu produk;
2. Buku Ajar adalah sebuah bahan ajar berbentuk cetak yang berisi materi pembelajaran yang digunakan untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajarannya;
3. Permainan edukasi adalah bentuk kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.
4. Pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi adalah sebuah proses mendesain, membuat *prototype*, menghasilkan bahan ajar cetak berbentuk buku ajar bahasa jawa dengan menambahkan sebuah permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik yang digunakan untuk membantu memahami materi dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik khususnya kelas 3 adalah anak berusia antara 8-9 tahun yang termasuk pada masa kanak-kanak tengah. Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik berbeda dengan anak-anak yang lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam sebuah kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Havighurst, tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:²³

1. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik,
2. Membina hidup sehat,
3. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok,
4. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin,

²³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 35.

5. Belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
6. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif,
7. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai,
8. Mencapai kemandirian pribadi.

Dalam upaya mencapai setiap tugas perkembangan tersebut, pendidik dituntut memberikan bantuan berupa:

- a. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik.
- b. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya, sehingga kepribadian sosialnya berkembang,
- c. Menembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.
- d. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai – nilai, sehingga siswa mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.

B. Permainan Edukasi

1. Pengertian Permainan Edukasi

Permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk

tindakan bertujuan.²⁴ Permainan juga diartikan sebagai situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.²⁵ Jadi permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang dapat memberikan informasi maupun kesenangan kepada anak.

Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri yang artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat.²⁶ Rogers n Sawyer's mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, adalah:

- 1) Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.
- 2) Mendtimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial
- 4) Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Permainan edukasi adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan.²⁷

Permainan edukasi dapat sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang

²⁴ Haerani Nur, "Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Traditional", *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, (Februari 2013), hlm.90

²⁵ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam belajar bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm.26

²⁶ Diana Mutiah, *Spikologi bermain anak usia dini* (Jakarta, Prenada Media Group, 2010), hlm.113

²⁷ Diana Mutiah, *Spikologi bermain* , hlm.112-116

digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Ringkasnya permainan edukasi merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.

Permainan edukasi dapat bertujuan untuk:²⁸

- a. Untuk mengembangkan konsep diri
- b. Untuk mengembangkan kreativitas
- c. Untuk mengembangkan komunikasi
- d. Untuk mengembangkan aspek fisik dan motorik
- e. Untuk mengembangkan aspek sosial
- f. Untuk mengembangkan aspek emosi atau kepribadian
- g. Untuk mengembangkan aspek kognisi
- h. Mengasah ketajaman pengindraan
- i. Mengembangkan keterampilan pengindraan
- j. Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Pentingnya permainan edukasi:

- a. Melatih konsentrasi anak
- b. Mengajar dengan waktu cepat
- c. Mengatasi keterbatasan waktu
- d. Mengatasi keterbatasan tempat
- e. Mengatasi keterbatasan bahasa

²⁸ Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta:Pro-U Media, 2009), hlm. 116-137

- f. Membangkitkan emosi manusia
- g. Menambah daya pengertian
- h. Menambah ingatan peserta didik
- i. Menambah kesegaran dalam mengajar

2. Fungsi dan Manfaat Permainan Edukasi

Mutiah mengemukakan bahwa permainan dan bermain memiliki banyak fungsi bagi anak, khususnya dalam menstimulasi tumbuh kembang anak. Adapun beberapa fungsi tersebut adalah:²⁹

- a. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi anak
- b. Permainan ketika dimainkan oleh anak, maka anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya.
- c. Permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia dan lain sebagainya.
- d. Permainan juga dapat mempengaruhi proses tumbuhkembang anak.

Permainan Edukasi dapat berfungsi sebagai:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.

²⁹ Andang Ismail, *Education Games*, hlm. 138

- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Permainan edukasi juga penting bagi anak-anak, disebabkan sebagai:

- a. Permainan edukasi dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya, artinya dengan bermain sesungguhnya anak sedang mengembangkan kepribadiannya.
- b. Permainan edukasi dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- c. Permainan edukasi dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru.
- d. Permainan edukasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.
- e. Permainan edukasi dapat mempertajam perasaan anak.
- f. Permainan edukasi dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
- g. Permainan edukasi dapat merangsang imajinasi anak.
- h. Permainan edukasi dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- i. Permainan edukasi dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- j. Permainan edukasi dapat membentuk moralitas anak.
- k. Permainan edukasi dapat melatih keterampilan anak.
- l. Permainan edukasi dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- m. Permainan edukasi dapat membentuk spiritualitas anak.

3. Permainan Edukasi yang dapat Mengembangkan Sosialisasi, Merangsang Imajinasi dan Meningkatkan Kemampuan Berpikir.

Sosialisasi adalah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Sejumlah sosiolog menyebut sosialisasi sebagai teori mengenai peranan (*role theory*). Karena dalam proses sosialisasi diajarkan peran-peran yang harus dijalankan oleh individu.³⁰ Oleh sebab itu untuk mengembangkan sebuah sosialisasi dalam permainan edukasi harus diciptakan sebuah permainan yang dapat dilakukan dengan kelompok atau dengan melibatkan peserta didik aktif dengan teman sebayanya, dengan begitu nilai-nilai sosialisasi peserta didik akan dapat berkembang.

Imajinasi secara umum, adalah kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide.³¹ Imajinasi adalah sebuah kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, dengar, dan rasakan. Permainan edukasi yang dapat merangsang imajinasi adalah sebuah permainan yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik untuk berimajinasi. Kemampuan berimajinasi biasanya dituangkan dalam bentuk mengarang sebuah cerita, mewarnai, membuat suatu pola.

³⁰ <https://id.wikipedia.org/wiki/> , diakses pada tanggal 22 Mei 2017 pukul 09.15 WIB

³¹ <https://id.wikipedia.org/wiki/> , diakses pada tanggal 22 Mei 2017 pukul 09.15 WIB

Menurut Iskandar, kemampuan berpikir merupakan kegiatan penalaran yang reflektif, kritis, dan kreatif, yang berorientasi pada suatu proses intelektual yang melibatkan pembentukan konsep (conceptualizing), aplikasi, analisis, menilai informasi yang terkumpul (sintesis) atau dihasilkan melalui pengamatan, pengalaman, refleksi, komunikasi sebagai landasan kepada suatu keyakinan (kepercayaan) dan tindakan. Berpikir adalah satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan.³² Oleh sebab itu, dalam permainan edukasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik diperlukan sebuah permainan yang mengakibatkan peserta didik menemukan sesuatu yang terarah pada suatu tujuan, misalnya puzzle, ulartangga, dan sebagainya.

C. Bahasa Jawa

1. Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi antara yang satu dengan yang lainnya. Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan penduduk bersuku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Selain itu, bahasa Jawa juga digunakan oleh penduduk yang tinggal di beberapa daerah lain seperti Banten (terutama Serang, Cilegon, dan Tangerang) serta Jawa Barat

³² <http://www.kajianteor.com/2014/02/pengertian-kemampuan-berpikir-kritis.html>, diakses pada tanggal 22 Mei 2017 pukul 04.00 WIB

(terutama kawasan pantai utara yang meliputi Karawang, Subang, Indramayu dan Cirebon).³³

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dikemukakan bahwa bahasa jawa termasuk dalam golongan bahasa daerah. Menurut Moeliono, bahasa daerah adalah bahasa yang lazim dipakai di suatu daerah; bahasa suku bangsa jawa. Menurut dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomer 9 Tahun 2012 tentang bahasa, sastra dan Aksara Jawa, bahasa jawa dimaknai sebagai bahasa yang dipakai secara turun – temurun oleh masyarakat di daerah atau penutur lainnya, sebagai sarana komunikasi dan ekspresi budaya.³⁴

Pembelajaran merupakan sebuah sistem dimana ada proses mengubah peserta didik (masukan/input) menjadi keluaran (output). Peserta didik sebagai masukan (input) diolah atau diproses dalam kegiatan pembelajaran, lalu hasilnya berupa lulusan yang disebut output. Pembelajaran bahasa jawa adalah suatu sistem yang melibatkan berbagai komponen antara lain komponen pendidik, peserta didik, materi, media pembelajaran, sumber belajar, metode dan lain sebagainya. Komponen-komponen tersebut saling berinteraksi menciptakan suatu pembelajaran yang terstruktur.

Keberhasilan pembelajaran bahasa jawa sangat ditentukan manakala proses tersebut mampu merubah diri peserta didik. Perubahan tersebut

³³ https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Jawa, diakses pada tanggal 10 Januari 2017 pukul 22.57 WIB

³⁴ Suyitno YP, Seminar Nasional dan Bedah buku *Sumbangsih Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013*, hlm.81

dalam arti dapat menumbuh kembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya. Oleh karena itu seluruh komponen dalam proses pembelajaran harus direncanakan secara sistematis agar dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Pembelajaran bahasa Jawa mengembangkan beberapa aspek diantaranya: aspek pengetahuan, keterampilan berbahasa, pemahaman budaya, penyerapan nilai-nilai, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Jawa.³⁵ Adapun fungsi pembelajaran bahasa Jawa menurut Hutomo, yaitu:³⁶

- a) mengawetkan kekayaan bahasa dan kelangsungan hidup bahasa.
- b) untuk mencegah terjadinya inferensi bahasa.
- c) untuk pengawetan unsur kebudayaan yang terungkap dalam bahasa.
- d) pengembangan bahasa, baik dalam perbendaharaan kata maupun dalam struktur bahasa.
- e) pengembangan sastra dalam jumlah dan mutu.
- f) untuk kelancaran komunikasi dan keteraturan mengemukakan pikiran.
- g) sebagai alat pendidikan dan pembelajaran, dan
- h) untuk pengembangan unsur kebudayaan lain yang melibatkan bahasa Jawa di dalamnya.

³⁵ Pasaribu, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Warsito, 1992), hlm.15

³⁶ Konggres Bahasa Jawa IV.(Semarang: Panitia Konggres Bahasa Jawa.2006), hlm.5

Dalam kurikulum muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa: pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa secara khusus memiliki tujuan agar peserta didik memahami dan menggunakan Bahasa Jawa dengan tepat, berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan. Peserta didik juga bisa lebih menghargai dan bangga menggunakan bahasa Jawa, serta menikmati dan memanfaatkan budaya Jawa untuk mempertahankan budi pekerti, pengetahuan, dan kemampuan berbahasa.³⁷

Secara lebih rinci, peraturan yang mengatur tentang pembelajaran bahasa daerah tertuang pada Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib disekolah/madrasah. Oleh sebab itu, pendidik sangat berperan penting untuk menciptakan pembelajaran bahasa jawa yang menyenangkan, menarik, tidak membosankan dan berpusat pada peserta didik. Hal tersebut agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi bahasa jawa sesuai dengan yang diharapkan.

2. Kompetensi Muatan Lokal Bahasa Jawa

Ruang lingkup muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa mencakup komponen kemampuan berbahasa, kemampuan bersastra, serta kemampuan berbudaya yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu materi yang termasuk dalam

³⁷ Tim Penyusun Kurikulum, *Kurikulum Muatan Lokal: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar* (Yogyakarta: Dinas Dikpora Provinsi DIY, 2010), hlm.2

aspek membaca dan menulis adalah aksara Jawa. Materi aksara Jawa diberikan sejak awal pembelajaran bahasa Jawa itu diterapkan.

Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa untuk peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar / Sekolah Dasar Luar Biasa/ Madrasah Ibtidaiyyah yang sesuai PERGUB Jawa timur, kurikulum muatan lokal 2013, sebagai berikut:³⁸

- a. Kompetensi Inti (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
- b. Kompetensi Inti (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
- c. Kompetensi Inti (KI-3) untuk kompetensi inti sikap pengetahuan; dan
- d. Kompetensi Inti (KI-4) untuk kompetensi inti sikap keterampilan;

Tabel 2.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa budaya daerah yang dikenal sebagai realisasi bahasa, sastra dan budaya daerah yang adiluhung dan sarana belajar dalam lingkup bahasa daerah yang penuh persatuan, semangat, tanggap dan kepribadian yang kuat. 1.2 Meresapi keagungan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan makhluk hidup, hidup sehat, tangguh, tanggap, terhadap perubahan zaman kreatif bersemangat santun dalam bingkai budaya daerah dan budaya nasional.

³⁸ Lampiran Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 “Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/madrasah” diakses pada tanggal, 14 Desember 2016, Pukul 04.30 WIB.

<p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p>	<p>2.1 Memiliki kepedulian dan rasa tanggungjawab terhadap makhluk hidup, energi dan perubahan iklim, serta bumi dan alam semesta melalui pemanfaatan dan praktek berbahasa, bersastra, dan berbudaya daerah.</p> <p>2.2 Memiliki kepedulian dan tanggungjawab untuk hidup sehat serta merawat hewan dan tumbuhan melalui pemanfaatan dan penghayatan bahasa, sastra, dan budaya daerah.</p> <p>2.3 Memiliki perilaku santun, jujur, rendah hati, bersemangat dan berkepribadian tangguh terhadap perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan sosial di daerah melalui pemanfaatan dan pengamatan bahasa, sastra, dan budaya daerah.</p> <p>2.4 Memiliki rasa percaya diri, tanggap dan kepedulian terhadap kondisi alam dan lingkungan sosial melalui pengamatan langsung, menyimak, dan pemanfaatan bahasa, sastra dan budaya daerah.</p>
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.</p>	<p>3.1 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks cerita secara lisan dan tulis.</p> <p>3.2 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi secara lisan dan tulis.</p> <p>3.3 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dari teks tulis tentang kondisi alam dalam bentuk cerita.</p> <p>3.4 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks puisi tentang alam semesta dan penampakkannya dengan bantuan guru secara lisan dan tulis.</p> <p>3.5 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata dan kalimat untuk</p>

	<p>menulis karangan sederhana sesuai kaidah.</p> <p>3.6 Mengenal dan memahami teks tembang dholanan/laghu en-maenan.</p> <p>3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena.</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.1 Membaca lancar bentuk teks cerita sederhana dengan memperhatikan pelafalan dan intonasi.</p> <p>4.2 Menyusun dan menyampaikan teks laporan sederhana hasil observasi secara lisan dan tulis.</p> <p>4.3 Menyampaikan teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita.</p> <p>4.4 Membaca indah teks puisi tentang alam semesta dan penampakkannya.</p> <p>4.5 Merangkai kalimat menjadi karangan sederhana sesuai kaidah.</p> <p>4.6 Melagukan tembang dholanan/laghu en-maenan.</p> <p>4.7 Menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah.</p>

D. Buku sebagai Bahan Ajar

1. Hakikat Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala sesuatu bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan tersebut dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.³⁹

³⁹ Sofan Amri, dkk, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran; Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Ptaktek Kurikulum*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2010), hlm. 159

Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Peran tersebut meliputi peran bagi guru, siswa, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok.⁴⁰ Berikut penjelasan masing-masing peran bahan ajar:

a. Peran bahan ajar bagi guru

- 1) Wawasan bagi guru untuk pemahaman substansi secara komprehensif
- 2) Sebagai bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- 3) Mempermudah guru dalam mengorganisasikan pembelajaran di kelas
- 4) Mempermudah guru dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai kebutuhan siswa
- 5) Merupakan media pembelajaran
- 6) Mempermudah guru dalam merencanakan penilaian pembelajaran.

b. Peran bahan ajar bagi siswa

- 1) Sebagai pegangan siswa dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai kompetensi yang dicanangkan.
- 2) Sebagai informasi atau pemberi wawasan secara mandiri di luar yang disampaikan oleh guru di kelas.
- 3) Sebagai media yang dapat memberikan kesan nyata berkaitan dengan materi yang harus dikuasai.

⁴⁰ Tian Belawati, Materi Pokok Pengembangan Buku Ajar edisi ke satu. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003), hlm. 14-19

- 4) Sebagai motivator untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi tertentu.
- 5) Mengukur keberhasilan penguasaan materi pembelajaran secara mandiri.

c. Peran bahan ajar dalam pembelajaran klasikal

- 1) Dapat dijadikan sebagai bahan yang tak terpisahkan dari buku utama.
- 2) Dapat dijadikan pelengkap/suplemen buku utama.
- 3) Dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Dapat dijadikan sebagai bahan yang mengandung penjelasan tentang bagaimana mencari penerapan, hubungan, serta keterkaitan antara satu topik dengan topik lainnya.

d. Peran bahan ajar dalam pembelajaran individual

- 1) Sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
- 2) Alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawali proses siswa memperoleh informasi.
- 3) Penunjang media pembelajaran individual lainnya.

e. Peran bahan ajar dalam pembelajaran kelompok

- 1) Sebagai bahan terintegrasi dengan proses belajar kelompok.
- 2) Sebagai bahan pendukung bahan belajar utama.

Bahan ajar disusun dengan tujuan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, membantu peserta didik dalam memperoleh

alternatif bahan ajar di samping buku-buku ajar yang terkadang sulit diperoleh, dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Bahan ajar menurut jenisnya dibagi menjadi empat kelompok, yaitu;

a) bahan cetak antara lain handout, buku, bahan ajar, lembar kerja siswa, brosur/leaflet, wallchart, foto/gambar, model/maket; b) Bahan audio seperti kaset/piringan hitam/compact disk dan radio; c) Bahan audio visual misalnya video/film dan orang/narasumber pakar bidang studi, dan d) Bahan interaktif yang seperti diskusi, lingkungan/pelajaran di luar kelas dan praktek dari sebuah materi tertentu.⁴¹

2. Pengertian Buku sebagai Bahan Ajar

Dalam kamus Oxford, buku diartikan sebagai “*is number of sheet of paper, either printed or blank, fastened together in a cover.*” Buku disini berarti sejumlah lembaran kertas baik cetakan maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit. Hal serupa juga ditemukan dalam *Kamus Besar bahasa Indonesia* yang mencatat bahwa buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Maka dapat disimpulkan bahwa buku adalah suatu bahan yang tertulis yang menyajikan suatu informasi baik berupa ilmu pengetahuan hasil buah pikiran sang pengarang maupun ilmu pengetahuan tentang hasil pengamatan, hasil penelitian, dan hasil pengalaman oleh sang pengarang. Buku dapat berfungsi sebagai sumber bahan ajar dalam bentuk materi yang dicetak.

⁴¹ Muhaimin, *Modul Wawancara Tentang Pengembangan Bahan Ajar Bab V* (Malang: LKP2I, 2008), hlm. 161

Buku sebagai bahan ajar adalah suatu bahan berupa ilmu pengetahuan yang ditulis dari hasil analisis terhadap suatu kurikulum. Dalam buku *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* yang diterbitkan Depdiknas, bahwa jika seorang guru menyiapkan sebuah buku yang digunakan sebagai bahan ajar maka buah pikirannya harus diturunkan dari kompetensi dasar yang tertuang dalam sebuah kurikulum, sehingga buku akan memberi makna sebagai bahan ajar bagi peserta didik yang mempelajarinya.⁴² Oleh sebab itu, buku ajar merupakan salah satu pendekatan tentang implementasi kurikulum dan karena itu terdapat berbagai macam buku ajar terhadap satu bidang study tertentu.

Secara Umum buku dibedakan menjadi 4 Jenis, yaitu:⁴³

- a. Buku sumber : buku yang biasa dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap;
- b. Buku bacaan : buku yang hanya berfungsi untuk buku bacaan saja, misalnya cerita, novel, legenda dan sebagainya;
- c. Buku pegangan : buku yang bisa dijadikan pegangan pendidik dalam melaksanakan proses pengajaran;
- d. Buku bahan ajar : buku yang disusun untuk proses pembelajaran, dan berisi bahan-bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan.

⁴² Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik* (Jakarta:Kencana, 2014), hlm. 243

⁴³ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta:Diva Press, 2015), hlm. 167

Buku bahan ajar secara khusus, dibedakan menjadi 2 macam yaitu:⁴⁴

- a. Buku bahan ajar utama : buku berisis bahan-bahan pelajaran suatu bidang study yang digunakan sebagai buku pokok bagi peserta didik dan pendidik;
- b. Buku bahan ajar pelengkap : buku yang sifatnya membantu atau merupakan tambahan bagi buku teks utama serta digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

3. Fungsi, Tujuan dan Kegunaan Buku Ajar

Buku ajar hingga saat ini masih dianggap suatu yang buku yang paling utama dalam dunia pendidikan. Terbukti bahwa dari jenjang yang paling dasar sampai jenjang yang paling tinggi menggunakan buku sebagai bahan ajar utamanya. Dari hal tersebut membuktikan bahwa buku ajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran.

Buku ajar mempunyai 5 fungsi, yaitu:⁴⁵

- a. buku ajar sebagai bahan referensi atau bahan rujukan oleh siswa;
- b. buku ajar sebagai bahan evaluasi;
- c. buku ajar sebagai alat bantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum;
- d. buku ajar sebagai salah satu penentu metode atau teknik pengajaran yang akan digunakan pendidik;
- e. buku ajar sebagai sarana untuk peningkatan karier dan jabatan.

⁴⁴ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif*, hlm. 168

⁴⁵ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif*, hlm. 169

Buku ajar dalam kegiatan pembelajaran memiliki sejumlah tujuan;⁴⁶

- a. Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran;
- b. Memberi kesempatan pada siswa untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru;
- c. Buku ajar menyediakan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Adapun kegunaannya terdapat 4 macam, yaitu;⁴⁷

- a. Buku ajar membantu pendidik dalam kurikulum karena buku ajar disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku;
- b. Buku ajar menjadi pegangan pendidik dalam menentukan suatu metode pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran;
- c. Buku ajar dapat membuat peserta didik menambah sebuah wawasan yang baru.
- d. Buku ajar dapat membuat peserta didik mengulangi pelajaran;

4. Karakteristik dan Unsur-unsur Buku Ajar

Terdapat 4 macam dalam karakteristik buku ajar, yaitu:⁴⁸

- a. Secara formal, buku ajar diterbitkan oleh penerbit tertentu dan mempunyai ISBN.
- b. Penyusunan buku ajar juga memiliki dua misi utama, yaitu; optimalisasi pengembangan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural; dan pengetahuan tersebut harus menjadi target utama dari buku pelajaran yang digunakan disekolah.

