



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang umum digunakan oleh masyarakat yang tinggal di pulau Jawa khususnya bagian timur dan tengah. Bahasa Jawa disusun sesuai huruf Jawa (aksara) yang bentuk hurufnya berbeda menggunakan alfabet latin.¹ Seperti yang kita ketahui bahwa penggunaan aksara Jawa saat ini telah sangat jarang digunakan dalam dokumen tertulis. Kebanyakan orang Jawa melakukan penerjemahan yaitu menggunakan alfabet latin untuk mengungkapkan bahasa Jawa.

Saat ini pembelajaran aksara Jawa dianggap sulit karena aksara Jawa sudah tidak dipakai lagi sebagai media baca tulis sehari-hari. Permasalahan yang timbul adalah rendahnya tingkat sosialisasi aksara Jawa akibat kurangnya minat siswa dalam mengkaji aksara Jawa sebab media pembelajaran berbasis bahan cetak yang non-interaktif.²

Mengingat masih kurangnya minat anak-anak tingkat MI terhadap materi aksara Jawa sehingga mengakibatkan sulitnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Serta kurangnya media yang dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Hal tersebut juga berdampak pada hasil belajar siswa yang hamper 70% mendapatkan nilai di bawah rata-rata.³

¹Heru Supriyono dkk, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa (Pandawa)", *The 4th University Research Colloquium* 2016, ISSN 2407-9189 (Agustus 2016), 1. Lihat di <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/7726>, diakses pada tanggal 26 Oktober 2023.

²*Ibid.*, 1.

³Sugiastutik, *Wawancara*, Jombang, 21 Oktober 2023.



Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 5 MI Bustanul Ulum Mlaras⁴, diketahui bahwa media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran aksara Jawa masih terbatas yaitu berupa tabel aksara Jawa. Proses pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa menggunakan metode ceramah dan penugasan. Dan sumber belajar yang digunakan berupa buku teks dan LKS, sehingga siswa kurang terampil membaca dan menulis aksara Jawa.

Berdasarkan kondisi tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wina Sanjaya dalam Fatimatuz Zahro bahwa, fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat menambah motivasi belajar siswa.⁵ Selain itu, cara agar siswa senang belajar yaitu belajar sambil bermain. Karena karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain.

Maka dari itu diciptakanlah media pembelajaran dan permainan edukatif dengan nama Monopoli Aksara Jawa Moraja untuk menaikkan minat peserta didik dalam menelaah materi aksara Jawa. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif ini diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar juga meningkatkan hasil belajar siswa.

⁴Sugiasutik, *Wawancara*, Jombang, 21 Oktober 2023.

⁵Fatimatuz Zahro, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas Iv Sd N Lempuyangan 1 Yogyakarta", *Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, (2015), 4. Lihat di Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta_Lumbung Pustaka Uny, diakses pada tanggal 27 Januari 2024.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian. Ruang lingkup penelitian adalah ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media Moraja.
2. Mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V semester genap pada materi Pasangan Aksara Jawa. Alasan peneliti memilih mata pelajaran ini karena di kelas V inilah penulisan Aksara Jawa mulai disisipi dengan pasangan dan *sandhangan*, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan agar memberikan kesan dalam pembelajaran bahasa Jawa.
3. Lokasi penelitian di MI Bustanul Ulum Mlaras Sumobito Jombang yang berjarak 3 km dari Unipdu. Ditinjau dari letak geografis, sekolah terletak di area perkampungan.
4. Subjek penelitian uji coba media ini adalah siswa kelas V MI di MI Bustanul Ulum Mlaras Sumobito Jombang yang terdiri dari 39 siswa yaitu 23 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.
5. Durasi penelitian ini dilaksanakan selama tujuh bulan, terhitung sejak November 2023 sampai dengan Mei 2024 dengan gambaran kegiatan sebagai berikut:



C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana titik pengembangan penelitian media Moraja dalam pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V MI?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media Moraja dalam pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V MI?
3. Bagaimana tingkat validitas media Moraja dalam pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V MI?
4. Bagaimana efektivitas penerapan media Moraja dalam pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V MI?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan titik pengembangan media Moraja dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa Kelas V MI.
2. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media Moraja dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa Kelas V MI.
3. Mendeskripsikan tingkat validitas media Moraja dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa Kelas V MI.
4. Mendeskripsikan efektivitas penerapan media Moraja dalam kegiatan pembelajaran.



Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman dan pengetahuan mengenai media Moraja di kalangan peneliti dan pembaca.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa dapat meningkatkan minat belajar, meninggalkan kesan menyenangkan dalam mempelajari bahasa Jawa terutama aksara Jawa.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang berguna dalam penggunaan Moraja sebagai alat pembuatan media pembelajaran.
 - c. Hasil penelitian ini memberikan tolak ukur bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
 - d. Bagi peneliti, hal ini merupakan titik awal untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas dalam menciptakan produk-produk baru yang bermanfaat dalam bidang pendidikan.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berhasil ditemukan oleh peneliti yaitu:

1. Maulia Syahbarina (2017)⁶ dalam penelitian terdahulu yang berjudul Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi eksperimen di SDN Sadeng 01 Gunungpati, SDN 1 Lamuk Purbalingga, dan SDN 2 Sinduraja Purbalingga). Kesimpulan

⁶Maulia Syahbarina, dkk, "Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar". *PGSD Universitas PGRI Semarang* p-ISSN 2355-5343e-ISSN 2502-4795 (2017), 697. Lihat di <https://core.ac.uk/reader/304717110>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.



hasil dari validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru menunjukkan bahwa media MONORAJA dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami huruf Jawa.

2. Rosma Savitri (2018)⁷ dalam penelitian yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Memahami Kata dan Kalimat Aksara Jawa Bersandhangan Melalui Media Monopoli Aksara Jawa pada Siswa Kelas VA SD Muhammadiyah Karangajen 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat meningkatkan kemampuan memahami aksara Jawa dengan bahasa yang sama. Penggunaan media ini dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa sehingga hasil belajar meningkat.
3. Fatimatuz Zahro (201V)⁸ dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta. Hasil dari penelitian tersebut yaitu berupa data kuantitatif. Berdasarkan hasil penilaian, media yang dinilai kepada ahli materi memperoleh skor 4,8 (kriteria sangat baik). Penilaian oleh ahli media memperoleh skor 4,3 (kriteria sangat baik). Penilaian oleh

⁷Rosma Savitri, "Improving the Ability to Understand Javanese Script Words and Sentences through the Javanese Monopoly Monopoly Media on VA Class Students at Muhammadiyah Karangajen 2 in Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Volume 1, Nomor 1, 9–16, p-ISSN: 2716-1722 (Juni 2018), 9. Lihat di <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/27783>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2023.

⁸Fatimatuz Zahro, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SDN Lempuyangan 1 Yogyakarta", *Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta* (Juli 2015), 1. Lihat di <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1180/1053>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2023.



praktisi memperoleh skor 4,0 (kriteria baik). Hasil uji coba memperoleh skor 4,41 (kriteria sangat baik).

4. Azizah Dwi Ardhan, Mohammad Liwa Ilhamd, Siti Istiningasih (2021)⁹ dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
5. Dimas Afif Kurniawan (2020)¹⁰ dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa (Studi eksperimen di SMK Negeri 1 Tempel, SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan, SMA Negeri 4 Depok, dll.). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli cukup efektif dan bisa menjadi salah satu pilihan guru untuk dijadikan media saat proses belajar mengajar.
6. Dea Aransa Vikagustanti, Sudarmin, Stephani Diah Pamelasari (2014)¹¹

⁹Azizah Dwi Ardhan, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD”, *J. Pijar MIPA*, Vol. 16 No.2: 170-175 ISSN 1907-1744 (Cetak) DOI: 10.29303/jpm.v16i2.2446 ISSN 2460-1500 (Online). (Maret 2021), 170. Lihat di <https://www.academia.edu/download/85706886/pdf.pdf>. diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.

