

**PENGARUH *ACTIVE LEARNING* BERBASIS MOTEJA  
(MONOPOLI TEBAKAN JAWA) TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR BAHASA JAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Rejowinangun Selatan Magelang)

**SKRIPSI**



Oleh:  
Aprilia Galuh Anggraeni  
NIM. 15.0305.0066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH *ACTIVE LEARNING* BERBASIS MOTEJA  
(MONOPOLI TEBAKAN JAWA) TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR BAHASA JAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Rejowinangun Selatan Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:  
Aprilia Galuh Anggraeni  
NIM. 15.0305.0066

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH *ACTIVE LEARNING* BERBASIS MOTEJA  
(MONOPOLI TEBAKAN JAWA) TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR BAHASA JAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Rejowinangun Selatan Magelang)



Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Dosen Pembimbing I,

Sugiyadi, M.Pd., Kons  
NIK. 047506010

Magelang, 17 Juli 2019

Dosen Pembimbing II,

Ari Suryawan, M.Pd  
NIK. 158808132

**PENGESAHAN**

**PENGARUH *ACTIVE LEARNING* BERBASIS MOTEJA  
(MONOPOLI TEBAKAN JAWA) TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR BAHASA JAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Rejowinangun Selatan Magelang)

Oleh:  
Aprilia Galuh Anggraeni  
15.0305.0066

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan Disahkan oleh penguji:

Hari : Sabtu  
Tanggal : 20 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Sugiyadi, M.Pd. Kons (Ketua/Anggota)
2. Ari Suryawan, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Subiyanto., M.Pd (Anggota)
4. Septiyati Purwandari, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,  
Dekan FKIP



Prof Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.  
NIP.19580912 198503 1 006

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Aprilia Galuh Anggraeni  
NPM : 15.0305.0066  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh *Active Learning* Berbasis "Moteja" (Monopoli  
Tebakan Jawa) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa  
Jawa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang,

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 16 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



**Aprilia Galuh Anggraeni**  
**NPM 15.0305.0066**

## **MOTTO**

*“Allah akan meninggikan orang yang beriman diantaramu dan orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”*

**(Q.S. Al-Mujadalah : 11)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Orangtuaku Tercinta Bpk.Tarmuji dan ibu Lilik Handayani serta adik-adikku, yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada saya.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH *ACTIVE LEARNING* BERBASIS MOTEJA  
(MONOPOLI TEBAKAN JAWA) TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR BAHASA JAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Rejowinangun Selatan Magelang)

Aprilia Galuh Anggraeni

**ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Active Learning berbasis media Moteja terhadap hasil belajar Bahasa Jawa kelas III Sekolah Dasar Negeri Rejowinangun Selatan Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen murni dengan desain Nonequivalent Group Pretest Posttest Design. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Rejowinangun Selatan Magelang. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas III SDN Rejowinangun Selatan 4 sebagai kelas eksperimen (24), kelas III SDN Rejowinangun Selatan 3 sebagai kelas kontrol (24). Analisis data meliputi uji validitas, normalitas, homogenitas, dan uji-t teknik Independent Samples Test dengan bantuan program SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran Active Learning berbasis Moteja terhadap hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas III di SDN Rejowinangun Selatan Magelang. Hasil penelitian menunjukkan Sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  (terdapat pengaruh) . Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terdapat perbedaan skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 7,7 dan kelas kontrol sebesar 6,5.