⁴⁶ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif*, hlm. 169

⁴⁷ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif*, hlm. 170

⁴⁸ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan*, h, hlm.245-246

c. Buku ajar dikembangkan oleh penulis dan penerbit dengan senantiasa mengacu pada apa yang sedang dipogramkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ada tiga ketentuan penting yang harus diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar, yaitu;

- 1) Kurikulum pendidikan nasional yang berlaku;
- 2) Berorientasi pada keterampilan proses dengan menggunakan pendekatan kontekstual, teknologi dan masyarakat, serta demonstrasi dan eksperimen;
- 3) Memberi gambaran secara jelas tentang keterpaduannya atau keterkaitannya dengan disiplin ilmu lainnya.

d. Buku ajar memiliki tujuh keuntungan, yaitu;

- 1) Buku ajar membantu guru melaksanakan kurikulum;
- 2) Buku ajar juga merupakan pegangan dalam menentukan metode pengajaran;
- 3) Buku ajar memberi kesempatan bagi siswa untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru;
- 4) Buku pelajaran dapat digunakan untuk tahun-tahun berikutnya dan jika direvisi dapat bertahan dalam waktu yang lama;
- 5) Buku ajar yang uniform memberi kesamaan mengenai bahan dan standar pengajaran;
- 6) Buku ajar memberikan kontinuitas pelajaran dikelas yang berurutan, sekalipun pendidik berganti;

- 7) Buku ajar memberi pengetahuan dan metode mengajar yang lebih mantap jika guru menggunakannya dari tahun ke tahun.

Buku ajar tersusun atas komponen- komponen tertentu. Komponen-komponen tersebut disebut juga sebagai struktur buku teks. Adapun buku ajar tersebut terdiri atas lima komponen, yaitu; judul, kompetensi dasar atau metri pembelajaran, informasi pendukung, latihan dan penilaian. Dalam pembuatan buku ajar kelima unsur tersebut harus lah ada, serta materi pembelajaran harus mengacu pada kompetensi dasar yang sudah ditetapkan oleh kurikulum yang sudah berlaku.

5. Buku Ajar yang Baik

Menurut Prof. Sa'dun Akbar, buku ajar yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu:⁴⁹

a. Akurat (Akurasi)

Keakuratan dilihat dari aspek kecermatan penyajian, benar memaparkan hasil penelitian, dan tidak salah mengutip pakar. Akurasi dapat pula dilihat dari teori perkembangan yang mutakhir dan pendekatan keilmuan yang bersangkutan.

b. Sesuai (Relevansi)

Buku ajar yang baik memiliki kesesuaian antara kompetensi yang harus dikuasai dengan cakupan isi, kedalaman pembahasan, dan kompetensi pembaca. Relevansi hendaknya juga menggambarkan

⁴⁹ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 34-36

kesesuaian antara materi, tugas, latihan, contoh, ilustrasi dan sebagainya dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh pembaca sesuai tingkat perkembangan pembacanya.

c. Komunikatif

Komunikatif bisa diartikan bahwa isi buku yang disajikan mudah dicerna pembaca, sistematis, jelas, dan tidak mengandung suatu kesalahan bahasa. Penulis menganggap bahwa dia sedang melakukan proses pembelajaran melalui tulisan.

d. Lengkap dan sistematis

Buku ajar yang baik menyebutkan kompetensi yang harus dikuasai oleh pembaca, memberikan manfaat pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan pembaca, menyajikan daftar isi dan daftar pustaka. Uraian materi sistematis, mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks, dan dari lokal ke global.

e. Berorientasi pada *student centered*

Pendidikan dengan kurikulum yang cenderung menggunakan pendekatan konstruktivistik membutuhkan buku ajar yang mendorong rasa ingin tahu siswa, terjadinya interaksi antara siswa dengan sumber belajar, merangsang siswa membangun pengetahuannya sendiri, menyemangati dan memotivasi siswa belajar secara berkelompok, dan mengingatkan siswa mengamalkan isi bacaannya.

f. Berpihak pada ideologi Bangsa dan Negara

Buku ajar yang baik adalah buku ajar yang harus mendukung ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa; mendukung pertumbuhan nilai kemanusiaan; mendukung kesadaran akan kemajemukan masyarakat; mendukung tumbuhnya rasa nasionalisme; mendukung tumbuhnya kesadaran hukum; dan mendukung cara berpikir logis.

g. Kaidah bahasa benar

Buku ajar yang ditulis menggunakan ejaan, istilah, dan struktur kalimat yang tepat.

h. Terbaca

Buku ajar yang keterbacaannya tinggi mengandung panjang kalimat dan struktur kalimat yang harus sesuai dengan pemahaman pembaca, panjang alineanya juga sesuai pemahaman pembaca.

Adapun pendapat lain, buku ajar yang baik adalah buku yang memiliki tiga ciri, yaitu: menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti; penyajiannya menarik dan dilengkapi dengan gambar dan keterangan yang komplit; isi buku menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisnya.⁵⁰

Dari hal tersebut disimpulkan bahwa buku ajar yang mengandung unsur-unsur diatas adalah buku ajar yang tergolong sebagai buku ajar yang baik. Akan tetapi sebagai tambahan, perlu diingat juga isi kandungan atau

⁵⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan standart kompetensi guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm.176

materi pembelajaran harus disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan oleh kurikulum yang berlaku. Hal tersebut agar buku ajar dapat digunakan oleh sekolah-sekolah dalam cangkupan luas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara nasional.

6. Prosedur Pengembangan Buku Ajar

Pengembangan buku ajar pada dasarnya menggunakan prosedur riset yang secara umum langkah sebagai berikut.⁵¹

- a. Identifikasi masalah pembelajaran yang terjadi dikelas melalui riview buku ajar yang ada, riview literatur, observasi kelas pada saat pemanfaatan buku ajar, dan telaah dokumen.
- b. Analisis kurikulum dengan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, merumuskan indikator, dan merumuskan tujuan pembelajaran.
- c. Menyusun draft buku ajar berdasarkan teoritik, meengvalidasi buku ajar validasi ahli untuk mengetahui kesesuaian draft dengan landasan teoritiknya, dan menggunakan instrumen validasi.
- d. Revisi draft buku ajar berdasarkan validasi ahli sehingga hasilnya lebih baik dan sesuai dengan teori.

Prosedur-prosedur tersebut dalam pengembangan buku ajar harus dilakukan tanpa tertinggal. Hal tersebut dilakukan agar buku ajar yang dirancang dapat digunakan oleh pendidik dalam waktu ke waktu. Dan

⁵¹ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat*, hlm. 36

buku ajar tersebut terus ditingkatkan kualitasnya agar menjadi sebuah perangkat pembelajaran yang sangat baik untuk keperluan pembelajaran.

E. Prinsip Efektifitas dan Kemenarikan Pada Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi

Efektifitas berasal dari kata efektif. Efektif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti pengaruh atau akibat. Selain itu efektif juga dapat diartikan membawa hasil, atau berhasil guna. Menurut Reigeluth dan Merrill tingkat efektifitas pengembangan pembelajaran diukur melalui pencapaian tujuan pembelajaran.⁵²

Sehubungan hal tersebut, maka efektifitas menggambarkan seluruh siklus input, proses dan output yang mengacu pada hasil guna daripada suatu organisasi, program atau kegiatan yang mengatakan sejauhmana tujuan tersebut telah tercapai, serta ukuran berhasil tidaknya suatu organisasi yang mencapai tujuan dan target-targetnya. Slavin menyatakan bahwa efektifivan pembelajaran ditentukan oleh beberapa indikator, yaitu:

1. Kualitas pembelajaran

Kualitas pembelajaran adalah banyaknya informasi bantuan media pembelajaran yang dapat diserap oleh peserta didik, yang nantinya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik.

⁵² I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable* (Jakarta: Depdikbud, 1989), hlm.166.

2. Kesesuaian tingkat pembelajaran

Kesesuaian tingkat pembelajaran adalah sejauh mana pendidik dapat memastikan tingkat kesiapan peserta didik untuk mempelajari materi baru.

3. Intensif

Intensif adalah seberapa besar peran media dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan.

4. Waktu

Lamanya waktu yang tersedia dapat cukup dan dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Oleh sebab itu, merujuk pada pendapat diatas, efektivitas sebuah buku ajar dalam penelitian ini dapat berdasarkan indikator berikut:

- a. Proses pembelajaran
- b. Motivasi belajar peserta didik
- c. Hasil belajar peserta didik.

Uraian diatas disimpulkan bahwa keefektifan pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai suatu pembelajaran, Keefektifan pembelajaran merupakan hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui hal tersebut, dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.⁵³

⁵³ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengantarnya dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2003), hlm. 54.

Soemosasmito menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:⁵⁴

1. Presentasi waktu belajar peserta didik yang dicurahkan terhadap KBM
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara peserta didik
3. Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan peserta didik (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
4. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur mendukung butir, tanpa mengabaikan butir.

Kemenarikan pembelajaran dapat dibentuk melalui perancangan kualitas pembelajaran. Peranan strategi pengorganisasian pendidik pada mata pelajaran sangatlah menentukan daya tarik peserta didik. variabel penting yang dijadikan dasar sebagai indikator daya tarik adalah penghargaan dan keinginan lebih, sehingga titik awal kemenarikan pembelajaran dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian dan pengelolaan pembelajaran.

Sehingga disimpulkan bahwa buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi ini dikatakan menarik jika peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya motivasi dan menimbulkan rasa keingin tahuan peserta didik untuk mempelajarinya dan mudah memahami materinya.

⁵⁴ Soemosasmito Soenardi, *Dasar, Proses dan efektifitas Belajar Mengajar* (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1998), hlm. 27.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

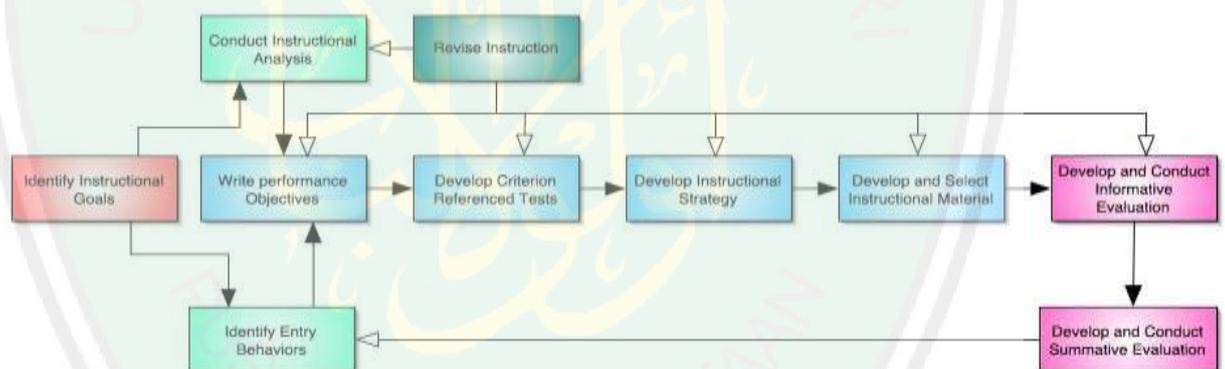
Penelitian dan Pengembangan dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan metode *Research And Development* (R n D) untuk menghasilkan produk yang berupa buku ajar berbasis permainan edukasi. Model pengembangan produk ini adalah adaptasi model pendekatan sistem desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Walter Dick and Lou Carey. Model Walter Dick and Lou Carey ini, merupakan model prosedural yang menggambarkan langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Adapun prosedural komponen-komponennya terdiri dari 10 tahapan :⁵⁵

1. *Identify Instructional Goal*: Mengidentifikasi tujuan umum
2. *Conduct an Instructional Analysis*: Melakukan analisis pembelajaran
3. *Identify Entry Behaviours and Characteristics*: Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik
4. *Write Performance Objectives*: Merumuskan tujuan khusus pembelajaran
5. *Develop Criterion - Referenced Test Items*: Mengembangkan instrumen penilaian

⁵⁵ Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction, Third Edition* (United States of American : HarperCollins, n.d), hlm. 2

6. *Develop an Instructional Strategy*: Mengembangkan strategi pembelajaran
7. *Develop and Select Instructional Materials*: Mengembangkan bahan ajar
8. *Design and Conduct Formative Evaluation*; Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
9. *Revise Instruction*: Melakukan revisi
10. *Design and Conduct Summative Evaluation*: Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

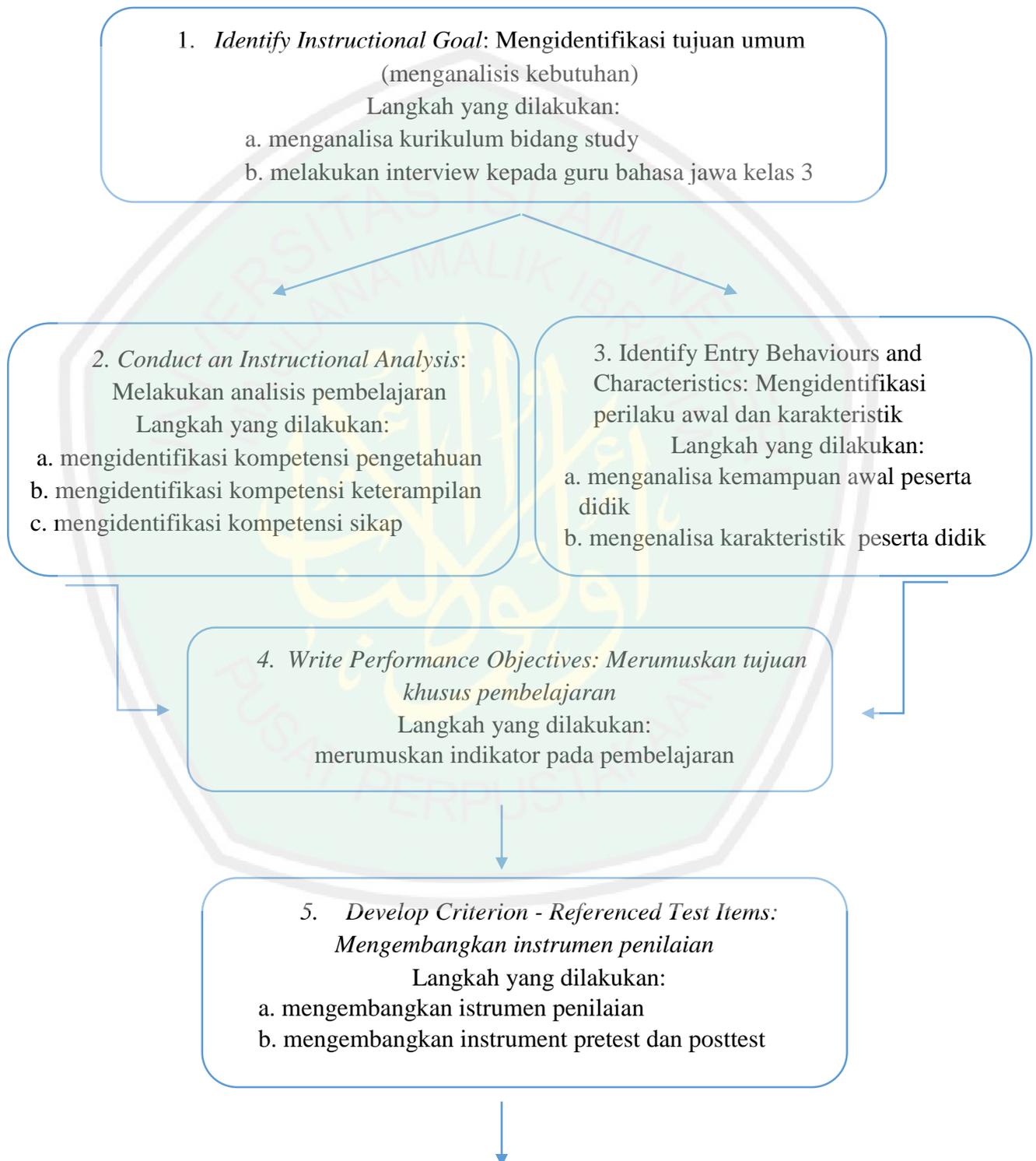
Gambar 3.1
Komponen Model Dick and Carey



B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dilakukan dengan adaptasi model pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou Carey. Akan tetapi peneliti hanya menggunakan komponen 1-9 dari 10 komponen tersebut. Hal itu dikarenakan komponen 1-9 sudah mewakili dasar komponen prosedur, dan komponen ke 10 berada diluar sistem pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, peneliti membuat bagan prosedur pengembangan sebagai berikut:

Gambar 3.2
Bagan Prosedur Pengembangan





Untuk lebih jelasnya, bagan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Identify Instructional Goal: Mengidentifikasi tujuan umum

Tujuan umum pembelajaran diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum bidang study yang dipakai, serta wawancara terhadap pendidik. Tujuan umum dalam pembelajaran dilakukan dengan mengkaji kurikulum 2013. Sesuai dengan PERGUB Jawa Timur pada mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah, tujuan kurikulum bahasa daerah adalah mengarahkan peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa daerah sebagai sarana berkomunikasi dan lambang kebanggaan serta identitas daerah;
- c. Memahami dan menggunakan bahasa daerah dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
- d. Menggunakan bahasa daerah untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial;
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya daerah untuk memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;
- f. Menghargai dan membanggakan sastra daerah sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan umum proses pembelajaran bahasa Jawa semester 2 tertuang dalam kompetensi inti. Terdapat 4 (Empat) Kompetensi inti: Kompetensi Inti (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; Kompetensi Inti (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; Kompetensi Inti (KI-3) untuk kompetensi inti sikap pengetahuan; dan Kompetensi Inti (KI-4) untuk kompetensi inti sikap keterampilan. Adapun kompetensi-kompetensi tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kompetensi Inti kelas 3

Kompetensi Inti
<p>a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya;</p> <p>b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p> <p>c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.</p> <p>d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang</p>

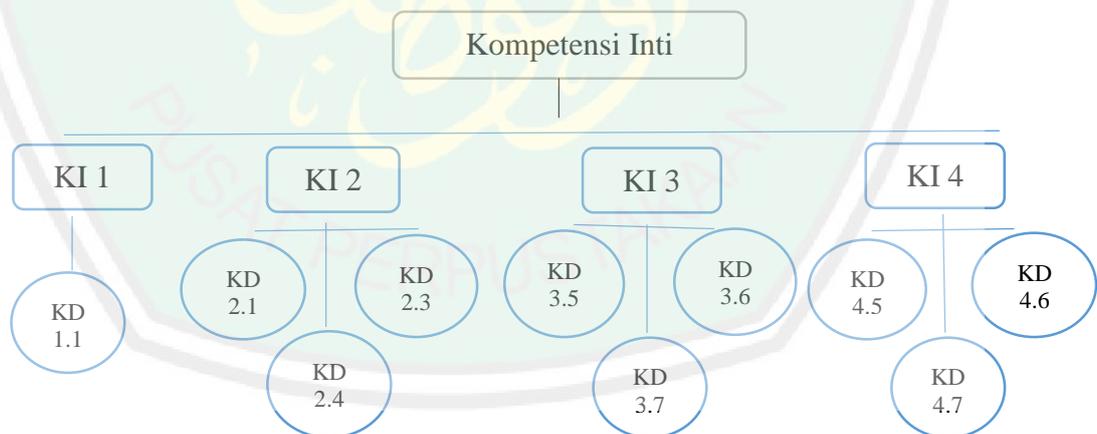
mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Conduct an Instructional Analysis: Melakukan analisis pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan dengan mengidentifikasi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka disini peneliti membuat hubungan antara kompetensi inti (spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan) dan kompetensi dasar apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa jawa semester 2.

Gambar 3.3

Analisis Tujuan Pembelajaran



untuk lebih jelasnya, analisis tujuan pembelajaran dipaparkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Pembelajaran Bahasa Jawa Semester 2 kelas 3

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa budaya daerah yang dikenal sebagai realisasi bahasa, sastra dan budaya daerah yang adiluhung dan sarana belajar dalam lingkup bahasa daerah yang penuh persatuan, semangat, tanggap dan kepribadian yang kuat.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.	<p>2.1 Memiliki kepedulian dan rasa tanggungjawab terhadap makhluk hidup, energi dan perubahan iklim, serta bumi dan alam semesta melalui pemanfaatan dan praktek berbahasa, bersastra, dan berbudaya daerah.</p> <p>2.3 Memiliki perilaku santun, jujur, rendah hati, bersemangat dan berkepribadian tangguh terhadap perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan sosial di daerah melalui pemanfaatan dan pengamatan bahasa, sastra, dan budaya daerah.</p> <p>2.4 Memiliki rasa percaya diri, tanggap dan kepedulian terhadap kondisi alam dan lingkungan sosial melalui pengamatan langsung, menyimak, dan pemanfaatan bahasa, sastra dan budaya daerah.</p>

<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.</p>	<p>3.5 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata dan kalimat untuk menulis karangan sederhana sesuai kaidah.</p> <p>3.6 Mengenal dan memahami teks tembang dholanan/laghu en-maenan.</p> <p>3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena.</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.5 Merangkai kalimat menjadi karangan sederhana sesuai kaidah.</p> <p>4.6 Melagukan tembang dholanan/laghu en-maenan.</p> <p>4.7 Menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah.</p>

3. Identify Entry Behaviours and Characteristics: Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik

Kemampuan awal dan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar adalah anak yang berusia rentang 7-12 tahun yang disebut juga usia kanak-kanak tengah dan akhir. Usia tersebut yang ditinjau dari segi psikologinya, maka anak senang apabila kegiatan belajar mereka diselingi dengan permainan yang sering disebut dengan belajar sambil bermain. Oleh sebab itu, peserta didik khususnya peserta didik kelas 3 di tingkat dasar, membutuhkan kegiatan proses pembelajaran yang dapat menarik

perhatian dan menyenangkan bagi peserta didik serta membutuhkan buku ajar yang menarik perhatian untuk dapat digunakan sebagai pedoman belajar baik di sekolah maupun mandiri di rumah. Sehingga layak bagi peneliti jika buku ajar bahasa Jawa digunakan dengan pendekatan permainan edukasi karena sesuai dengan karakteristik peserta didik.