¹⁰Dimas Afif Kurniawan, “Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 3 Nomor 1, (Juni 2020), 10. Lihat di <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/720/654>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.

¹¹Dea Aransa Vikagustanti, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP”, *Unnes Science Education Journal* ISSN 2252-6617, (2014). Dilihat di



dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

7. Eny Kurniawati (2021)¹² dalam penelitian berjudul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
8. Gisela Ayu Wulantika & Heru Subrata (2022)¹³ dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD. Media Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) layak dengan kualifikasi valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran materi menulis aksara Jawa menggunakan sandhangan.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/3330>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.

¹² Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 1 No. 1 (Januari 2021). Hal. 1 –5. Dilihat di <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74/61>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.

¹³ Gisela Ayu Wulantika & Heru Subrata, "Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kertu Monopoli Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 10 Nomor 8 Tahun 2022, 1714-1725. Diliha di <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48539>. diakses pada tanggal 28 Oktober 2023.





9. Maulia Syahbarina, Fajar Cahyadi, M. Yusuf Setia (2020)¹⁴ dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Monoraja (Monopoli Aksara Jawa) pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Huruf Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut bahwa media MONORAJA telah berhasil dalam pengembangan.
10. Riska Istianah dan Novi Setyasto (2018)¹⁵ dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut diketahui bahwa media monopoli berbasis cerita rakyat Jawa layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara jawa.
11. Umu Da'watul Choiro, Khotimatul Qismiyah, dan Dias Putri Yuniar (2023)¹⁶ dalam penelitian berjudul *Development of Learning Media with Javanese Script Monopoly*. Hasil penelitian tersebut diketahui bahwa Monopoli Aksara Jawa layak digunakan.
12. Didik Iskandara, Soleh Hidayat, Ujang Jamaludin, Suroso Mukti Leksono

¹⁴Maulia Syahbarina, dkk, "Pengembangan Media Monoraja (Monopoli Aksara Jawa) pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Huruf Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar", *Seminar Nasional PGSD 2017* tema "Menyiapkan Generasi Unggul Melalui Pembelajaran Bermakna". Dilihat di <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SD2017/pgsd20172/paper/view/2169>. diakses pada tanggal 28 Oktober 2023.

¹⁵Riska Istianah dan Novi Setyasto, "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Volume 4, Nomor 3, 437, 2023. Dilihat di <https://e-journal.uniflor.ac.id>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2023.

¹⁶Umu Da'watul Choiro, Khotimatul Qismiyah, and Dias Putri Yuniar, "Development of Learning Media with Javanese Script Monopoly", *Proceedings of the International Conference on Educational Management and Technology (ICEMT 2022)*, B. B. Wiyono et al. (Eds.): ICEMT 2022, ASSEHR 727, pp. 172–179, (2023), 172. Dilihat di https://doi.org/10.2991/978-2-494069-95-4_21, diakses pada tanggal 02 Agustus 2024.

(2023)¹⁷ dalam penelitian berjudul *Javanese script digitalization and its utilization as learning media: an etnopedagogical approach*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi aksara Jawa dapat membantu memperkuat dan mempertahankan keberadaan budaya lokal, salah satunya dengan mempelajari aksara Jawa. Selain itu, belajar aksara Jawa dapat membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam seni dan sastra.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan; terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori; berisi tinjauan tentang media, aksara Jawa dan media Monopoli Aksara Jawa Moraja.

Bab III: Metode Penelitian; bab ini berisi tentang desain penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan; yang berisi tentang gambaran lokasi penelitian, penyajian data penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan data.

Bab V: Penutup; berisi tentang kesimpulan dan saran.

¹⁷Didik Iskandara dkk, “*Javanese script digitalization and its utilization as learning media: an etnopedagogical approach*”, *The International Journal of Mathematics and Sciences Education*, 1(1), (2023), 21. Dilihat di View of Javanese script digitalization and its utilization as learning media: an etnopedagogical approach (nakiscience.com), diakses pada tanggal 02 Agustus 2024.