4. Write Performance Objectives: Merumuskan tujuan khusus pembelajaran

Tujuan Khusus pembelajaran dilakukan dengan menganalisa kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator pencapaian tiap kompetensi dasar. Tujuan khusus pembelajaran bahasa Jawa semester 2 ini digunakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran serta kisi-kisi tes dalam pembelajaran. Berdasarkan tujuan umum pembelajaran maka ditetapkan tujuan khusus pembelajaran bahasa Jawa semester 2 sebagai berikut:

Tabel 3.3
Tujuan Khusus Pembelajaran Bahasa Jawa Semester 2 kelas 3

Wulangan 5		
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa budaya daerah yang dikenal sebagai realisasi bahasa, sastra dan budaya daerah yang adiluhung dan sarana	1.1.1 Berdoa untuk memulai pelajaran dengan menggunakan bahasa daerah 1.1.2 Menggunakan bahasa daerah untuk berkomunikasi di lingkungan sekolah sebagai wujud

	belajar dalam lingkup bahasa daerah yang penuh persatuan, semangat, tanggap dan kepribadian yang kuat.	memelihara hubungan baik dengan sesama umat ciptaan Tuhan yang maha Esa
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.	2.1 Memiliki kepedulian dan rasa tanggungjawab terhadap makhluk hidup, energi dan perubahan iklim, serta bumi dan alam semesta melalui pemanfaatan dan praktek berbahasa, sastra, dan kebudayaan daerah.	2.1.1 Memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar. 2.1.2 Memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap sumber energi dan dapat memanfaatkannya sebagai bagian dari budaya daerah
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	3.5 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata dan kalimat untuk menulis karangan sederhana sesuai kaidah.	3.5.1 Mengidentifikasi jenis kata 3.5.2 Mengidentifikasi jenis kalimat 3.5.3 Mengidentifikasi pola kalimat 3.5.4 Menganalisis penggunaan kata dalam kalimat 3.5.5 Menganalisis penggunaan kalimat dalam paragraf

<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>4.5 Merangkai kalimat menjadi karangan sederhana sesuai kaidah.</p>	<p>4.5.1. Menyusun kerangka karangan 4.5.2 Merangkai kalimat menjadi karangan sederhana 4.5.3 Membaca nyaring karangan</p>
---	--	--

Wulangan 6

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
<p>1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p>	<p>1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa budaya daerah yang dikenal sebagai realisasi bahasa, sastra dan budaya daerah yang adiluhung dan sarana belajar dalam lingkup bahasa daerah yang penuh persatuan, semangat, tanggap dan kepribadian yang kuat.</p>	<p>1.1.1 Berdoa untuk memulai pelajaran dengan menggunakan bahasa daerah 1.1.2 Mengucapkan syukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu 1.1.3 Menggunakan bahasa daerah untuk berkomunikasi di lingkungan sekolah sebagai wujud memelihara hubungan baik dengan sesama umat ciptaan Tuhan yang maha Esa</p>

<p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p>	<p>2.4 Memiliki rasa percaya diri, tanggap dan kepedulian terhadap kondisi alam dan lingkungan sosial melalui pengamatan langsung, menyimak, dan pemanfaatan bahasa, sastra dan budaya daerah.</p>	<p>2.4.1 Memiliki rasa percaya diri dalam melagukan tembang dholanan/laghu enmaenan sebagai wujud pemanfaatan budaya daerah 2.4.2 Memiliki rasa tanggap dan peduli terhadap sesama</p>
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.</p>	<p>3.6 Mengenal dan memahami teks tembang dholanan/laghu enmaenan.</p>	<p>3.6.1 Menyebutkan contoh-contoh tembang dholanan. 3.6.2 Menjelaskan arti kata sulit dalam tembang dholanan 3.6.3 Menjelaskan isi tembang dholanan</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam</p>	<p>4.6 Melagukan tembang dholanan/laghu enmaenan.</p>	<p>4.6.1. Melagukan tembang dholanan 4.6.2 Memperagakan/bermain sesuai dengan tembang dholanan</p>

<p>karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>		
--	--	--

Wulangan 7		
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
<p>1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</p>	<p>1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa budaya daerah yang dikenal sebagai realisasi bahasa, sastra dan budaya daerah yang adiluhung dan sarana belajar dalam lingkup bahasa daerah yang penuh persatuan, semangat, tanggap dan kepribadian yang kuat.</p>	<p>1.1.1 Berdoa untuk memulai pelajaran dengan menggunakan bahasa daerah 1.1.2 Menggunakan bahasa daerah untuk berkomunikasi di lingkungan sekolah sebagai wujud memelihara hubungan baik dengan sesama umat ciptaan Tuhan yang maha Esa</p>
<p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam</p>	<p>2.3 Memiliki perilaku santun, jujur, rendah hati, bersemangat dan berkepribadian tangguh terhadap perkembangan teknologi produksi,</p>	<p>2.3.1 Memiliki perilaku santun, semangat dan berkepribadian tangguh terhadap perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan</p>

<p>berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p>	<p>komunikasi, dan transportasi serta permasalahan sosial di daerah melalui pemanfaatan dan pengamatan bahasa, sastra, dan budaya daerah.</p>	<p>transportasi serta permasalahan sosial di daerah melalui pemanfaatan dan pengamatan bahasa, sastra, dan budaya daerah.</p>
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.</p>	<p>3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena.</p>	<p>3.7.1 Menyebutkan aksara legena 3.7.2 Menulis bentuk aksara legena</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan</p>	<p>4.7 Menulis kata dengan aksara legena sesuai dengan kaidah.</p>	<p>4.7.1. Menulis kata dengan aksara legena 4.7.2 Mengubah kata beraksara legena kedalam aksara latin 4.7.3 Menulis kalimat dengan aksara legena</p>

anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.		
---	--	--

5. Develop Criterion - Referenced Test Items: Mengembangkan instrumen penilaian

Langkah berikutnya, mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tujuan khusus pembelajaran. Instrumen penilaian yang akan dirumuskan oleh peneliti adalah instrument penilaian yang ada didalam buku ajar dan instrument penilaian pre test dan post test. Instrument pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui apakah terdapat keberhasilan dalam menggunakan buku ajar.

Instrument penilaian yang ada didalam pembelajaran mengacu pada indikator pembelajaran.

Tabel 3.4
Instrumen Penilaian

Bab	Kompetensi dasar	Indikator	Jenis Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	3.5 Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata dan kalimat untuk menulis karangan sederhana sesuai kaidah.	Mengidentifikasi jenis kata	Tes Tertulis	Mengidentifikasi kata pada suatu kaliimat, contoh: 1. Saiki Fira Sregep Sinau 2. Bapak Maos Koran Ing Njaba 3. Azir Lan Fahmi arep tindak menyang Jakarta 4. Adhiku Ngetung

				5. Nyi Ageng Mundhut Setengah Gula Ing Pasar
		Mengidentifikasi jenis kalimat	Tes Tertulis	Menyebutkan suatu jenis kata pada suatu kalimat, contoh: 1. Tulung aku penekna pelem kui 2. Jupukno bukuku ing nduwur meja kuwi! 3. Dina senin Ibuke Rosi rawuh saka tindak haji 4. Umpamane aku mau ora telat sekolah 5. Ayo padha belajar dhisik!
		Mengidentifikasi pola kalimat	Tes Tertulis	Membuat suatu karangan
2.	3.6 Mengenal dan memahami teks tembang dholanan/laghu en-maenan.	Menyebutkan contoh-contoh tembang dholanan.	Tes Tertulis	menyebutkan macam-macam tembung dolanan?
		Menjelaskan arti kata sulit dalam tembang dholanan.	Tes Tertulis	Menjelaskan arti kata ini! Rina Ngelingake Jamuran Ngrembuyung Lembayung
		Menjelaskan isi tembang dholanan.	Tes Tertulis	Menjelaskan isi tembang dolanan jamuran dan padang bulan.
3.	3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena.	Menyebutkan aksara legena.	Tes Tertulis	Menyebutkan macam-macam aksara legena
		Menulis bentuk aksara legena.	Tes Tertulis	Menulis bentuk aksara legena dalam suatu kata

Instrument pretest dan posttest juga mengacu pada indikator pembelajaran dan ditambah dengan judul bab dalam sebuah materi. sebelum diujicobakan Instrument pretest dan posttest divalidasikan dan

direliabilitaskan terlebih dahulu. Agar mengetahui bagaimana tingkat kevalidatan instrument penilaian tersebut. Validasi dan reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS. 23.0 dengan jumlah peserta didik ujicoba 20 peserta didik yang memiliki kemampuan homogen dengan kelas ujicoba.

Pada uji validitas dan reliabilitas dari instrumen penilaian, sekitar 1 sampai 30 item soal dinyatakan valid karena sesuai dengan kriteria bahwa r hitung $>$ r tabel. Dengan Cronbach Alpha yang reliable karena tidak kurang dari 0,6. Oleh sebab itu, instrumen penilain layak digunakan. Dan dari hasil analisa tersebut, maka peneliti akan menggunakan instrument tersebut untuk mengukur tingkat keefektifan peserta didik.(Lihat Lampiran 9)

6. Develop an Instructional Strategy: Mengembangkan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran yang akan dikembangkan merujuk pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan, materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dirancang dengan inovatif dan menyenangkan agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Startaegi pembelajaran tersebut terancang dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran yang kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Adapun strategi pembelajaran bahasa jawa pada semester 2 sesuai dengan kurikulum 2013 yang terbagi menjadi 3 tahap: kegiatan pendahuluan; Kegiatan Inti; dan Kegiatan penutup.

❖ Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- a. Menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikis agar siap mengikuti proses pembelajaran,
- b. Menjelaskan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai,
- c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan, contoh kehidupan sehari-hari dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari.

❖ Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, perlu dilakukan sesuatu kegiatan yang dapat mencapai sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan baik dan sempurna. Untuk mencapai sikap; maka perlu diadakan aktifitas pembelajaran baik individu maupun kelompok. Untuk mencapai pengetahuan; perlu diadakan aktifitas pemecahan masalah untuk menambah pengetahuan mereka. Untuk keterampilan; perlu adanya aktifitas yang menghasilkan sebuah karya.

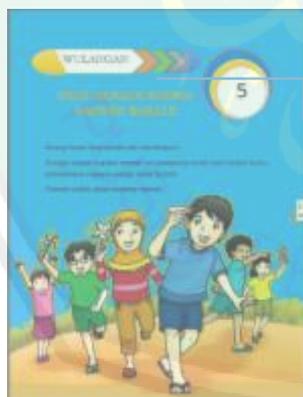
❖ Kegiatan Penutup

- a. Peserta didik dan guru mengadakan refleksi tentang proses dan hasil belajar;
- b. Memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran;
- c. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik individual maupun kelompok;
- d. Menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

7. Develop and Select Instructional Materials: Mengembangkan bahan ajar

Langkah berikutnya adalah mengembangkan sebuah buku ajar bahasa Jawa dengan basis permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi serta meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada kelas 3 di SDN Ketawangede Kota Malang. Pengembangan buku ajar ini mengembangkan materi wulangan 5, 6 dan 7. Permainan edukasi disesuaikan dengan menekankan kriteria diatas dan sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam buku ajar ini juga menerapkan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013.

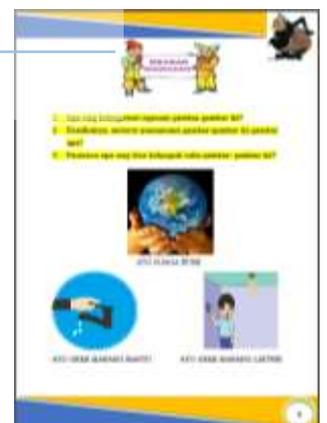
Didalam buku ini terdapat bagian-bagian yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Jawa agar lebih menyenangkan.



Pada setiap awal terdapat bab dengan judul dan ringkasan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.

MBABAR WAWASAN

Bagian ini untuk menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik.





AYO MACA
Bagian ini mengajak peserta didik untuk membaca.

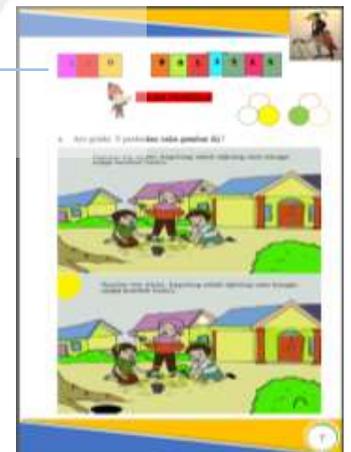
AYO GATEKNA!
Bagian ini mengajak peserta didik untuk memahami isi materi.

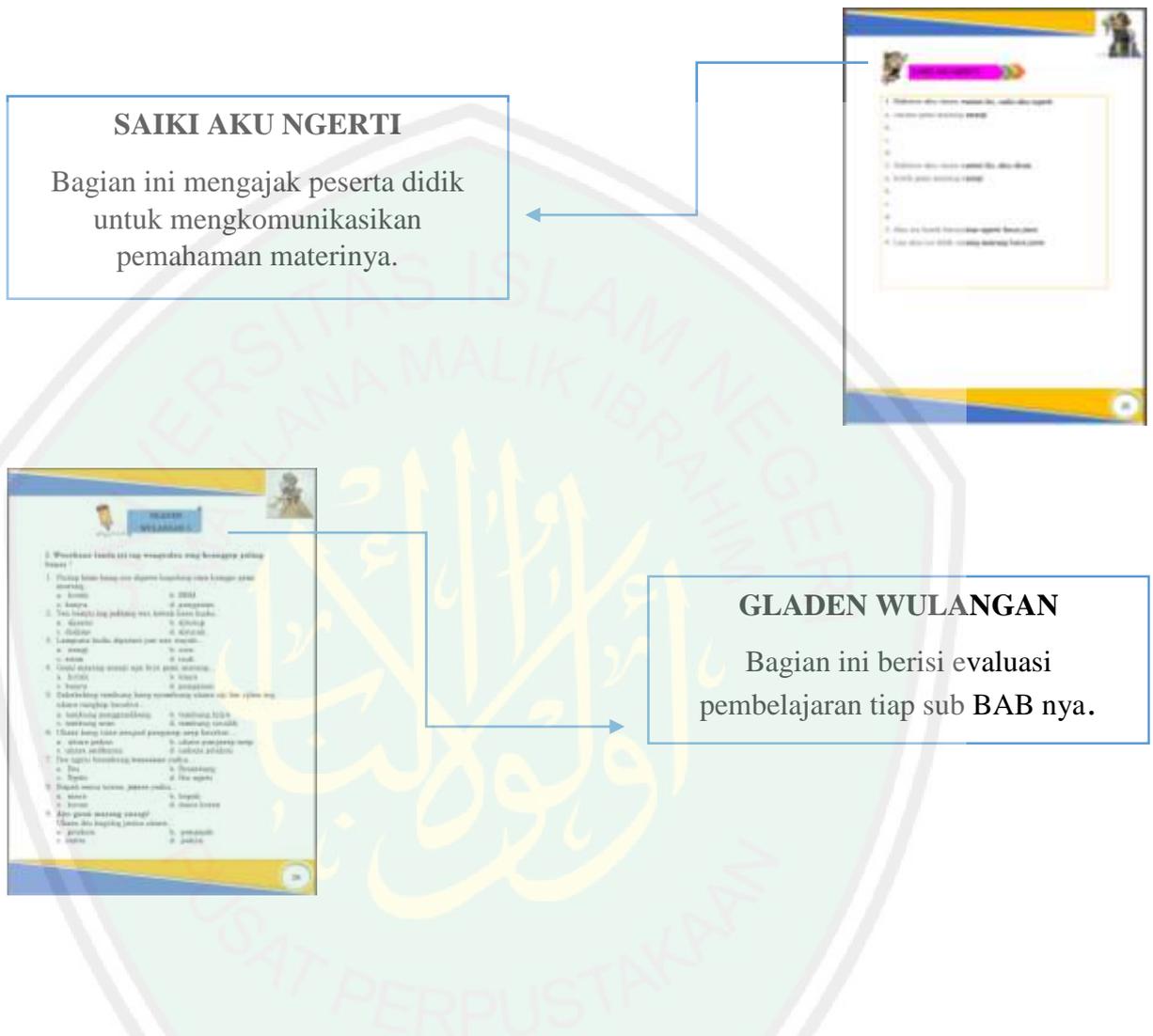


AYO GARAPEN
Bagian ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui materi.



AYO DOLANAN
Bagian ini mengajak peserta didik untuk lebih memahami materi dengan bermain.





8. Design and Conduct Formative Evaluation; Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif

Pada pelaksanaan ini, yaitu melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data keefektifan dan keefisienan. Peneliti melakukan validasi buku ajar kepada tim ahli dan menggunakan buku ajar kepada peserta didik. Evaluasi para ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan buku ajar. Sedangkan

implementasi penggunaan pada peserta didik digunakan untuk mengetahui keefisien dan keefektivan buku ajar yang menggunakan pretest dan posttest. Untuk para ahli adalah; ahli bahasa, ahli materi pembelajaran bahasa jawa dan ahli design buku ajar.

9. Revise Instruction: Melakukan revisi

Melakukan revisi merupakan langkah akhir menurut Walter Dick and Lou Carrey. Melakukan revisi diperoleh dari hasil evaluasi formative. Setelah buku ajar divalidasikan oleh para ahli dan direvisi maka buku ajar siap untuk diujicobakan kepada peserta didik. Setelah hasil data ujicoba dan masukan para validator menunjukkan perlu dilakukan revisi yang signifikan terhadap buku ajar bahasa jawa berbasis permainan edukasi, maka setelah melalui tahap ini akan kembali ke tahap ke dua dan berputar lagi sampai didapatkan buku ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan buku ajar yang dikembangkan. Revisi buku ajar tersebut dilakukan setelah buku ajar divalidatoran kepada ahli.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dimaksudkan untuk mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kemudahan, kelayakan dan daya tarik produk. Sebelum diujicobakan, produk terlebih dahulu dikonsultasikan dengan beberapa ahli meliputi ahli materi bahasa jawa, ahli desain, dan ahli bahasa. Setelah melalui tahap konsultasi, produk direvisi kemudian diuji cobakan.

Desain uji coba yang dilakukan dengan simulasi penggunaan buku ajar pengembangan. Setelah disimulasi buku ajar dapat diuji cobakan pada kelompok terbatas. Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pengembangan buku ajar dengan permainan edukasi ini adalah guru bahasa jawa, ahli desain pengembangan buku ajar, ahli bahasa, dan peserta didik kelas 3 SDN Ketawanggede kota Malang sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu (1) peserta didik mengalami kesulitan Bahasa Jawa (2) kemampuan peserta didik sangat beragam. Sedangkan pemilihan peserta didik kelas 3 sebagai subyek uji coba didasarkan pada pertimbangan berikut. Peserta didik kelas 3 sudah mendapatkan bahasa jawa. Di samping itu, peserta didik kelas 3 kesulitan memahami materi bahasa jawa dan merupakan tonggak ukur mereka untuk melangkah ke jenjang berikutnya.

a. Ahli materi

Ahli materi dalam pengembangan buku ajar dengan permainan edukasi adalah seseorang guru bahasa jawa yang sudah lama mengajar bahasa jawa minimal 3 tahun berpengalaman. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang materi bahasa jawa. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi pembelajaran yang ada dalam buku ajar dengan permainan edukasi ini.

b. Ahli Desain

Ahli Desain dalam pengembangan buku ajar dengan permainan edukasi ini adalah seorang yang berpendidikan minimal S2 pendidikan/non pendidikan teknologi pendidikan, memiliki masa kerja minimal 3 tahun, memiliki lebih dari dua karya tulis dalam bidang pengembangan media, serta bukan dosen pembimbing. Pemilihan ahli desain ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dalam pengembangan buku ajar.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan buku ajar adalah seseorang yang berpendidikan minimal S2 di bidang bahasa, memiliki masa kerja minimal 3 tahun, seorang pendidik di perguruan tinggi dan madrasah jenjang sekolah dasar. Pemilihan ahli bahasa ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran secara umum terhadap bahasa yang ada dalam buku ajar.

D. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam pengembangan buku ajar ini bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validator untuk mencari keefektifan buku ajar serta diperoleh dari pretest dan posttest sebagai penguat dari hasil uji coba produk, serta tanggapan dari peserta didik untuk mengetahui kemenarikan buku ajar. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil saran, komentar maupun tanggapan dari

validator terhadap buku ajar untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Selain hal tersebut, data kualitatif juga diperoleh dari data kuantitatif yang telah dianalisa yang kemudian disimpulkan secara deskriptif.

E. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data meliputi angket dan tes perolehan hasil belajar. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang keefektifan buku ajar. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil posttest yang menunjukkan keberhasilan buku ajar dengan permainan edukasi. Dalam hal ini, tes dilakukan dengan pretest (sebelum produk diajarkan) dan posttest (setelah produk diajarkan).

Instrumen yang berupa angket merupakan instrument data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

1. Skor 5, jika sangat baik, sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah dan sangat jelas.
2. Skor 4, jika baik, tepat, sesuai, menarik, mudah dan jelas.
3. Skor 3, jika cukup baik, cukup tepat, cukup sesuai, cukup menarik, cukup mudah dan cukup jelas.
4. Skor 2, jika kurang baik, kurang tepat, kurang sesuai, kurang menarik, kurang mudah dan kurang jelas.
5. Skor 1, jika sangat tidak baik, sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah dan sangat tidak jelas.

Adapun kisi-kisi kisi angket sesuai dengan buku ajar yang baik adalah;

a. Kisi-Kisi Instrumen untuk ahli materi

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Mengembangkan buku ajar berbasis permainan edukasi	1. Menyusun Kompetensi Dasar	Menyajikan kompetensi dasar yang dapat diukur	1
	2. Menyusun Indikator	a. Menjelaskan indikator sesuai dengan kompetensi dasar	2
		b. Perumusan indikator dapat mengukur kompetensi dasar	3
	3. Perumusan Tujuan Pembelajaran	a. Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi dasar	4
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	5
		c. Perumusan tujuan sudah jelas	6
	4. Uraian Materi	a. Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar	7
		b. Materi yang disajikan sesuai dengan Indikator	8
		c. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	9
		d. Penyampaian materi pada buku ajar telah urut	10
		e. Materi dengan menggunakan contoh dan ilustrasi gambar yang tepat	11
		f. Penyajian materi sudah jelas	12
	5. Penyajian Gambar	Menggunakan pilihan gambar yang menarik	13

	6. Penyajian Warna	Menggunakan degradasi warna yang menarik	14
	7. Permainan Edukasi	a. Permainan edukasi sesuai dengan materi pembelajaran	15
		b. Permainan edukasi dapat mencapai tujuan pembelajaran	16
		c. Permainan edukasi dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran	17
		d. Permainan edukasi sudah menarik	18
	8. Evaluasi	a. Soal evaluasi sesuai dengan indikator	19
		b. Soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran	20
		c. Soal evaluasi sesuai dapat mengukur kompetensi peserta didik	21
		d. Soal evaluasi sesuai menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan efektif	22

2. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli desain

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Desain

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Mengembangkan buku ajar berbasis permainan edukasi	1. Menyusun Kompetensi Dasar	Menyajikan kompetensi dasar yang dapat diukur	1
	2. Menyusun Indikator	a. Menjelaskan indikator sesuai dengan kompetensi dasar	2

		b. Perumusan indikator dapat mengukur kompetensi dasar	3
3. Perumusan Tujuan Pembelajaran		a. Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi dasar	4
		b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	5
		c. Perumusan tujuan sudah jelas	6
4. Konsistensi		Bentuk, posisi, tombol konsisten, warna memiliki fungsi yang sama pada setiap lembarnya.	7
5. Teks		a. Komposisi teks (ukuran, warna dan jeni) jelas sehingga mudah dibaca oleh pembaca khususnya pada anak sekolah dasar	8
		b. Keterpaduan antara warna teks dan <i>background</i>	9
6. Ilustrasi		Kualitas ilustrasi (gambar) baik dan sesuai dengan materi pembelajaran	10
7. Warna		a. Warna yang dipilih dapat menarik perhatian	11
		b. Perpaduan warna sangat cocok	12
8. Pembelajaran		a. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	13
		b. Teknik penyajian materi sudah sesuai	14
		c. Permainan edukasi yang terdapat dalam buku ajar disajikan berbeda dengan permainan edukasi lainnya	15
		d. Permainan edukasi dapat memberikan rasa senang kepada peserta didik	16

		e. Evaluasi sesuai dengan indikator pencapaian	17
		f. Evaluasi sesuai menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan efektif	18
	9. Permainan Edukasi	a. Permainan edukasi dapat mengembangkan sosialisasi	19
		b. Permainan edukasi dapat merangsang imajinasi	20
		c. Permainan edukasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir	21
	10. Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	22
	11. Interaktive	Pengembangan buku ajar berbasis permainan edukasi dapat memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang digunakan oleh pengguna sehingga proses pembelajaran timbulnya umpan balik antara pengguna dan buku ajar	23

3. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli bahasa

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Mengembangkan buku ajar berbasis permainan edukasi	1. Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat	1
		b. Keefektifan kalimat	2
	2. Komunikatif	a. Keterbacaan pesan	3

		b. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	4
		c. Kemampuan mendorong berfikir kritis	5
	3. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik	6
		b. Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	7
	4. keruntutan dan keterpaduan alur berpikir	a. Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	8
		b. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	9
	5. Penggunaan istilah, simbol maupun ikon	a. Konsistensi penggunaan istilah	10
		b. Konsistensi penggunaan simbol	11

4. Kisi-kisi Instrumen untuk tanggapan peserta didik

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Instrumen untuk Tanggapan Peserta Didik

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
Mengembangkan buku ajar berbasis permainan edukasi	1. Materi buku ajar	a. Menjelaskan kemudahan dalam menerima materi dengan permainan edukasi	1
		b. Menjelaskan materi pembelajaran dengan permainan edukasi dapat menarik perhatian peserta didik	2

		c. Memberikan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa jawa	3
		d. Memberikan kemudahan dalam memahami materi pelajaran bahasa jawa dengan berbasis permainan edukasi	4
	b. desain Buku ajar	a. Menumbuhkan rasa senang menggunakan buku ajar	5
		b. Ukuran dan jenis huruf dapat mudah dibaca	6
		c. Gambar dalam buku ajar menarik	7
		d. Menemui kata-kata sulit	8
	c. Evaluasi	Memudahkan pemahaman dalam –soal-soal pada buku ajar bahasa jawa berbasis permainan edukasi	9
	c. Proses pembelajaran	membantu untuk bekerjasama dengan teman dan lingkungan.	10

F. Teknik Analisis

1. Teknik Analisis Instrument Penilaian

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data

dari variabel yang diteliti secara tepat.⁵⁶ Maka dalam hal ini digunakan rumus product moment dari Pearson, yaitu:⁵⁷

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

Keterangan :

r_{xy} = Korelasi Product Moment

n = Sample

x = Total Soal

y = Skor Total Soal

Bagian dari uji validitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis butir-butir, dimana untuk menguji setiap butir maka skor total valid tidaknya suatu item dapat diketahui dengan membandingkan angka korelasi product moment Pearson (r hitung) pada level signifikan 0,05 nilai kritisnya. Instrumen penelitian itu dikatakan valid dimana nilai korelasinya lebih besar dari 0,3.

Tabel 3.9
Korelasi interpretasi

No	Jarak	Keterangan
1.	0,80 - 1,000	Sangat Tinggi
2.	0,60 – 0,799	Tinggi
3.	0,40 – 0,599	Cukup

⁵⁶ Tim Sekolah Penelitian LKP2M, *Metodologi Penelitian*, (Malang: Biro Penelitian LKP2M UIN Malang, 2008), hlm. 164

⁵⁷ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 137

4.	0,20 – 0,399	Rendah
5.	0,00 – 0,199	Sangat Rendah

b. Uji Reliabilitas

Reabilitas berasal dari kata reliable. Instrument test variable jika data tersebut konsisten dari hasil. Jadi alat instrument dikatakan reliabilitas jika waktunya konsisten dengan orang yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti menggunakan Alpha Cronbach to alat reliable penelitian. Rumus Alpha adalah:⁵⁸

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} = Instrument Reliabilitas

K = Total Grain

$\sum \sigma_b^2$ = Macam Total Grain

σ_1^2 = Macam Grain

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen yang digunakan. Pengukuran reliabilitas menggunakan metode Cronbatch Alpha dengan menggunakan indeks numerik yang disebut koefisien. Instrumen yang digunakan dalam suatu variabel

⁵⁸ Eko Putro Widoyoko, Evaluasi Program, hlm. 152

dikatakan reliable apabila memiliki koefisien alpha lebih dari 0,06.⁵⁹ Oleh sebab itu, peneliti menggunakan bantuan SPSS 23.0 sebagai uji validitas dan reliabilitas.

2. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data yang terkumpul dengan menganalisa, mendeskripsikan data serta mengambil kesimpulan. Analisa untuk memperoleh tingkat keefektifan berdasarkan pada angket para ahli dan ditambah dengan hasil belajar peserta didik saat diadakan pretest dan posttest. Analisis dari angket yang berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala likert, kemudian dianalisis melalui perhitungan presentasi skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan. Untuk menentukan persentasi tersebut digunakan rumus sebagai berikut:⁶⁰

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan= \sum = jumlah

n = jumlah seluruh item angka.

⁵⁹ Tim Sekolah Penelitian LKP2M, Metodologi Penelitian, hlm. 190

⁶⁰ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

Tabel 3. 10
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase rata-rata dengan skala 5

90 – 100 %	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75 – 89 %	Baik	Tidak Perlu Revisi
65 – 74 %	Cukup	Direvisi
55 – 64 %	Kurang	Direvisi
0 – 54 %	Sangat Kurang	Direvisi

Berdasarkan tabel diatas, maka untuk mencapai kelayakan, kemenarikan maupun keefektifan suatu produk pengembangan, presentasi yang harus dimiliki oleh produk pengembangan minimal 75% dan maksimal 100%. Jika suatu produk mendapatkan hasil dibawah 75% artinya produk tersebut harus dilakukan revisi ulang dan divalidasikan ulang sampai mendapat kan skor minimal 75%. Dan untuk yang sudah mendapatkan 75% keatas maka produk tidak direvisi dan tidak divalidasikan ulang.

Data hasil pretest dan posttest digunakan sebagai dapat penguat keberhasilan buku ajar. Teknik analisis datanya menggunakan teknik Uji T. Analisa Paired-sample T-test dengan bantuan SPSS 23.0

Rumus t- tes: ⁶¹

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Md = mean dari deviasi antara *Pre-test* dan *post-test*

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

Xd = deviasi masing-masing subjek (D-Md)

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t tabel dengan taraf 5% adalah:

H₀: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan,

H₁: Ada perbedaan yang signifikan antara sesudah dan sebelum menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika t hitung > t tabel maka hasilnya signifikan, artinya H₀ ditolak
- 2) Jika t hitung < t tabel maka hasilnya signifikan, artinya H₀ ditolak

⁶¹ Tim Sekolah Penelitian LKP2M. *Metodologi Penelitian* (Malang: Biro Penelitian LKP2M UIN Malang, 2008), hlm. 90

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Spesifikasi Produk Buku Ajar Bahasa Jawa dengan permainan edukasi

Hasil Pengembangan

Spesifikasi hasil pengembangan berupa buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir ini terdiri dari empat bagian, yaitu: bagian pra-pendahuluan, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian penutup.

1. Bagian Pra-Pendahuluan

Buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi terdiri dari dari 3 Bab yaitu; 1) gemi marang energi kanggo bakale, 2) dolanan karo olahraga, 3) Pakulinan Becik. Pada bagian pra-pendahuluan, mencakup hasil pengembangan yang berupa sampul depan dan belakang, identitas diri, kata pengantar, informasi buku, daftar isi, kompetensi inti dan ayo bernyanyi. Adapun hasilnya antara lain:

a. Sampul Depan dan Belakang

Sampul depan disajikan dengan tampilan desain yang dibuat menarik dengan tampilan yang didominasi dengan warna biru. Warna biru dalam ilmu psikologi memiliki sebuah arti yang dapat memberikan kesenangan, damai, serta keluasan ilmu yang berarti tujuan dari hal tersebut adalah untuk memberikan kesan sejuk, dan damai kepada

peserta didik serta sesuai dengan subtema yang dikembangkan yaitu menambah keluasan ilmu kepada peserta didik sehingga peserta didik maupun pengguna lainnya memiliki ketertarikan dan keinginan untuk mempelajari buku ajar yang dikembangkan.

Pada bagian kanan atas terdapat logo kurikulum 2013 dan bagian kiri atas terdapat logo permainan edukasi dengan 3 lingkaran dengan warna yang berbeda serta dibawahnya logo tulisan “Basa Jawa Dengan Permainan Edukasi” menggambarkan bahwa isi dari buku ajar bahasa jawa yang dikembangkan berpatokan pada kurikulum baru yang saat ini diterapkan di jenjang pendidikan dasar, yaitu kurikulum 2013 serta permainan edukasi yang dikembangkan memiliki penekanan pada 3 macam yaitu dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi serta meningkatkan kemampuan berpikir. Tulisan Basa jawa dengan pemilihan warna kuning dimaksudkan untuk memberikan fokus pada buku ajar.

Pada bagian tengah atas terdapat tulisan aksara jawa yang dibaca ayo belajar bahasa jawa disajikan untuk menambah rasa bahwa buku ajar ini bahasa jawa. Dibawahnya terdapat tulisan dengan warna hitam yaitu nama pembimbing dari pengarang (Dr. Hj. Sutiah, M.Pd dan Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd) dan Bagian tengah bawahnya terdapat gambar peserta didik dengan senyum lebar membaca buku bahasa jawa dimaksudkan agar peserta didik dapat senyum lebar ketika belajar bahasa jawa serta pada bagian kiri gambar terdapat gambar-gambar

kecil yang berupa aktivitas belajar dan permainan dimaksudkan untuk memperjelas isi buku yang akan disajikan.

Dibagian bawah terdapat angka 3 dengan *background* kuning dimaksudkan untuk memberikan informasi sasaran pengguna dari buku ajar yang dikembangkan. Serta terdapat tulisan dengan warna putih yaitu nama pengembang (Esa Nur Faizah). Sedangkan pada cover terdapat logo dan universitas pengarang yaitu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan 2017 yang menunjukkan tahun dari pengembangan buku ajar ini.

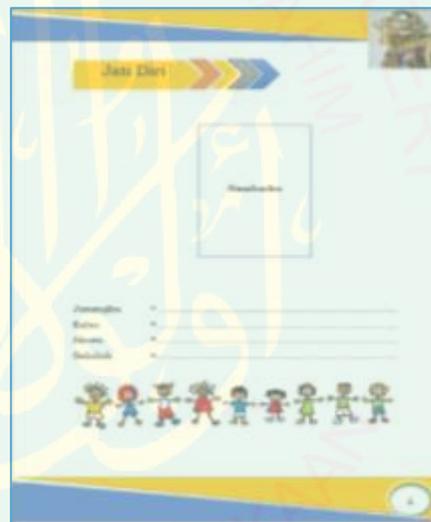
Gambar 4.1
Tampilan Sampul Depan dan Belakang



b. Identitas Diri

Identitas diri “Jati diri” bagian ini berisi kolom foto dan data diri. Bagian ini dibuat dengan tujuan agar pemilik buku bisa menempelkan foto dan mengisi identitas pribadinya yang dimaksudkan agar buku miliknya tidak bisa tertukar dengan buku milik temannya dan agar tidak hilang begitu saja.

Gambar 4.2
Tampilan Identitas Diri



c. Kata Pengantar

Kata Pengantar “Atur Sapala” merupakan sebuah untaian kata berupa puji syukur kepada Allah SWT, ucapan terimakasih kepada orang-orang yang sudah membantu dalam proses buku ajar yang dikembangkan, penjelasan pengembangan buku ajar, serta harapan penulis terhadap buku ajar yang dikembangkan

Gambar 4.3
Tampilan Kata Pengantar



d. Informasi Buku

Informasi buku “Permainan edukasi dan Apa isi buku iki?” merupakan sebuah informasi atau penjelasan kepada pembaca tentang paduan buku ini, buku ini disusun menerapkan permainan edukasi yang menekankan pada pengembangan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir. Serta menjelaskan mengenai komponen isi buku ajar tentang pengertian tiap fase.

Gambar 4.4
Tampilan Informasi Buku



e. Daftar Isi

Daftar isi berisi tentang daftar seluruh halaman pada setiap bagian, mulai dari awal yaitu Jati diri sampai dengan yang akhir daftar pustaka. Daftar isi dibuat dengan tujuan agar pembaca lebih mudah mencari bagian yang ada di dalam buku dengan hanya melihat halaman pada buku ajar ini.

Gambar 4.5
Tampilan Daftar Isi



Daftar Isi	
Jati Diri	ii
Alat Bantu	iii
Daftar Isi	iv
Permisian Dibaca	v
Apa Isi Buku Ini	vi
Kompetensi Inti	vii
Bab 1	viii
Wawancara 5	ix
Wawancara 6	x
Wawancara 7	xi
Dinding Wawancara Akhir	xii
Kesimpulan	xiii

f. Kompetensi Inti

Kompetensi inti berisi tentang tujuan umum yang harus bisa dicapai oleh peserta didik. Adanya kompetensi tujuan didalam buku diharapkan agar pembaca bisa memahami kearah mana buku ini.

Gambar 4.6
Tampilan Kompetensi Inti



Kompetensi Inti	
1	Menerima, menanggapi, dan menghargai lingkungan alam yang disekelilingnya.
2	Memahami berbagai media cetak, digital, gambar, audio, video, dan gambar lainnya yang disajikan.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menggunakan kemampuan kognitif untuk berfikir secara kritis, kreatif, logis, dan sistematis.
4	Memahami pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

i. Ayo Bernyanyi

Ayo bernyanyi “Ayo Nembang Bareng-bareng” pada sebuah lagu dengan judul basa jawa diciptakan untuk memotivasi peserta didik untuk senang belajar bahasa jawa dan bersemangat dalam belajar bahasa jawa. Oleh sebab itu, ayo bernyanyi ada di awal permulaan buku sebelum ke bagian pendahuluan.

Gambar 4.7
Tampilan Ayo Bernyanyi



2. Bagian Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, mencakup hasil pengembangan yang berupa judul bab dan tujuan khusus pembelajaran. Bagian pendahuluan ini terletak pada awal kegiatan belajar yang bertujuan untuk memberikan informasi materi yang akan dipelajari. Serta fokus tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik.

Bagian pendahuluan mengarahkan pada konsep yang terbagi pada 3 Bab yaitu; 1) gemi marang energi kanggo bakale, 2) dolanan karo olahraga, 3) Pakulinan Becik. Adapun hasilnya antara lain:

a. Judul Bab

Judul Bab disajikan sebagai pemisah antara Bab yang berbeda dengan menambahkan gambar serta prakata singkat yang sesuai dengan judul Bab. Prakata singkat sebagai informasi kepada pembaca tentang materi apa yang akan dipelajari.

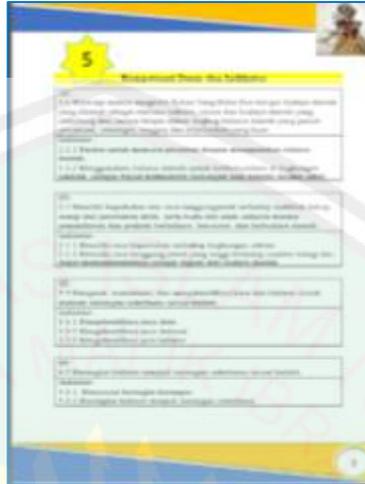
Gambar 4.8
Tampilan Judul Bab



b. Tujuan Khusus Pembelajaran

Tujuan Khusus Pembelajaran berupa kompetensi dasar dan indikator disajikan pada tiap-tiap pembelajaran. hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pendidik, peserta didik atau pembaca lainnya untuk mengetahui fokus dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik serta memudahkan dalam mengevaluasi peserta didik.

Gambar 4.9
Tampilan Tujuan Pembelajaran



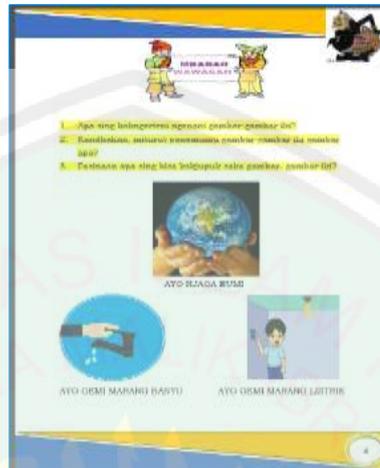
3. Bagian Isi

Pada bagian isi, mencakup hasil pengembangan yang berupa kegiatan belajar peserta didik. Bagian isi ini meliputi membuka wawasan, ayo maca, ayo nembang, ayo perhatikan, ayo dolanan, ayo kerjakan, sekarang saya sudah tahu dan evaluasi per Bab. Adapun hasilnya antara lain:

a. Membuka Wawasan

Membuka wawasan “Mbabar wawasan” selalu ada pada setiap awal bab sebagai pembuka pembelajaran. Mbabar wawasan ini berisi tentang pertanyaan dan gambar yang berkaitan dengan materi. Hal tersebut diharapkan dapat membuka stimulasi rasa ingin tahu peserta didik untuk mencari yang lebih dalam. Bagian ini mengajak peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar, bersikap kritis bertanya, serta menemukan pemecahan masalah.

Gambar 4.10
Tampilan Membuka Wawasan



b. Ayo Membaca

Ayo membaca “Ayo Maca”, kegiatan ini mengajak peserta didik untuk mendapatkan materi kebahasaan yang meliputi membaca. Bacaan berisi tentang sebuah cerita yang berhubungan dengan materi pada Bab nya. Ayo membaca hanya ada pada materi pembelajaran bab 1 dan bab 3. Bacaan ini juga melatih berbicara peserta didik.

Gambar 4.11
Tampilan Ayo Membaca



c. Ayo Bernyanyi

Ayo bernyanyi “Ayo Nembang”, kegiatan ini mengajak peserta didik untuk memahami dan menyayikan lagu tradisional. Pada bab ini dimaksudkan untuk mengenalkan lagu-lagu daerah. Ayo nembang hanya pada bab 2 karena sesuai dengan indikator pembelajaran bab 2.

Gambar 4.12
Tampilan Ayo Nembang



d. Ayo Perhatikan

Ayo perhatikan “Ayo Gatekna” Bagian ini merupakan sebuah gambaran pembelajaran dari indikator. Bagian ini mengajak peserta didik untuk memperhatikan materi agar tercapai tujuan pembelajaran.

Gambar 4.13
Tampilan Ayo Perhatikan



e. Ayo Bermain

Ayo bermain “Ayo Dolanan” merupakan suatu kegiatan yang mengajak peserta didik bermain sambil belajar. Kegiatan ini selalu ada pada setelah pokok materi setiap Babnya. Hal tersebut bertujuan untuk membantu penyampaian materi agar cepat tercapai dan agar membuat peserta didik bisa lebih senang belajar bahasa jawa serta termotivasi terus belajar bahasa jawa. Permainan ini juga dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik.

Gambar 4.14
Tampilan Permainan Edukasi



f. Ayo Kerjakan

Ayo kerjakan “Ayo garapen” bagian ini disajikan setelah ayo bermain yang bertujuan untuk mengetahui apakah peserta didik benar-benar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya permainan edukasi serta digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mengaplikasikan materi yang sudah dipelajari.

Gambar 4.15
Tampilan Ayo Kerjakan



g. Sekarang Saya Sudah Tahu

Sekarang saya sudah tahu “ Saiki Aku Wes Ngerti” bagian ini dimaksudkan untuk mengajak peserta didik mengkomunikasikan apa saja yang sudah peserta didik dapatkan dan yang sudah dapat mereka kuasai. Dari sini bisa melatih mereka memiliki rasa kejujuran dan dapat membuat guru maupun orangtua mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

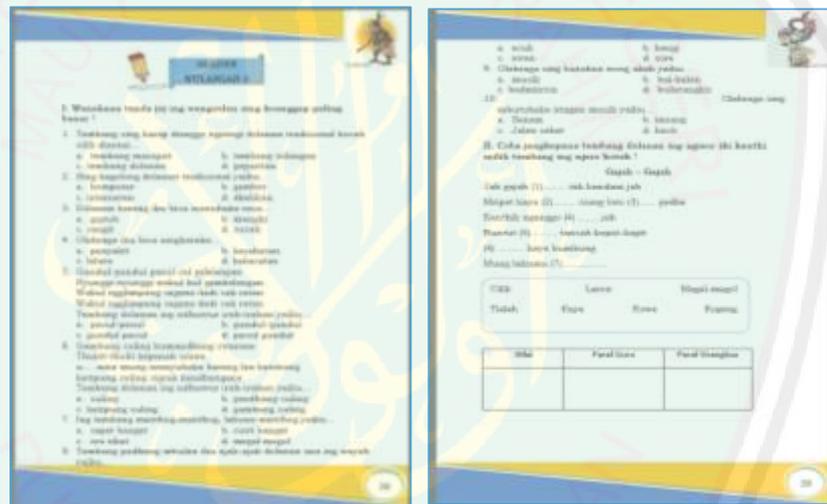
Gambar 4.16
Tampilan Sekarang Saya Sudah Tahu



h. Evaluasi

Evaluasi “Gladen Wulangan” merupakan soal-soal dari materi yang dipelajari pada per-bab nya. Evaluasi ini berbentuk uji kompetensi yang dijadikan sebagai lembar penilaian aspek pengetahuan. Uji kompetensi disajikan dpada setiap akhir Bab yang berbentuk pilihan ganda dan isian.

Gambar 4.17
Tampilan Evaluasi



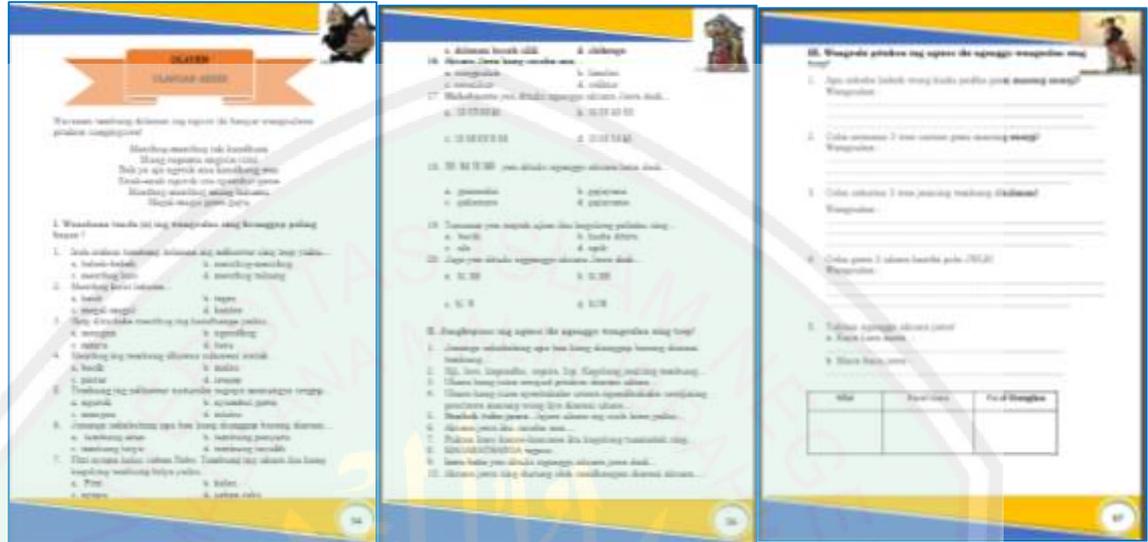
4. Bagian Penutup

Pada bagian penutup, mencakup hasil pengembangan yang berupa evaluasi akhir, daftar pustaka dan pendukung. Adapun hasilnya antara lain:

a. Evaluasi Akhir

Evaluasi akhir “Gladen Akhir Semester” bagian ini adalah evaluasi dari kumpulan materi mulai dari awal sampai materi akhir. Hal tersebut untuk menguji pemahaman peserta didik dari materi awal sampai materi akhir. Evaluasi akhir ini terdiri dari pilihan ganda, isian dan essay.

Gambar 4.18
Tampilan Evaluasi Akhir



b. Daftar Pustaka

Daftar pustaka “Kepustakaan” memuat sumber-sumber rujukan yang digunakan dalam pengembangan produk buku ajar.

Gambar 4.19
Tampilan Daftar Pustaka



c. Pendukung

Pendukung ini terdiri dari sebuah kartu yang bisa digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, bisa juga dibuat oleh peserta didik bermain kartu dalam melatih menulis maupun membaca tulisan aksara jawa.

Gambar 4.20
Tampilan Bagian Kartu



B. Proses Pengembangan Buku Ajar dengan Permainan Edukasi

Proses Pengembangan buku ajar bahasa jawa ini dimulai dengan menganalisa kurikulum bidang study, megidentifikasi kompetensi inti, menganalisa kemampuan dan karakteristik peserta didik serta menganalisis kompetensi dasar dan indikator pembelajara. Kemudian memetakan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang setelah itu dijadikan acuan dalam permainan edukasi. Permainan edukasi yang disajikan

merupakan sebuah permainan yang cocok digunakan dalam pencapaian materi dan yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi serta yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013. Untuk lebih jelasnya bisa melihat bab III pada prosedur pengembangan.

Pada pengembangan buku ajar bahasa Jawa dengan permainan edukasi didesain dengan menggunakan program *Microsoft Word* 2010 dengan memanfaatkan yang ada pada *Microsoft Word* tersebut. Untuk mengatur tata letak gambar sebagai *background layout* buku memanfaatkan *tools* bagian *Header* dan *Footer* pada menu *insert*. Untuk gambar-gambar yang ada didalam buku, selain mengambil beberapa sumber diinternet juga memanfaatkan menu *Auto Shape* dan memanfaatkan aplikasi *Corel Draw* serta *Paint*. Halaman sampul depan dan halaman sampul belakang memanfaatkan aplikasi dari *Corel Draw*. Setelah semua proses perancangan desain tampilan dan materi selesai, tahap selanjutnya adalah menyimpan data tersebut.

Penyimpanan data dilakukan dengan cara klik *File*, pilih menu *save* dan beri nama untuk penyimpanannya. Untuk menyimpan data berbentuk *PDF* dengan cara klik *File*, pilih menu *save As*, pada *save as Type* pilih *PDF*, beri nama untuk penyimpanannya kemudian klik *save*. Sehingga dengan sendirinya file yang berbentuk *Microsoft Word* 2010 sudah berubah menjadi *PDF*.

Hasil dari proses tersebut, berupa buku ajar bahasa Jawa pada kelas 3 Semester II yang mengacu pada kurikulum 2013 yang berjumlah 61 halaman. Buku yang dihasilkan dibagi menjadi empat bagian; bagian pra-pendahuluan, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian penutup. Pada semester II ini terdiri dari Tiga Bab (pokok bahasan dari setiap materi). Bab (pokok bahasan dari materi) dalam bahasa Jawa disebut “wulangan”, terdapat 3 Bab dalam buku ini. Judul masing-masing Bab adalah (1) Gemi Marang Energi Kanggo Bakale; (2) Dolanan Karo Olahraga; (3) Pakulinan Becik. Dalam masing-masing Bab terdapat kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Untuk membantu agar peserta didik dapat cepat dan tepat mencapai tujuan pembelajaran, buku ini disusun dengan permainan edukasi.

Buku dengan permainan edukasi ini, disajikan dengan adanya permainan edukasi setelah materi pokok pembelajaran dan sebelum evaluasi pokok materi pembelajaran per-indikatornya. Hal tersebut agar permainan edukasi membantu pemahaman peserta didik dan evaluasi setelah permainan disajikan untuk mengetahui seberapa persen tujuan pembelajaran dengan permainan edukasi dapat membuat peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan permainan edukasi diharapkan juga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih membuat peserta didik menyukai materi bahasa Jawa serta dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir. Sehingga peserta didik termotivasi belajar bahasa

jawa belajar bahasa jawa tidak hanya ketika dikelas saja, ketika istirahat, ketika dirumah dan dimana saja.

Buku ini juga tidak lepas dari kurikulum yang saat ini digunakan yaitu kurikulum 2013, sehingga buku ini juga tidak lepas dari unsur 5M. Unsur 5M tetap disajikan dalam buku ini, adapun itu diterapkan di pembuka dan akhir tiap Bab nya. Sehingga buku ini sesuai dengan buku yang diterapkan oleh kurikulum yang saat ini digunakan.

Adapun dari proses pengembangan menghasilkan sebuah produk pengembangan buku ajar yang memiliki sebuah kelebihan diantaranya:

- a. Buku ajar berpotensi sebagai salah satu buku ajar mandiri dan kelompok dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya permainan edukasi, memberikan peluang adanya interaksi umpan balik antara buku ajar dan peserta didik. Adanya materi, evaluasi juga memberikan peluang yang lebih besar kepada peserta didik untuk lebih banyak menyerap informasi pembelajaran.
- b. Buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan karakteristik buku ajar yang digunakan sebelumnya:
 - 1) Buku ajar dirancang dengan model pada proses desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Walter Dick and Lou Carey yang terbukti dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pada buku ajar,
 - 2) Buku ajar juga dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengacu pada kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013,

- 3) Permainan edukasi yang disajikan dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi serta meningkatkan kemampuan berpikir,
- 4) Buku ajar juga disertai dengan petunjuk penggunaan untuk lebih memudahkan pembaca memahami isi dari buku ajar,
- 5) Pada bagian awal setiap Bab disajikan tujuan khusus dalam pencapaian pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran awal tentang pokok materi yang akan dipelajari,
- 6) Pada tiap setelah materi disajikan sebuah permainan yang bisa di gunakan secara mandiri maupun kelompok untuk lebih memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih senang belajar bahasa jawa
- 7) Buku ajar didesain dengan menggunakan kombinasi warna yang proposional sehingga dapat menarik minat pembaca,
- 8) Pada bagian akhir dalam Bab disajikan sekarang aku tahu, yang digunakan agar anak dapat mengkomunikasikan apa yang sudah dipelajari dan disajikan sebuah evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman anak.

C. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Produk Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi

Validasi buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi oleh validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa serta diperkuat dengan validasi peserta didik sebagai pengguna dan mengambil data dari kemenarikan buku ajar yang dikembangkan. Terdapat dua macam

data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala Likert dan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Penskoran nilai dari angket penilaian sesuai yang dicantumkan di bab III. Berikut penyajian data penilaian angket oleh ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa beserta kritik dan sarannya.

1. Validasi Ahli Materi

a. Hasil Validasi Ahli Materi I

Produk pengembangan buku ajar agar bisa dikatakan layak untuk digunakan maka salah satu komponen yang perlu untuk dikaji adalah materi. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah materi telah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditetapkan. Peneliti menyerahkan kepada 2 ahli materi yaitu guru kelas dan guru yang sudah lebih lama mengajar bahasa jawa pada kelas 3, berupa buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi. Berikut paparan hasil validasi ahli yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket terhadap produk pengembangan:

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan lampiran 3, Secara rinci paparan data yang dikemukakan oleh ahli materi terhadap produk hasil pengembangan adalah

- a) Penyusunan Rumusan kompetensi dasar yang dapat diukur dengan sangat sesuai;
- b) Penjelasan indikator sudah sesuai dengan kompetensi dasar;

- c) Perumusan indikator dapat mengukur kompetensi dasar dengan jelas;
- d) Tujuan pembelajaran sudah sangat sesuai dengan kompetensi dasar;
- e) Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator;
- f) Perumusan tujuan sudah sangat jelas;
- g) Materi yang disajikan sudah sangat sesuai dengan kompetensi dasar;
- h) Materi yang disajikan sudah sangat sesuai dengan indikator;
- i) Materi yang disajikan sudah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran;
- j) Penyampaian materi pada buku ajar telah urut dan sangat jelas;
- k) Materi dengan menggunakan contoh dan ilustrasi gambar yang sangat tepat;
- l) Penyajian materi sudah sangat jelas;
- m) Menggunakan pilihan gambar yang sangat menarik;
- n) Menggunakan degradasi warna yang menarik;
- o) Permainan edukasi sesuai dengan materi pembelajaran;
- p) Permainan edukasi mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat;
- q) Permainan edukasi sudah sangat jelas dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran;
- r) Permainan edukasi sudah menarik;
- s) Soal evaluasi sesuai dengan indikator;

- t) Soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran;
- u) Soal evaluasi sudah sangat sesuai dan dapat mengukur kompetensi peserta didik;
- v) Soal evaluasi sudah sangat sesuai dan menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan efektif.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui penilaian produk dari aspek saran dan kritik berupa: Pengembangan buku ajar dicetak dengan sampul yang tebal.

b. Analisis Data Validasi Ahli materi I

Analisis data dilakukan dari data hasil penilaian produk buku ajar dengan permainan edukasi melalui angket. Analisis data materi digunakan untuk menguji tingkat kelayakan produk. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan dari pengembangan produk. Sebagaimana yang dicantumkan dilampiran 3, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{101}{110} \times 100\% = 91,8\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 91,8% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5. Presentase tingkat pencapaian 91,8% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada

tingkat kualifikasi valid pada aspek materi dan tidak perlu direvisi. Data kualitatif yang berupa saran dan kritik dari ahli yang berupa cover/sampul agar dicetak dengan kertas yang tebal dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

c. Hasil Validasi Ahli Materi II

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan lampiran 3, Secara rinci paparan data yang dikemukakan oleh ahli materi terhadap produk hasil pengembangan adalah:

- a) Penyusunan rumusan kompetensi dasar yang dapat diukur dengan sangat jelas;
- b) Penjelasan indikator sudah sangat sesuai dengan kompetensi dasar;
- c) Perumusan indikator dapat mengukur kompetensi dasar dengan sangat jelas;
- d) Tujuan pembelajaran sudah sangat sesuai dengan kompetensi dasar;
- e) Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator;
- f) Perumusan tujuan sudah sangat jelas;
- g) Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar;
- h) Materi yang disajikan sangat sesuai dengan Indikator;
- i) Materi yang disajikan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran;

- j) Penyampaian materi pada buku ajar telah urut dan tepat;
- k) Materi dengan menggunakan contoh dan ilustrasi gambar yang sangat tepat;
- l) Penyajian materi sudah jelas;
- m) Menggunakan pilihan gambar yang sangat menarik;
- n) Menggunakan degradasi warna yang sangat menarik;
- o) Permainan edukasi sudah sangat sesuai dengan materi pembelajaran;
- p) Permainan edukasi dapat mencapai tujuan pembelajaran dan sangat tepat;
- q) Permainan edukasi sudah sangat jelas dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran;
- r) Permainan edukasi sudah menarik;
- s) Soal evaluasi sangat sesuai dengan indikator;
- t) Soal evaluasi sangat sesuai dengan materi pembelajaran;
- u) Soal evaluasi sangat sesuai dan dapat mengukur kompetensi peserta didik;
- v) Soal evaluasi sangat sesuai dan menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan efektif.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui penilaian produk dari aspek saran dan kritik berupa:

- ❖ Pengembangan buku ajar sudah bagus, gambarnya diusahakan tetap berwarna agar dapat menarik minat peserta didik;
- ❖ Menambahkan warna pada materi

d. Analisis Data Validasi Ahli materi II

Analisis data dilakukan dari data hasil penilaian produk buku ajar dengan permainan edukasi melalui angket. Analisis data materi digunakan untuk menguji tingkat kelayakan produk. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan dari pengembangan produk. Sebagaimana yang dicantumkan dilampiran 3, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{104}{110} \times 100\% = 94,5\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 94,5% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5. Presentase tingkat pencapaian 94,5% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi valid pada aspek materi dan tidak perlu direvisi. Data kualitatif yang berupa saran dan kritik dari ahli yang berupa pertahankan warna pada gambar sehingga tetap menarik perhatian peserta didik dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

2. Validasi Ahli Desain

a. Hasil Validasi Ahli Desain

Produk pengembangan buku ajar agar bisa dikatakan layak untuk digunakan maka salah satu komponen yang perlu untuk dikaji adalah desain. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah buku ajar desainnya sudah menarik dan tepat sasaran. Peneliti menyerahkan kepada ahli desain yaitu seseorang yang sesuai kriteria pada bab II, berupa buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi. Berikut paparan hasil validasi ahli yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket terhadap produk pengembangan:

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan lampiran 4, Secara rinci paparan data yang dikemukakan oleh ahli materi terhadap produk hasil pengembangan adalah:

- a) Menyajikan kompetensi dasar yang cukup dapat diukur;
- b) Menjelaskan indikator yang cukup sesuai dengan kompetensi dasar;
- c) Perumusan indikator cukup dapat mengukur kompetensi dasar;
- d) Tujuan pembelajaran sudah cukup sesuai dengan Kompetensi dasar;
- e) Tujuan pembelajaran cukup sesuai dengan indikator;
- f) Perumusan tujuan cukup jelas;

- g) Bentuk, posisi, tombol konsisten, warna memiliki fungsi yang kurang sama pada setiap lembarnya;
- h) Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) cukup jelas sehingga mudah dibaca oleh pembaca khususnya pada anak sekolah dasar;
- i) Keterpaduan antara warna teks dan background cukup sesuai;
- j) Kualitas ilustrasi (gambar) baik dan sesuai dengan materi pembelajaran;
- k) Warna yang dipilih dapat menarik perhatian;
- l) Perpaduan warna yang cocok;
- m) Materi yang disajikan cukup sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran;
- n) Teknik penyajian materi sudah sesuai;
- o) Permainan edukasi yang terdapat dalam buku ajar sudah sangat sesuai dengan materi pembelajaran;
- p) Permainan edukasi dapat jelas memberikan rasa senang kepada peserta didik;
- q) Evaluasi cukup sesuai dengan indikator pencapaian;
- r) Evaluasi cukup sesuai menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan efektif;
- s) Permainan edukasi dapat mengembangkan sosialisasi dengan sangat jelas;
- t) Permainan edukasi dapat merangsang imajinasi dengan sangat jelas;

- u) Permainan edukasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dengan jelas;
- v) Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan perkembangan peserta didik;
- w) Pengembangan buku ajar berbasis permainan edukasi cukup dapat memberikan umpan balik pada setiap perlakuan oleh pengguna sehingga proses pembelajaran timbulnya umpan balik antara pengguna dan buku ajar.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui penilaian produk dari aspek saran dan kritik berupa:

- ❖ Pengembangan buku ajar pada judul subtema disendirikan (tidak dijadikan satu dengan KI KD);
- ❖ Lagu dan jati diri dalam lembaran yang berbeda (tidak dijadikan satu);
- ❖ Gambar dalam cover buku diperkecil dan tulisan aksara jawa diperbesar;
- ❖ Menambahkan keterangan pada permainan mencari perbedaan;
- ❖ Menambahkan warna pada materi;
- ❖ Keterwakilan 5M belum jelas;
- ❖ Terlalu tergesa-gesa yang artinya materi konten bahasa belum lengkap dan langsung permainan edukasi;

- ❖ Mohon diperjelas dalam buku konsep 5M meskipun secara include tetapi butuh penjelasan dibagian awal buku;
- ❖ Pengembangan buku ajar mohon dilengkapi konten bahasanya.

b. Analisis Data Validasi Ahli Desain

Analisis data dilakukan dari data hasil penilaian produk buku ajar dengan permainan edukasi melalui angket. Analisis data materi digunakan untuk menguji tingkat kelayakan produk. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan dari pengembangan produk. Sebagaimana yang dicantumkan dilampiran 4, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{78}{115} \times 100\% = 67,8\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 67,8% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5. Presentase tingkat pencapaian 67,8% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi cukup. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi cukup valid pada aspek desain dan perlu direvisi dan divalidasikan ulang sampai mencapai minimal 75%. Data kualitatif yang berupa saran dan kritik dari ahli yang berupa subtema pada buku disendirikan, lagu dan jati diri dalam lembaran yang berbeda, menambahkan unsur 5M, menambahkan aspek kebahasaan dan memperkecil gambar serta memperbesar tulisan aksara jawa pada cover

dijadikan sebagai bahan pertimbangan peneliti untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan

c. Hasil Revisi Validasi Ahli Desain

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan lampiran 4, Secara rinci paparan data yang dikemukakan oleh ahli materi terhadap produk hasil pengembangan adalah:

- a) Menyajikan kompetensi dasar yang sangat dapat diukur;
- b) Menjelaskan indikator yang sangat sesuai dengan kompetensi dasar;
- c) Perumusan indikator sangat dapat mengukur kompetensi dasar;
- d) Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi dasar;
- e) Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator;
- f) Perumusan tujuan jelas;
- g) Bentuk, posisi, tombol konsisten, warna memiliki fungsi yang jelas sama pada setiap lembarnya;
- h) Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) sudah jelas sehingga mudah dibaca oleh pembaca khususnya pada anak sekolah dasar;
- i) Keterpaduan antara warna teks dan background sudah sangat sesuai;
- j) Kualitas ilustrasi (gambar) sangat baik dan sangat sesuai dengan materi pembelajaran;
- k) Warna yang dipilih dapat sangat menarik perhatian;

- l) Perpaduan warna yang sangat cocok;
- m) Materi yang disajikan sangat sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran;
- n) Teknik penyajian materi sudah sesuai;
- o) Permainan edukasi yang terdapat dalam buku ajar sangat sesuai dengan materi pembelajaran;
- p) Permainan edukasi sudah jelas memberikan rasa senang kepada peserta didik;
- q) Evaluasi sangat sesuai dengan indikator pencapaian;
- r) Evaluasi sesuai menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan efektif;
- s) Permainan edukasi dapat mengembangkan sosialisasi dengan sangat jelas;
- t) Permainan edukasi dapat merangsang imajinasi dengan sangat jelas;
- u) Permainan edukasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dengan jelas;
- v) Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan;
- w) Pengembangan buku ajar berbasis permainan edukasi dapat sangat jelas memberikan umpan balik pada setiap perlakuan oleh pengguna sehingga proses pembelajaran timbulnya umpan balik antara pengguna dan buku ajar;

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui penilaian produk dari aspek saran dan kritik berupa: Pengembangan buku ajar bisa diterapkan, produk sangat baik!

d. Analisis Data Revisi Validasi Ahli Desain

Analisis data dilakukan dari data hasil penilaian produk buku ajar dengan permainan edukasi melalui angket. Analisis data materi digunakan untuk menguji tingkat kelayakan produk. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan dari pengembangan produk. Sebagaimana yang dicantumkan dilampiran 4, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{105}{115} \times 100\% = 91,3\%\end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 91,3% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5. Presentase tingkat pencapaian 91,3% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi valid pada aspek desain dan sudah tidak perlu direvisi lagi. Data kualitatif yang berupa saran dan kritik dari ahli yang berupa produk sangat baik dan bisa diterapkan dijadikan sebagai bahan

pertimbangan peneliti untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

3. Validasi Ahli Bahasa

a. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan buku ajar agar bisa dikatakan layak untuk digunakan maka salah satu komponen yang perlu untuk dikaji adalah bahasa. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai (konteks kebahasaan) Peneliti menyerahkan kepada ahli bahasa yang sesuai dengan karakteristik pada bab II, berupa buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi. Berikut paparan hasil validasi ahli yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket terhadap produk pengembangan:

1) Data Kuantitatif

Berdasarkan lampiran 5, Secara rinci paparan data yang dikemukakan oleh ahli materi terhadap produk hasil pengembangan adalah:

- a) Ketepatan struktur kalimat sesuai;
- b) Keefektifan kalimat jelas;
- c) Keterbacaan pesan jelas;
- d) Ketepatan penggunaan kaidah bahasa tepat;
- e) Kemampuan mendorong berfikir kritis sangat jelas;
- f) Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik sangat sesuai;
- g) Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik sangat sesuai;

- h) Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf sangat sesuai;
- i) Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar sesuai;
- j) Konsistensi penggunaan istilah sesuai;
- k) Konsistensi penggunaan simbol sesuai.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui penilaian produk dari aspek saran dan kritik berupa:

- ❖ Penggunaan istilah bahasa jawa cukup konsisten dan perlu ditingkatkan;
- ❖ Harap memperhatikan konsistensi penggunaan istilah.

b. Analisis Data Revisi Validasi Ahli bahasa

Analisis data dilakukan dari data hasil penilaian produk buku ajar dengan permainan edukasi melalui angket. Analisis data materi digunakan untuk menguji tingkat kelayakan produk. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan dari pengembangan produk. Sebagaimana yang dicantumkan dilampiran 5, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{48}{55} \times 100\% = 87,3\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 87,3% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5. Presentase tingkat pencapaian 87,3% menunjukkan bahwa produk

berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi valid pada aspek desain dan tidak perlu direvisi. Data kualitatif yang berupa saran dan kritik dari ahli yang berupa penggunaan istilah bahasa jawa cukup konsisten dan perlu ditingkatkan dan harap memperhatikan konsistensi penggunaan istilah dijadikan sebagai bahan pertimbangan peneliti untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

4. Tanggapan Peserta Didik

a. Hasil Tanggapan Peserta Didik

Produk pengembangan buku ajar agar bisa dikatakan menarik maka perlu tanggapan dari pengguna. Adapun pengguna adalah peserta didik kelas 3C yang terdiri dari 20 peserta didik dengan kriteria yang berbeda-beda. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah buku ajar sangat menarik untuk diterapkan kepada peserta didik. Berikut paparan hasil tanggapan peserta didik yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket terhadap produk pengembangan:

Tabel 4.1
Daftar Nama Responden kelas 3C

Responden	Nama Responden
X1	Adinda Syifa Q.A
X2	Andra Zufal Rizkillah
X3	Azwa Syakila M.
X4	Bima Hadi S.
X5	Clarisa Putri A.R.
X6	Dwi Winda R.
X7	Fauzan Haikal K.
X8	Femi Putra M.

X9	Kaylana Raissa K.
X10	Khaila Alya A.
X11	Laila Nur F.
X12	Leli Rahmawati P.
X13	Rayyan Davinka F.
X14	M. Alaika B.
X15	M. Fahmi Aminudin
X16	Novitania Nikmatul I.D.P
X17	Rafifah Nur U.
X18	Rasya Atalah
X19	Valentina Rasya H.
X20	Zaskia Khanza R.

Tabel 4.2
Rekapitulasi Respon Peserta Didik Terhadap Buku Ajar Bahasa
Jawa dengan Permainan Edukasi

Responden	Jawaban Responden										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
X1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
X2	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	44
X3	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	47
X4	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	46
X5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	47
X6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
X7	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	47
X8	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	48
X9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
X10	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	46
X11	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	46
X12	4	3	5	4	5	5	4	5	4	4	43
X13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
X14	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48
X15	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	47
X16	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	47
X17	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	47
X18	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	45
X19	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49

X20	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48
Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data											945

b. Analisis Hasil Tanggapan Peserta Didik

Analisis hasil tanggapan peserta didik digunakan untuk menguji tingkat kemenarikan produk. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan dari pengembangan produk, agar peserta didik tertarik mempelajari bahasa jawa. Sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.9 diatas, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{945}{1000} \times 100\% = 94,5\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 94,5% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5. Presentase tingkat pencapaian 94,5% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi valid pada aspek desain dan tidak perlu direvisi yang artinya produk bisa dikatakan menarik menurut peserta didik.

5. Penyajian data Hasil Pretest dan Postest Peserta Didik kelas 3 SDN

Ketawanggede Kota Malang

a. Hasil Tanggapan Peserta Didik

Hasil Pretest dan Postest dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat ke efektifan buku ajar yang dikembangkan pada penelitian ini. Jika nilai postest lebih tinggi daripada pretest, maka buku ajar yang

dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif. Berikut adalah data hasil pretest dan posttest hasil belajar peserta didik:

Tabel 4.3
Data hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama Responden	0 ₁	Uji Beda	0 ₂
1.	Adinda Syifa Q.A	76	22	98
2.	Andra Zufal Rizkillah	78	10	88
3.	Azwa Syakila M.	78	12	90
4.	Bima Hadi S.	68	20	88
5.	Clarisa Putri A.R.	74	18	92
6.	Dwi Winda R.	76	18	94
7.	Fauzan Haikal K.	84	16	100
8.	Femi Putra M.	80	20	100
9.	Kaylana Raissa K.	66	30	96
10.	Khaila Alya A.	84	12	100
11.	Laila Nur F.	70	18	88
12.	Leli Rahmawati P.	74	18	92
13.	Rayyan Davinka F.	66	24	90
14.	M. Alaika B.	70	28	98
15.	M. Fahmi Aminudin	68	18	86
16.	Novitania Nikmatul I.D.P	70	18	88
17.	Rafifah Nur U.	70	22	92
18.	Rasya Atalah	62	32	94
19.	Valentina Rasya H.	76	22	98
20.	Zaskia Khanza R.	80	14	94
Jumlah		1474		1866
Rata-rata		74		93

Keterangan :

0₁ = nilai Pretest (nilai sebelum peserta didik menggunakan buku ajar pengembangan)

0₂ = nilai Posttest (nilai sesudah peserta didik menggunakan buku ajar pengembangan)

Hasil tes menunjukkan bahwa posttest lebih besar daripada pretest. Dengan persentase ketuntasan belajar dari hasil pretest sebesar 84% dan persentase ketuntasan belajar dari hasil posttest sebesar 93%. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sesudah dan sebelum digunakannya buku ajar yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran peserta didik kelas 3 maka digunakan analisis uji-t dengan menggunakan paired simple t-test dari program SPSS 23.0.

b. Hasil Analisis data Pretest dan Posttest menggunakan SPSS 23.0 sebagai berikut:

t hitung = -15,141

Tingkat signifikan 5%

t tabel = 2,086 (sesuai dengan tabel distribusi t)

Dari data diatas didapatkan bahwa t hitung (dimutlakkan) > t tabel dengan $15,141 > 2,086$, yang artinya H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh belajar terhadap nilai belajar peserta didik sebelum dan sesudah mereka belajar menggunakan buku ajar yang dikembangkan dan perbedaan tersebut memang berbeda secara signifikan yang artinya dikategorikan efektif diterapkan dalam pembelajaran. (lihat dilampiran 5)

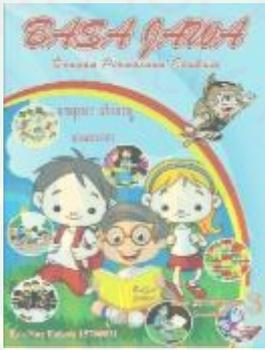
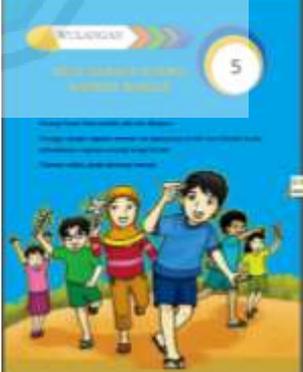
C. Revisi Produk Pengembangan

Produk pengembangan yang sudah divalidasikan kepada para ahli bahasa, materi dan desain menghasilkan beberapa kritik dan saran yang dijadikan sebagai point-point untuk perubahan produk (revisi). Revisi produk

dilakukan agar buku ajar yang dikembangkan menjadi lebih sempurna.

Berikut paparan hasil dari revisi buku ajar yang dikembangkan.

Tabel 4.4
Revisi Produk Pengembangan

No	Point-point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Memperkecil gambar 3 anak dan memperbesar tulisan aksara jawa pada cover		
2.	Memisahkan lagu dan jati diri dalam lembaran yang berbeda (tidak dijadikan satu)		
3.	Membuat lembaran berbeda antara judul subtema dengan KI KD		

<p>4.</p>	<p>Mengganti dan menambahkan keterangan pada permainan mencari perbedaan</p>		
<p>5.</p>	<p>Mengganti warna teka-teki silang</p>		
<p>6.</p>	<p>Memberikan warna pada tulisan materi dan tidak menjadikan satu lembar materi saja (kelihatan penuh)</p>		

<p>7.</p>	<p>Menambahkan penjelasan buku di awal buku</p>	 <p>The screenshot shows a page titled 'Kata Pengantar' (Foreword) with a blue header. Below the text is a table of contents with items like 'Daftar Isi', 'Daftar Gambar', 'Daftar Tabel', 'Daftar Lampiran', 'Daftar Rujukan', and 'Daftar Singkatan'. To the right, there are decorative elements including a small illustration of a person and a graphic of a book spine.</p>	 <p>The screenshot shows a page titled 'Apa Itu Buku?'. It features a blue header and a flowchart on the right side. The flowchart starts with 'Buku' and branches into 'Buku Cetak' and 'Buku Elektronik'. Below the flowchart, there are three circular icons with text: 'Buku cetak merupakan produk yang telah teruji dan dianggap sebagai standar', 'Buku elektronik merupakan produk yang telah teruji dan dianggap sebagai standar', and 'Buku elektronik merupakan produk yang telah teruji dan dianggap sebagai standar'.</p>
<p>8.</p>	<p>Menambahkan konten bahasa</p>	 <p>The screenshot shows a page with a table and a list. The table has columns for 'No', 'Judul', 'Penyusun', and 'Tahun'. Below the table is a list of items with numbered points. The page has a blue header and a decorative graphic of a book spine on the right.</p>	 <p>The screenshot shows a page with a large text block and a table. The text block contains several paragraphs of text. Below the text is a table with columns for 'No', 'Judul', 'Penyusun', and 'Tahun'. The page has a blue header and a decorative graphic of a book spine on the right.</p>

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisa Hasil Spesifikasi Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi

Buku ajar hingga saat ini masih dianggap suatu yang buku yang paling utama dalam dunia pendidikan. Terbukti bahwa dari jenjang yang paling dasar sampai jenjang yang paling tinggi menggunakan buku sebagai bahan ajar utamanya. Dari hal tersebut membuktikan bahwa buku ajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran.

Buku ajar mempunyai 5 fungsi, yaitu:⁶²

- a. buku ajar sebagai bahan referensi atau bahan rujukan oleh siswa;
- b. buku ajar sebagai bahan evaluasi;
- c. buku ajar sebagai alat bantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum;
- d. buku ajar sebagai salah satu penentu metode atau teknik pengajaran yang akan digunakan pendidik;
- e. buku ajar sebagai sarana untuk peningkatan karier dan jabatan.

Spesifikasi hasil pengembangan berupa buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi yang dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir ini terdiri dari empat bagian, yaitu:

⁶² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif*, hlm. 169

1. Bagian pra-pendahuluan, mencakup hasil pengembangan yang berupa sampul depan dan belakang, identitas diri, kata pengantar, informasi buku, daftar isi, kompetensi inti dan ayo bernyanyi.
2. Bagian pendahuluan, mencakup hasil pengembangan yang berupa judul bab dan tujuan khusus pembelajaran.
3. Bagian isi, mencakup hasil pengembangan yang berupa kegiatan belajar peserta didik. Bagian isi ini meliputi membuka wawasan, ayo maca, ayo nembang, ayo perhatikan, ayo dolanan, ayo kerjakan, sekarang saya sudah tahu dan evaluasi per Bab.
4. Bagian penutup, mencakup hasil pengembangan yang berupa evaluasi akhir, daftar pustaka dan pendukung.

Buku Ajar memiliki 4 macam kegunaan, yaitu;⁶³

- a. Buku ajar membantu pendidik dalam kurikulum karena buku ajar disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku;
- b. Buku ajar menjadi pegangan pendidik dalam menentukan suatu metode pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran;
- c. Buku ajar dapat membuat peserta didik menambah sebuah wawasan yang baru.
- d. Buku ajar dapat membuat peserta didik mengulangi pelajaran.

⁶³ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif*, hlm. 170

B. Analisis Hasil Proses Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi

Dalam buku *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* yang diterbitkan Depdiknas, jika seorang guru menyiapkan sebuah buku yang digunakan sebagai bahan ajar maka buah pikirannya harus diturunkan dari kompetensi dasar yang tertuang dalam sebuah kurikulum, sehingga buku akan memberi makna sebagai bahan ajar bagi peserta didik yang mempelajarinya.⁶⁴ Oleh sebab itu, Desain pengembangan produk dimulai dengan menganalisa kurikulum bidang study dengan menggunakan prosedur pengembangan adaptasi model pendekatan sistem desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Walter Dick and Lou Carey.

Adapun prosedural komponen-komponennya terdiri dari 10 tahapan :⁶⁵

11. *Identify Instructional Goal*: Mengidentifikasi tujuan umum
12. *Conduct an Instructional Analysis*: Melakukan analisis pembelajaran
13. *Identify Entry Behaviours and Characteristics*: Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik
14. *Write Performance Objectives*: Merumuskan tujuan khusus pembelajaran
15. *Develop Criterion - Referenced Test Items*: Mengembangkan instrumen penilaian

⁶⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar*, hlm. 243

⁶⁵ Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction, Third Edition* (United States of American : HarperCollins, n.d), hlm. 2

16. *Develop an Instructional Strategy*: Mengembangkan strategi pembelajaran
17. *Develop and Select Instructional Materials*: Mengembangkan bahan ajar
18. *Design and Conduct Formative Evaluation*; Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
19. *Revise Instruction*: Melakukan revisi
20. *Design and Conduct Summative Evaluation*: Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Akan tetapi peneliti hanya menggunakan komponen 1-9 dari 10 komponen tersebut. Hasil dari proses tersebut, berupa buku ajar bahasa Jawa pada kelas 3 Semester II yang mengacu pada kurikulum 2013 yang berjumlah 61 halaman. Buku yang dihasilkan dibagi menjadi empat bagian; bagian pra-pendahuluan, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian penutup. Pada semester II ini terdiri dari Tiga Bab (pokok bahasan dari setiap materi). Bab (pokok bahasan dari materi) dalam bahasa Jawa disebut “wulangan”, terdapat 3 Bab dalam buku ini. Judul masing-masing Bab adalah (1) Gemi Marang Energi Kanggo Bakale; (2) Dolanan Karo Olahraga; (3) Pakulinan Becik. Dalam masing-masing Bab terdapat kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Untuk membantu agar peserta didik dapat cepat dan tepat mencapai tujuan pembelajaran, buku ini disusun dengan permainan edukasi.

Buku dengan permainan edukasi memberikan suatu makna sebagai: permainan edukasi adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat

mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan.⁶⁶ Permainan Edukasi diantaranya juga dapat berfungsi sebagai:⁶⁷ (1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; (2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik; (3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan; (4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Buku dengan permainan edukasi ini, disajikan dengan adanya permainan edukasi setelah materi pokok pembelajaran dan sebelum evaluasi pokok materi pembelajaran per-indikatornya. Hal tersebut agar permainan edukasi membantu pemahaman peserta didik dan evaluasi setelah permainan disajikan untuk mengetahui seberapa persen tujuan pembelajaran dengan permainan edukasi dapat membuat peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan permainan edukasi diharapkan juga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih membuat peserta didik menyukai materi bahasa jawa serta dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir. Sehingga peserta didik termotivasi belajar bahasa jawa belajar bahasa jawa tidak hanya ketika dikelas saja, ketika istirahat, ketika dirumah dan dimana saja.

⁶⁶ Diana Mutiah, Spikologi bermain , hlm.112-116

⁶⁷ Andang Ismail, *Education Games*, hlm. 138

Produk pengembangan buku ajar ini memiliki sebuah kelebihan yang diantaranya: (1) Buku ajar berpotensi sebagai salah satu buku ajar mandiri dan kelompok dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya permainan edukasi, memberikan peluang adanya interaksi umpan balik antara buku ajar dan peserta didik. Adanya materi, evaluasi juga memberikan peluang yang lebih besar kepada peserta didik untuk lebih banyak menyerap informasi pembelajaran. (2) Buku ajar bahasa Jawa dengan permainan edukasi juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan karakteristik buku ajar yang digunakan sebelumnya: (a) Buku ajar dirancang dengan model pada proses desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Walter Dick and Lou Carey yang terbukti dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pada buku ajar; (b) Buku ajar juga dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengacu pada kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013; (c) Buku ajar juga disertai dengan petunjuk penggunaan untuk lebih memudahkan pembaca memahami isi dari buku ajar; (d) Pada bagian awal setiap Bab disajikan tujuan khusus dalam pencapaian pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran awal tentang pokok materi yang akan dipelajari, (e) Pada tiap setelah materi disajikan sebuah permainan yang bisa digunakan secara mandiri maupun kelompok untuk lebih memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih senang belajar bahasa Jawa. (f) Permainan edukasi yang disajikan dapat mengembangkan sosialisasi, merangsang imajinasi serta meningkatkan kemampuan berpikir, (g) Buku ajar didesain dengan menggunakan kombinasi

warna yang proposional sehingga dapat menarik minat pembaca; (h) Pada bagian akhir dalam Bab disajikan sekarang aku tahu, yang digunakan agar anak dapat mengkomunikasikan apa yang sudah dipelajari dan disajikan sebuah evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman anak.

Produk pengembangan ini juga sudah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui melalui para ahli dan uji coba penggunaan produk. Unsur yang diungkap adalah dari unsur materi, bahasa dan desain buku ajar. Oleh sebab itu, validasi dilakukan pada para ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Setelah buku ajar melewati tahap tersebut, selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran para ahli.

Berdasarkan hasil validasi materi didapatkan skor 91,8% dan 94,5% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi valid pada aspek materi dan tidak perlu direvisi. Hasil validasi oleh ahli bahasa didapatkan skor 87,3% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi valid pada aspek bahasa dan tidak perlu direvisi dan hasil validasi oleh ahli desain didapatkan skor 91,4% yang berarti pada tingkat kualifikasi baik/valid.

C. Analisis Keefektifan dan Kemenarikan Produk Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi

Pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan berbagai komponen antara lain komponen pendidik, peserta didik, materi, media pembelajaran, sumber belajar, metode dan lain sebagainya. Komponen-komponen tersebut

saling berinteraksi menciptakan suatu pembelajaran yang terstruktur. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan manakala proses tersebut mampu merubah diri peserta didik. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuh kembangkan potensi-potensi yang dimiliki sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Mengetahui keberhasilan pembelajaran tentunya juga dilakukan dengan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Davies mengemukakan evaluasi merupakan proses sederhana memberikan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, dan lain-lain berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian.⁶⁸ Untuk menilai hasil belajar peserta didik menggunakan alat-alat penilaian hasil belajar yakni tes, baik tes uraian maupun tes objektif. Karena tes pada umumnya digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik.⁶⁹

Peneliti menggunakan instrument penilaian yang berupa pretest dan posttest untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi ini. Penilaian pretest digunakan untuk mengetahui hasil pembelajaran peserta didik sebelum menggunakan buku ajar bahasa jawa dnegan permainan edukasi. Dan penilaian posstest digunakan unruk mengetahui hasil pembelajaran

⁶⁸ Dimiyati dan Mudjiono, belajar dan pembelajaran, hlm. 190

⁶⁹ Nana Sudjana, Penilaian Hasil, hlm. 35

peserta didik setelah peserta didik menggunakan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi.

Untuk mengetahui hasil tes tersebut dilakukan dengan analisis uji-t dengan menggunakan paired simple t-test dari program SPSS 23.0. Dari data analisis didapatkan bahwa t hitung (dimutlakkan) $>$ t tabel dengan $15,141 > 2,086$, yang artinya H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh belajar terhadap nilai belajar peserta didik sebelum dan sesudah mereka belajar menggunakan buku ajar yang dikembangkan dan perbedaan tersebut memang berbeda secara signifikan yang artinya dikategorikan efektif diterapkan dalam pembelajaran.

Kemenarikan pembelajaran dapat dibentuk melalui perancangan kualitas pembelajaran. Peranan strategi pengorganisasian pendidik pada mata pelajaran sangat menentukan kemenarikan peserta didik. Semakin baik, kualitas pembelajaran semakin besar kemenarikan yang ditimbulkan. Variabel penting yang dijadikan dasar sebagai indikator kemenarikan adalah penghargaan dan keinginan lebih, sehingga titik awal kemenarikan pembelajaran dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran.⁷⁰

Kemenarikan buku ajar bahasa jawa dapat dilihat dari penilaian tanggapan peserta didik melalui angket. Subjek penilaian terbagi pada kelompok besar yang berjumlah 20 peserta didik. Pada uji coba penggunaan

⁷⁰ Rayanda Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, hlm.155

didapatkan skor 94,5% yang berarti pada tingkat kualifikasi baik/valid yang dalam artian buku ajar dinyatakan menarik.

Kemenarikan tersebut juga terlihat dari hasil pengamatan atau observasi pengembangan saat pembelajaran sedang berlangsung ketika menggunakan buku ajar yang dikembangkan. Dalam hasil pengamatan, peserta didik terlihat sangat antusias dan tertarik dengan buku ajar yang dikembangkan. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara terbuka ketika pengembang bertanya tentang pendapatnya saat menggunakan buku ajar ketika belajar:

Fahmi mengungkapkan bahwa “Bu,, bukunya seru bu.. saya senang sama bukunya”

Keyla mengungkapkan bahwa “Bu, Bukunya mudah dipahami, saya jadi lebih bisa belajarnya, menarik tidak membosankan bu”

Haykal mengungkapkan bahwa “Bisa melatih kelompok bu, senang”

Tidak hanya itu, setelah peneliti satu minggu kesana, ternyata buku pembelajarn masih digunakan oleh pendidik dan peserta didik serta banyak sekali peserta didik yang berteriak dengan sangat senangnya mengatakan “bu Ayo belajar bahasa jawa lagi, senang.” Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa buku ajar bahasa jawa dinyatakan menarik.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN-SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil pengembangan yang telah diuraikan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Spesifikasi Produk yang dihasilkan terdiri dari empat bagian, yaitu: (1) Bagian pra-pendahuluan, mencakup hasil pengembangan yang berupa sampul depan dan belakang, identitas diri, kata pengantar, informasi buku, daftar isi, kompetensi inti dan ayo bernyanyi. (2) Bagian pendahuluan, mencakup hasil pengembangan yang berupa judul bab dan tujuan khusus pembelajaran. (3) Bagian isi, mencakup hasil pengembangan yang berupa kegiatan belajar peserta didik. Bagian isi ini meliputi membuka wawasan, ayo maca, ayo nembang, ayo perhatikan, ayo dolanan, ayo kerjakan, sekarang saya sudah tahu dan evaluasi per Bab. (4) Bagian penutup, mencakup hasil pengembangan yang berupa evaluasi akhir, daftar pustaka dan pendukung.
2. Pengembangan produk mengacu pada model proses desain pembelajaran yang dikembangkan oleh Walter Dick and Lou Carey. Produk pengembangan ini juga sudah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui melalui para ahli dan uji coba penggunaan produk. Berdasarkan hasil validasi materi didapatkan skor 91,8% dan 94,5% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi valid pada aspek materi dan tidak perlu direvisi. Hasil

validasi oleh ahli bahasa didapatkan skor 87,3% menunjukkan bahwa produk berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga berada pada tingkat kualifikasi valid pada aspek bahasa dan tidak perlu direvisi dan hasil validasi oleh ahli desain didapatkan skor 91,4% yang berarti pada tingkat kualifikasi baik/valid.

3. Hasil analisis dari tingkat keefektifan dan kemenarikan diperoleh dari data peserta didik serta nilai pretest dan posttest peserta didik. Hasil tersebut dilakukan dengan analisis uji-t dengan menggunakan paired simple t-test dari program SPSS 23.0. Dari data analisis didapatkan bahwa t hitung (dimutlakkan) $>$ t tabel dengan $15,141 > 2,086$, yang artinya H_0 ditolak secara signifikan yang artinya dikategorikan efektif diterapkan dalam pembelajaran. Kemenarikan buku ajar bahasa jawa dapat dilihat dari penilaian tanggapan peserta didik melalui angket. Pada uji coba penggunaan didapatkan skor 94,5% yang berarti pada tingkat kualifikasi baik/valid yang dalam artian buku ajar dinyatakan menarik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan kesimpulan diatas, beberapa saran yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan produk pengembangan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi antara lain:

- a. Peserta didik diharapkan mengikuti alur konsep pembelajaran yang ada didalam buku ajar yang telah dikembangkan sehingga ketika masuk pada tahap tes benar-benar sudah siap;
 - b. Pendidik diharapkan dapat membimbing peserta didik dalam proses permainan edukasi sehingga kegiatan dalam permainan dapat lebih menyenangkan dan tepat serta cepat mencapai tujuan;
 - c. Pendidik bisa menetapkan cara permainan dengan mandiri atau kelompok dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik.
2. Saran diseminasi produk buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi memiliki keterbatasan antaralain:
- a. Dikarenakan buku ajar pengembangan ini terbatas pada semester II, maka perlu adanya pengembangan materi lebih lanjut. Baik pada materi kelas 3 semester I maupun pada materi bahasa jawa ditingkat yang lain,
 - b. Subyek uji coba penelitian yang diambil oleh peneliti hanyalah sebatas kelompok kecil, maka perlu diuji cobakan kembali pada kelompok yang lebih besar guna mencari tingkat kevalidan data atas hasil kelayakan produk,
 - c. Waktu pelaksanaan ujicoba relative singkat berkaitan dengan waktu penelitian ujicoba yang tersedia.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut antara lain:
 - a. Produk hasil pengembangan ini dapat pula dikembangkan kembali sesuai dengan tujuan sekolah serta karakteristik peserta didik;
 - b. Produk yang dihasilkan dapat diperbanyak untuk dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Adriati M, Asih. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (GAME) Edukasi dengan pendekatan ASSURE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 5 Karanganyar”, Tesis, Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, 201
- Akbar, Sa’dun .2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Amri, Sofan dkk. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran; Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Ptaktek Kurikulum*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arikunto. 2003.*Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin, “Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Diklat Memasang Instalasi Penerangan Listrik”, Jurnal Teknologi Pendidikan Teknik Elektro FT Universitas Negeri Medan.
- Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Buku Ajar edisi ke satu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable*. Jakarta: Depdikbud
- Desmita. 2013. *Spikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dick, Walter and Lou Carey, 1990. *The Systematic Design of Instruction, Third Edition*, United States of American : HarperCollins, n.d
- Endang Mulyatiningsih, Endang Mulyatiningsih, “Pengembangan Model Pembelajaran,” staff.uny.ac.id/sites...dra...7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf, diakses tanggal 17 Januari 2017 pukul 14.15 WIB
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati.2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam belajar bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Gustian, Edi . 2001. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Jawa, diakses pada tanggal 10 Januari 2017 pukul 22.57 WIB

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Kongres Bahasa Jawa IV. 2006. Semarang: Panitia Kongres Bahasa Jawa.

Lampiran Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 “Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/madrasah” diakses pada tanggal, 14 Desember 2016, Pukul 04.30 WIB.

Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan standart kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Marlina, Tuti “Pengembangan Modul bahasa jawa berbasis nilai-nilai islami dengan menggunakan multimedia pada kelas IV MIN Malang 2”, Tesis, Pogram Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016

Muhaimin. 2008. *Modul Wawancara Tentang Pengembangan Bahan Ajar Bab V*. Malang: LKP2I.

Mulyani, Sri. dkk, “Pengembangan Model Bahan Ajar berbasis Potensi Daerah untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa,” Jurnal Kependidikan, Volume 3, Nomor 1, Mei 2013.

Mutiah, Diana. 2010. *Spikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

Nur, Haerani “Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Traditional”, Jurnal Pendidikan Karakter, 1, (Februari 2013).

Paduan Pengembangan bahan ajar, Departemen pendidikan Nasional: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan sekolah Menengah Atas, Tahun 2008.

Pasaribu. 1992. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Warsito.

- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Jakarta:Kencana.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta:Diva Press.
- Robbert Raiser & John Depsey, *Trend and Issue in Instructional Design and Technology*. new jersey : Pearson Education. Inc
- Rohmawati, M. “Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* , April 2012.
- Sadiman, Arief S. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengantarnya dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Soenardi, Soemosasmito. 1998. *Dasar, Proses dan efektifitas Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suyitno. Seminar Nasional dan Bedah buku Sumbangsih Pembelajaran Bahasa Jawa Terhadap Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013,
- Tedjasaputra, Mayke S. 2007. *Bermain, mainan dan permainan untuk pedidikan anak usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Tim Penyusun Kurikulu. 2010. *Kurikulum Muatan Lokal: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*.Yogyakarta: Dinas Dikpora Provinsi DIY.
- Tim Sekolah Penelitian LKP2M. 2008. *Metodologi Penelitian*. Malang: Biro Penelitian LKP2M UIN Malang.
- Widoyoko, Eko Putro. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yumarlin. Pengembangan Permainan ulartangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar,” *Jurnal Teknik*, Vol. 3(1), April,2013.
- Yusuf, Trias dkk. 2003. *Peribahasa Jawa sebagai Cermin Watak, Sifat, dan Perilaku Manusia Jawa*. Jakarta: Pusat.



LAMPIRAN

-

LAMPIRAN

Lampiran IV**INSTRUMEN VALIDASI****AHLI MATERI**

Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Berbasis Permainan Edukasi Pada Kelas 3 di SDN Ketawanggede Kota Malang

A. Pengantar

Berkaitan dengan pengembangan buku ajar Bahasa Jawa berbasis Permainan Edukasi Pada Kelas 3 di SDN Ketawanggede Kota Malang semester 2, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku ajar yang telah dikembangkan sebagai salah satu buku pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan bapak/ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi disiplin ilmu Bahasa Jawa.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan buku ajar yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu Bahasa Jawa. Hasil dari pengukuran ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan buku ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu.

B. Identitas Ahli

Nama :
.....

Instansi :
.....

Pendidikan :
.....

Jabatan :

.....

Kualifikasi :

.....

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon terlebih dahulu Bapak/ Ibu membaca atau mempelajari buku ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
3. Kritik dan saran dapat Bapak/ Ibu tulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

D. Keterangan

JawabanNo	Keterangan	Skor
SS	Sangat Sesuai	5
S	Sesuai	4
CS	Cukup Sesuai	3
KS	Kurang Sesuai	2
TS	Tidak Sesuai	1

E. Penilaian

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Penyusunan Rumusan kompetensi dasar yang dapat diukur					
2.	Penjelasan indikator sesuai dengan kompetensi dasar					
3.	Perumusan indikator dapat mengukur kompetensi dasar					
4.	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi dasar					
5.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator					

6.	Perumusan tujuan sudah jelas					
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar					
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan Indikator					
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
10.	Penyampaian materi pada buku ajar telahurut					
11.	Materi dengan menggunakan contoh dan ilustrasi gambar yang tepat					
12.	Penyajian materi sudah jelas					
13.	Menggunakan pilihan gambar yang menarik					
14.	Menggunakan degradasi warna yang menarik					
15.	Permainan edukasi sesuai dengan materi pembelajaran					
16.	Permainan edukasi dapat mencapai tujuan pembelajaran					
17.	Permainan edukasi dapat menumbukan motivasi peserta didik dalam pembelajaran					
18.	Permainan edukasi sudah menarik					
19.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator					
20.	Soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran					
21.	Soal evaluasi sesuai dapat mengukur kompetensi peserta didik					
22.	Soal evaluasi sesuai menyangkut ranah kognitif, spikomotorik dan efektif					

F. Kritik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

G. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

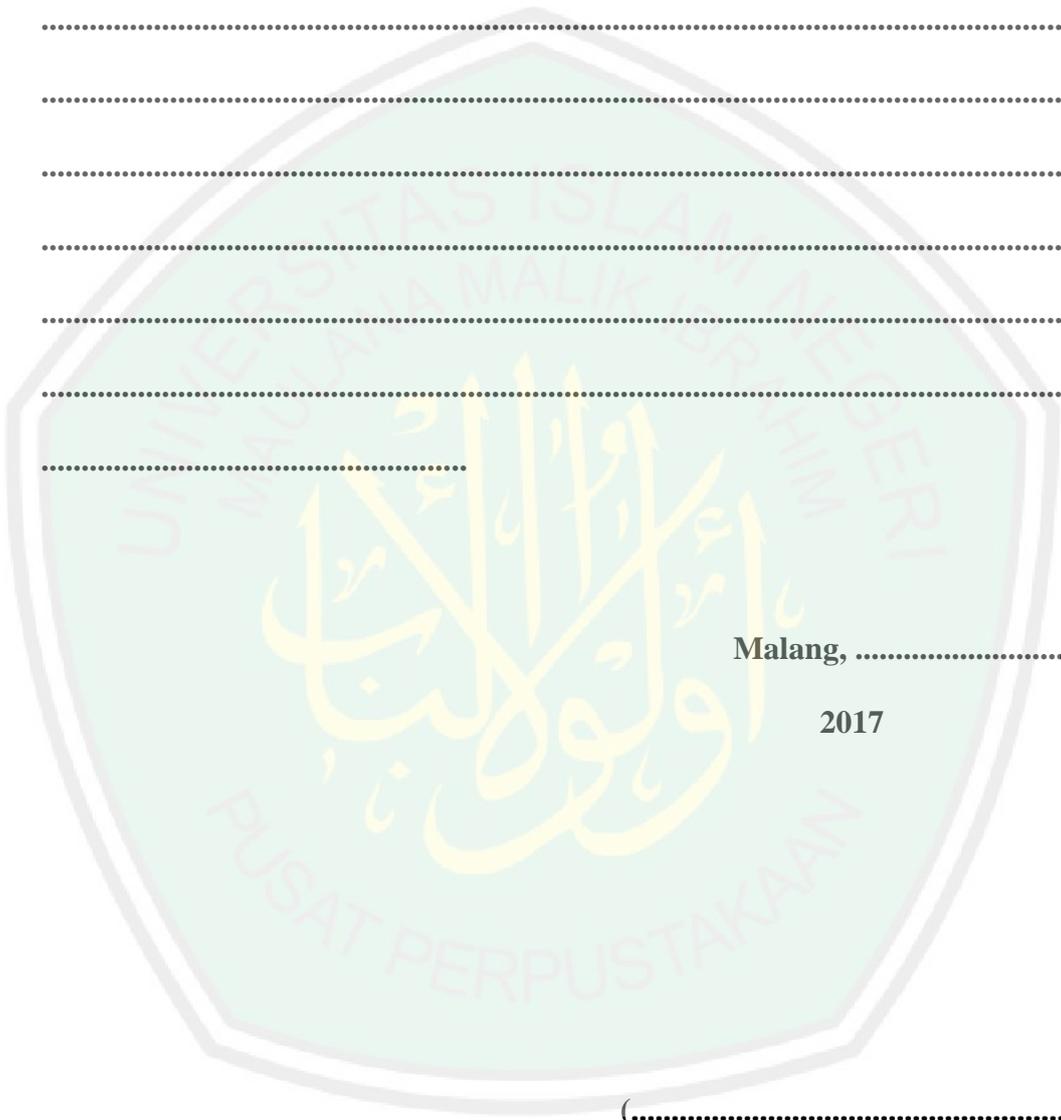
.....

Malang,

2017

(.....)

NIP.



Lampiran V**INSTRUMEN VALIDASI****AHLI DESAIN**

Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Berbasis Permainan Edukasi Pada Kelas 3 di SDN Ketawanggede Kota Malang

A. Pengantar

Berkaitan dengan pengembangan buku ajar Bahasa Jawa berbasis Permainan Edukasi Pada Kelas 3 di SDN Ketawanggede Kota Malang semester 2, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku ajar yang telah dikembangkan sebagai salah satu buku pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan bapak/ ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli desain buku ajar.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan buku ajar yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu Bahasa Jawa. Hasil dari pengukuran ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan buku ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu.

B. Identitas Ahli

Nama :
.....

Instansi :
.....

Pendidikan :
.....

Jabatan :
.....

Kualifikasi :

.....

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon terlebih dahulu Bapak/ Ibu membaca atau mempelajari buku ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
3. Kritik dan saran dapat Bapak/ Ibu tulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

D. Keterangan

JawabanNo	Keterangan	Skor
SS	Sangat Sesuai	5
S	Sesuai	4
CS	Cukup Sesuai	3
KS	Kurang Sesuai	2
TS	Tidak Sesuai	1

E. Penilaian

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Menyajikan kompetensi dasar yang dapat diukur					
2	Menjelaskan indikator sesuai dengan kompetensi dasar					
3	Perumusan indikator dapat mengukur kompetensi dasar					
4	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi dasar					
5	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator					
6	Perumusan tujuan sudah jelas					

7	Bentuk, posisi, tombol konsisten, warna memiliki fungsi yang sama pada setiap lembarnya.					
8.	Komposisi teks (ukuran, warna dan jenis) jelas sehingga mudah dibaca oleh pembaca khususnya pada anak sekolah dasar					
9.	Keterpaduan antara warna teks dan <i>background</i>					
10.	Kualitas ilustrasi (gambar) baik dan sesuai dengan materi pembelajaran					
11	Warna yang dipilih dapat menarik perhatian					
12	Perpaduan warna sangat cocok					
13	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran					
14	Teknik penyajian materi sudah sesuai					
15	Permainan edukasi yang terdapat dalam buku ajar sesuai dengan materi pembelajaran					
16	Permainan edukasi dapat memberikan rasa senang kepada peserta didik					
17	Evaluasi sesuai dengan indikator pencapaian					
18	Evaluasi sesuai menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan efektif					
19	Permainan edukasi dapat mengembangkan sosialisasi					
20	Permainan edukasi dapat merangsang imajinasi					
21	Permainan edukasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir					
22	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik					
23	Pengembangan buku ajar berbasis permainan edukasi dapat memberikan umpan balik pada setiap perlakuan yang digunakan oleh pengguna sehingga proses pembelajaran timbulnya umpan balik antara pengguna dan buku ajar					

F. Kritik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

G. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Malang,

2017

(.....)

NIP.

Lampiran VI**INSTRUMEN VALIDASI****AHLI BAHASA**

Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Berbasis Permainan Edukasi Pada Kelas 3 di SDN Ketawanggede Kota Malang

A. Pengantar

Berkaitan dengan pengembangan buku ajar Bahasa Jawa dengan Permainan Edukasi Pada Kelas 3 di SDN Ketawanggede Kota Malang semester 2, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku ajar yang telah dikembangkan sebagai salah satu buku pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan bapak/ ibu agar mengisi angket dibawah ini sebagai ahli bahasa.

Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan buku ajar yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu Bahasa Jawa. Hasil dari pengukuran ini akan digunakan peneliti untuk penyempurnaan buku ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya peneliti sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu.

B. Identitas Ahli

Nama :
.....

Instansi :
.....

Pendidikan :
.....

Jabatan :
.....

Kualifikasi :

.....

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon terlebih dahulu Bapak/ Ibu membaca atau mempelajari buku ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (√) pada alternatif jawaban yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.
3. Kritik dan saran dapat Bapak/ Ibu tulis pada lembar yang telah disediakan.
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

D. Keterangan

JawabanNo	Keterangan	Skor
SS	Sangat Sesuai	5
S	Sesuai	4
CS	Cukup Sesuai	3
KS	Kurang Sesuai	2
TS	Tidak Sesuai	1

E. Penilaian

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Ketepatan struktur kalimat					
2.	Keefektifan kalimat					
3.	Keterbacaan pesan					
4.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					
5.	Kemampuan mendorong berfikir kritis					
6.	Kesesuaian dengan tingkat intelektual peserta didik					
7.	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik					
8.	Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf					
9.	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar					

10.	Konsistensi penggunaan istilah					
11.	Konsistensi penggunaan simbol					

F. Kritik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

G. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Malang,

2017

(.....)

NIP.

Lampiran VII

INSTRUMEN VALIDASI

SISWA KELAS 3

A. Pengantar

Adik-adik, selain buku pelajaran yang sudah kamu kenal sebelumnya, masih ada banyak buku penunjang pelajaran lain yang bisa adik gunakan sebagai bahan ajar disekolah maupun dirumah. Buku ajar merupakan bahan ajar yang dapat membantu adik belajar secara mandiri. Setelah ini adik akan diberi contoh bukunya secara langsung.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi untuk kelas 3 pada semester dua, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan buku ajar yang telah dibuat sebagai salah satu bahan belajar. Untuk maksud diatas, peneliti mohon kesediaan adik sebagai pesesrta didik kelas 3 agar mengisi angket dibawah ini sebagai pemakai buku ajar yang telah dikembangkan.

Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan buku ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan tujuan dan karakteristik peserta didik. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan buku ajar, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan adik sebagai pemakai buku ajar yang sudah dikembangkan.

B. Identitas Ahli

Nama :

Kelas : Tiga

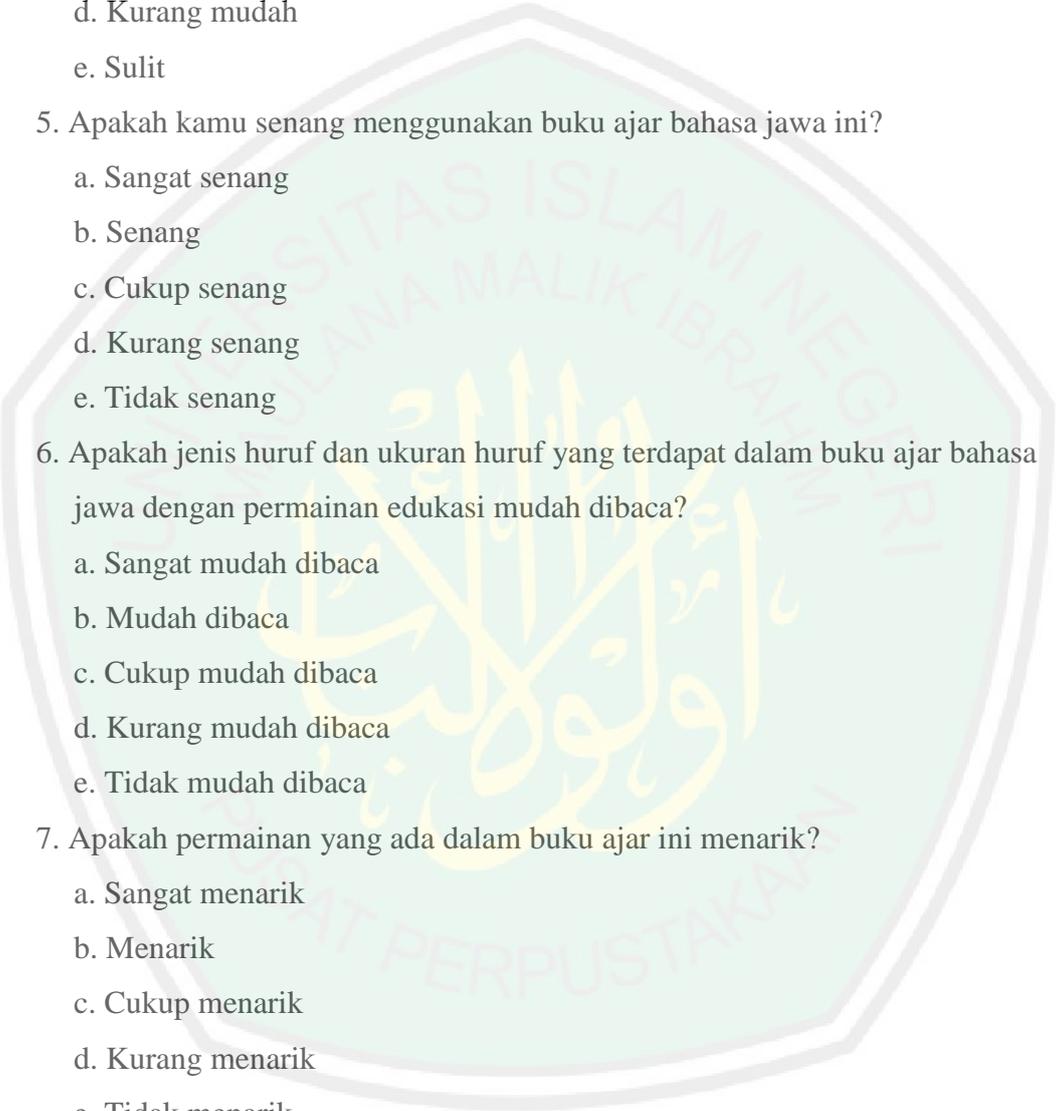
Sekolah : SDN Ketawanggede Kota Malang

C. Petunjuk Penilaian

- A. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
- B. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, d atau e pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
- C. Kejujuran dalam penilaian ini sangat diharapkan.

D. Penilaian

1. Apakah buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi ini dapat memudahkan kamu dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Sulit
2. Apakah dengan penggunaan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi ini dapat menarik perhatian belajar kamu?
 - a. Sangat menarik perhatian
 - b. Menarik perhatian
 - c. Cukup menarik perhatian
 - d. Kurang menarik perhatian
 - e. Tidak menarik perhatian
3. Apakah dengan penggunaan buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi ini dapat memberi semangat dalam belajarmu?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat
 - c. Cukup memberi semangat
 - d. Kurang memberi semangat
 - e. Tidak memberi semangat
4. Apakah kamu mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi?

- 
- a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Sulit
5. Apakah kamu senang menggunakan buku ajar bahasa jawa ini?
- a. Sangat senang
 - b. Senang
 - c. Cukup senang
 - d. Kurang senang
 - e. Tidak senang
6. Apakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi mudah dibaca?
- a. Sangat mudah dibaca
 - b. Mudah dibaca
 - c. Cukup mudah dibaca
 - d. Kurang mudah dibaca
 - e. Tidak mudah dibaca
7. Apakah permainan yang ada dalam buku ajar ini menarik?
- a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
 - e. Tidak menarik
8. Selama mempelajari buku ini, apakah kamu menemui kata-kata yang sulit?
- a. Tidak menemukan
 - b. Cukup banyak menemukan
 - c. Jarang menemukan
 - d. Sering menemukan
 - e. Banyak menemukan

9. Apakah soal-soal pada buku ajar bahasa jawa dengan permainan edukasi mudah dipahami?
- Sangat mudah
 - Mudah
 - Cukup mudah
 - Kurang mudah
 - Sulit
10. Apakah buku ajar ini membantumu untuk bekerjasama dengan teman dan lingkungan?
- Sangat membantu
 - Sering membantu
 - Kurang membantu
 - Tidak pernah membantu



Lampiran VIII

HASIL VALIDITAS DAN RELIABILITAS

No Item	Validity		Cronbach's Alpha	Explained
	Correlation Product Moment	Reliability		
1.	0,824	0,44	0,877	Valid
2.	0,651	0,44		Valid
3.	0,532	0,44		Valid
4.	0,824	0,44		Valid
5.	651	0,44		Valid
6.	824	0,44		Valid
7.	0,512	0,44		Valid
8.	0,445	0,44		Valid
9.	0,814	0,44		Valid
10.	0,651	0,44		Valid
11.	0,911	0,44		Valid
12.	0,512	0,44		Valid
13.	0,445	0,44		Valid
14.	0,824	0,44		Valid

15.	0,824	0,44		Valid
16.	0,814	0,44		Valid
17.	0,824	0,44		Valid
18.	445	0,44		Valid
19.	651	0,44		Valid
20.	651	0,44		Valid
21.	911	0,44		Valid
22.	445	0,44		Valid
23.	814	0,44		Valid
24.	911	0,44		Valid
25.	512	0,44		Valid
26.	911	0,44		Valid
27.	445	0,44		Valid
28.	814	0,44		Valid
29.	512	0,44		Valid
30	445	0,44		Valid

Lampiran IX

HASIL PAIRED SIMPLE TEST

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	,509	,022

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	73,7000	20	6,56225	1,46736
	Posttest	93,3000	20	4,60092	1,02880

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-19,6000	5,78928	1,29452	-22,30947	-16,89053	15,141	19	,000

Lampiran X

BIODATA AHLI DESAIN

IDENTITAS PENELITI

Nama : Dr. Hj. Umi Machmudah, MA
NIP/NIK : 196810081994032004
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir : Malang, 8 Oktober 1968
Status Perkawinan : Kawin
Agama : Islam
Golongan / Pangkat : Pembina, IV/a
Jabatan Fungsional Akademik : Lektor Kepala
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat : Jl Gajayana No 50 Malang
Telp./Faks. : (0341) 551354
Alamat Rumah : Jl Galunggung Blok VII No: 2 Malang, 65115 Jawa Timur
Telp./Faks. : HP: 082 33 00 35 855
E-mail : machmudahghozaly@gmail.com.

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Bidang Studi
1992	S1	IAIN Sunan Ampel Malang	Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
2003	S2	STAIN Malang	Pembelajaran Bahasa Arab (PBA)
2010	S3	Universitas Negeri Malang (UM)	Teknologi Pembelajaran (TEP)

A. Keikutsertaan dalam Pelatihan

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Pelatihan	Keikutsertaan	Penyelenggara
2014	Post Doctoral Fellowship Program For Islamic Higher Education/ POSFI (Tunisia)	Peserta	DIKTIS Jakarta
2014	Pelatihan Jurnal Internasional	Peserta	UIN Malang
2013	Pelatihan Penulisan Jurnal Internasional	Peserta	LPM UIN Malang
2010	Matematika Otak Kanan	Peserta	Primagama
2010	Sekolah Statistik	Peserta	Universitas Brawijaya Malang (UB)
2008	Pembuatan bahan ajar berbasis ICT	Peserta	Radar Malang Institute, Edu Media dan Dinas Pendidikan Kota Malang
2008	Peningkatan Profesionalisme Guru "Mendongeng Strategi Pembelajaran Efektif untuk Anak"	Peserta	Dinas Pendidikan Kota Malang
2006	Pelatihan Penulisan Buku Ilmiah	Peserta	UPT Perpustakaan Universitas Brawijaya Malang bekerjasama dengan Penerbit ANDI
2004	Diklat peningkatan managerial PT di lingkungan DEPAG Propinsi Jawa Timur	Peserta	Balai Diklat Keagamaan Surabaya dan Kanwil DEPAG Jawa Timur
2002	<i>Ad daurah al tadribyyah li al mudarris al lughah al 'arabiyyah</i>	Peserta	Kerjasama Yayasan <i>al Waqf al Islamy</i> dengan STAIN Malang

B. Penelitian yang pernah dilakukan

PENELITIAN			
No	Judul Penelitian	Th	Keterangan
1	Pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif model CIRC (<i>cooperative integrated reading and composition</i>) dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar ketrampilan membaca (<i>maharah qiro'ah</i>) santriwati PP Nurul Ulum Putri Kebonsari Malang	2009	Penelitian LP2M UIN Maliki Malang (15 juta)
2	Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Model STAD vs Konvensional dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ketrampilan Menulis Bahasa Arab	2010	Penelitian DIKTIS Jakarta (50 juta)
3	Profil Buku Teks Bahasa Arab MI di Kota Malang	2011	Lemlit Fakultas Humaniora UIN Maliki Malang (7.5 juta)
4	<i>Instructional Desain</i> Pendidikan Karakter dan Implementasinya pada Pembelajaran Bahasa Arab (di Madrasah Tsanawiyah al-Maarif 01 Singosari Malang)	2012	Penelitian LP2M UIN Maliki Malang (15 juta)
5	Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab	2012	Penulis Artikel Majalah BPMTV Nasional
6	Pembelajaran Technology Modern dalam Pandangan Islam	2012	Penulis Artikel Majalah Sabilillah Malang
7	Model Pembelajaran Agama Islam <i>"Maqaman Mahmudan"</i>	2012	Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, Tahun 2012 (15 juta)
8	Pengembangan Bahan Ajar Maharah Qiro'ah dengan Pendekatan <i>Active Learning</i> di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Maliki Malang	2013	Penelitian LP2M UIN Maliki Malang (10 juta)

9	Media Pembelajaran pada Buku Ajar <i>Al 'Arobiyyah Bayna Yadaik</i>	2014	LPM FITK (10 juta)
10	POSFI (<i>Postdoctoral Fellowship Program for Islamic Higher Education- Islamic Countries in Tunisia</i>)	2014	DIKTIS Jakarta (75 juta)
11	Pembelajaran Bahasa Arab menurut Ibnu Khaldun dan Aplikasinya dalam Maharah Qiro'ah untuk Tingkat Pemula	2015	LPM FITK (10 juta)
12	Penerapan Strategi Integratif pada Pembelajaran Maharah Qiro'ah (Studi Kasus di Jurusan PBA UIN Malang)	2016	LPM FITK (12 juta)

C. Pengalaman sebagai pakar/ konsultan/ narasumber

KARYA ILMIAH			
Tahun	Judul	Penyelenggara	Kedudukan
2016	<i>Budaya Mitoni</i> (Analisis Nilai- nilai Islam Dalam Membangun Semangat Ekonomi)	El Harakah Jurnal Budaya Islam UIN Malang Vol. 18. No.2, Juli- Desember 2016. ISSN: 1858-4357	Penulis Jurnal Terakreditasi No.36a F.KPT DIKTI 2016
2016	ثقافة ترجمة جيغكوت و دوره في تكوين التفكير الناقد لدى طلبة المعاهد الإسلامية في أندونيسيا (دراسة وصفية عن تحقيق المجال الإدراكي ل بلوم)	The 3rd Joint International Seminar entitled " Religious Education in a Diverse Society: Promoting Civil Religion & Deliberative Society " LP2M Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo and S. Rajaratnam School of International Studies (RSIS), Nanyang Technological University of Singapore.	Pemakalah Seminar Internasional
2016	تطبيق مجالات بلوم في تعليم ترجمة جيغكوتان (دراسة الحالة في تعليم كتاب التقريب في المعهد الإصلاحية الإسلامي السلفي للبنات بمالانج)	كتاب المؤتمر: اللغة والثقافة في الجامعات والمدارس عبر القارات الخمس.	Pemakalah Seminar Internasional

		<p>جامعة بونتيانك الإسلامية</p> <p>ISSN 2528-4592</p> <p>الحكومية كالماتنان الغربية</p> <p>The State Institute of Islamic Studies Pontianak –</p> <p>إتحاد مدرسي اللغة العربية بأندونيسيا</p> <p>Arabic Teachers Association of Indonesia</p>	
2016	تطبيق مجالات بلوم في تعليم ترجمة جيغكوتان	Pusat Ma'had Jami'ah UIN Malang	Pemakalah Seminar Nasional
2015	Peran Bahasa Arab sebagai Sarana Inovasi pada Aktivitas Ekonomi Kreatif di Indonesia	International Conference and Workshop on Bilingualism UNAIR bekerjasama dengan MLI Surabaya	Nara Sumber Seminar Internasional
2015	منهج تربية الشخصية الإسلامية للشباب (المحتوى المقترح بالمدخل Reigeluth & Merrill)	ASEAN- ICIED (International Conference of Islamic Education) bekerjasama dengan FITK UIN Malang	Nara Sumber Seminar Internasional
2015	إستراتيجية الإندماجية في تعليم مهارة القراءة في المرحلة الجامعية (دراسة الحالة في قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية و التعليم جامعة مولنا ملك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج)	UIN Malang bekerjasama dengan IMLA Pusat	Pemakalah Seminar Internasional
2015	Pelatihan Metodologi Penelitian bagi Dosen STAI At Tanwir	STAI At Tanwir	Nara Sumber
2014	الدراسات الإسلامية و القضايا المعاصرة	PPI- Tunisia	Nara Sumber
2014	إسلام و حضارته في إندونيسيا	Manouba University Tunisia dan Sousse University Tunisia	Pengajar selama 2 bulan
2014	Pengembangan Kurikulum PBA	STAIN Kediri	Nara Sumber
2013	Pelatihan Metodologi Penelitian	STAIN Palangkaraya	Nara Sumber
2012	Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab	BPMTV Nasional	Penulis Artikel
2012	Pembelajaran Technology Modern dalam Pandangan Islam	Majalah Sabilillah Malang	Penulis Artikel
2011	Active Learning dalam Pembelajaran Maharah Qiro'ah	IMLA dan UIN Yogyakarta	Pemakalah/ Proceeding
2010	Melacak Akar-akar Al 'Arobiyyah Li Al Hajj, 1 Januari 2010	UIN Malang unit Pengabdian bekerjasama dengan LSM El Faruqi	Pemateri
2010	Buku Ajar "Teknologi Pembelajaran"	Tidak diterbitkan	Penulis Buku

2009	<i>Active Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Bedah Buku Jurusan PBA Fak Humaniora dan Budaya, 16 April 2009)	HMJ PBA bekerjasama dengan HMJ BSA Fak Humaniora dan Budaya UIN Malang	Pemateri
2009	Memunculkan fenomena rahmatan lil 'alamin melalui pengembangan kurikulum Bahasa Arab	Universitas Islam Negeri (UIN) Malang	Pemakalah
2008	Kemana Bahasa Arab Kita Bawa Pergi ? (Sebuah Upaya Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab)	Universitas Negeri Malang (UM)	Pemakalah, Seminar Internasional
2008	<i>Active Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Arab	UIN Press Malang	Penulis Buku
2007	Pengaruh Penggunaan Metode <i>Cooperative Learning</i> Model STAD Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Komunikasi pada Maharah Qiro'ah I	Universitas Islam Negeri (UIN) Malang	Pemakalah, Seminar Internasional
2007	Ke Mana Daku Harus Melangkah, 14 Juli 2007	Masjid Tarbiyah UIN Malang Kerjasama dengan Jurusan Bahasa dan Sastra Arab dengan Halaqah Thalabah Al 'Arabiyyah UIN Malang	Pemakalah
2006	Pembelajaran Bahasa Arab "Maudlu'i Qur-any dengan <i>Cooperative Learning</i> STAD / Student Team Achievement Division (Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Pembelajaran Al Qur-an)	Universitas Negeri Jakarta	Pemakalah, Seminar Internasional
2006	Rekonstruksi Pembelajaran	Madrasah Diniyah Roudlotul Ulum Malang	Narasumber
2003	Permainan bahasa sebagai media alternatif dalam pengajaran Bahasa Arab	Kerjasama DEPAG RI dengan UIIS Malang, Pelatihan Pembelajaran BA bagi dosen PTAI se Indonesia	Narasumber
2001	<i>Tadriis al hiwar li al muftadi-in</i>	Universitas Gajah Mada Yogyakarta	Pemakalah, seminar Internasional

D. Keanggotaan pada organisasi/ asosiasi profesi dan ilmiah

Tahun	Nama Organisasi	Jabatan
2010	Madrasah Diniyah Al Ishlahiyah PPSP AlIshlahiyah Malang	Kepala
2015	Yayasan Daarul 'Ilmi Al Ghozaly	Ketua

2017

Machmudah, M.A

Malang, Januari

Dr. Umi



Lampiran XI

RIWAYAT HIDUP



Esa Nur Faizah, lahir di Gresik pada 25 April 1992. Merupakan anak pertama dari Syafi'i dan Siti Mariyam. Tinggal di JL.Kyai Sahlan 28 No. 03 Sidorukun Manyar Gresik. No Telepon : 085648882006.Email : esanurfaizah@gmail.com.

Pada tahun 2011 melanjutkan sekolah S1 pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta berhasil lulus pada tahun 2015 dengan judul skripsi "The Influence Of Thematic Learning Based On Multiple Intelligences Toward The Result Of Study For The Fifth Grade At Sdn Ketawanggede Malang". Dan 2015 melanjutkan S2 di Universitas dan Jurusan yang sama.Selama Kuliah, mengabdikan diri di berbagai sekolah sebagai Pembina Pramuka dan pendidik Les Privat.