**Kata Kunci:** Active Learning, hasil belajar, bahasa jawa



***THE INFLUENCE OF ACTIVE LEARNING BASED ON MOTEJA (JAVA GUESS MONOPOLY) ON INCREASING RESULTS OF JAVA LANGUAGE LEARNING RESULTS***

*(Research on Class III Students at SDN Rejowinangun South Magelang)*

Aprilia Galuh Anggraeni

***ABSTRACT***

*This research aims to determine to influence of Moteja's media-based Active learning model on class III Javanese Language learning outcomes at the Rejowinangun State Elementary School in South Magelang.*

*This research method is of experimental research purely with the design of Nonequivalent Group Pretest Posttest Design. Sample selected by using jenuh sampling. The population of this research is all Grade III students of SDN Rejowinangun, South Magelang. This study uses 2 classes namely the experimental class and the control class. Class III SDN Rejowinangun Selatan 4 as an experimental class (24), class III SDN Rejowinangun Selatan 3 as a control class (24). Data analysis used the validity, normality, homogeneity, and t-test techniques of the Independent Sample Test with the help of the SPSS 25 program.*

*The results of the research show there is influence of Active learning based on Moteja Learning on Javanese language learning outcomes on grade III students of SDN Rejowinangun, South Magelang. The results of this result of this research shows Sig. (2-tailed) of  $0.001 < 0.05$  (there is influence). Based on results of the analysis and discussion, there is a difference in mean score of the learning outcomes of the experimental class is 7.7 and the control class is 6.5.*

***Keywords: Active Learning, learning outcomes, Javanese***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh *Active Learning* Berbasis “Moteja” (Monopoli Tebakan Jawa) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa”. Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Stara 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah magelang.

Skripsi ini selesai tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih kepada

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan fasilitas pendidikan.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan sumbangan institusi pendidikan.
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Sugiyadi, M.Pd., Kons Selaku Pembimbing I dan Ari Suryawan, M.Pd selaku Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Hesti Wiyati, S.Pd Kepala Sekolah SDN Rejowinangun Selatan 4 dan Ulwiyah, S.PdI Kepala Sekolah SDN Rejowinangun Selatan 3, yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang banyak membantu memberi dukungan kepada penulis.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan sekripsi ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Magelang, 16 Juli 2019

Penulis

Aprilia Galuh Anggraeni  
NPM. 15.0305.0066

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAKSI .....	viii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1_PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat.....	7
BAB II_KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Hasil Belajar Bahasa Jawa .....	8
1. Pengertian Hasil Belajar Bahasa Jawa .....	8
2. Indikator dalam Hasil Belajar Bahasa Jawa .....	10

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Jawa ..	12
4. Ranah Hasil Belajar Bahasa Jawa.....	13
5. Bahasa Jawa.....	14
B. <i>Active Learning</i> berbasis Moteja.....	16
C. Pengaruh <i>Active Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Berbasis Moteja.....	30
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	31
E. Kerangka Berpikir .....	32
F. Hipotesis Penelitian.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Rancangan Penelitian .....	35
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	36
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	37
D. Subjek Penelitian.....	37
E. Setting Penelitian.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data .....	39
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	39
H. Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	41
I. Prosedur Penelitian.....	47
J. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Deskripsi Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Perbandingan Pengukuran Awal ( <i>Pretest</i> ) dan Pengukuran Akhir ( <i>Posttest</i> ) Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>
4. Uji Prasyarat Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

B. Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V_SIMPULAN DAN SARAN .....	70
A. Simpulan.....	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN.....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Alur Kerangka Penelitian .....	33
2 Desain Penelitian <i>Pretest Posttest Control Group Design</i> .....	35
3 Agenda Penelitian .....	38
4 Kisi- Kisi Soal Pilihan Ganda.....	40
5 Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda .....	41
6 Reabilitas Butir Soal Pilihan Ganda .....	43
7 Klarifikasi Daya Pembeda .....	44
8 Hasil Daya Beda .....	44
9 Kriteria Indeks Kesukaran Soal .....	46
10 Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal.....	46
11 Jadwal Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
12 Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Eksperimen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
13 Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Kontrol .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
14 Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
15 Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
16 Hasil Uji Normalitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
17 Hasil Uji Homogenitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
18 Hasil Uji-T .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Diagram Batang Hasil Tes Bahasa Jawa Kelas Eksperimen .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
2 Diagram Batang Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Kontrol .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
3 Diagram Batang Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4 Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian.....	75
2 Surat Keterangan Penelitian.....	77
3 Surat Ijin Validasi Soal.....	79
4 Surat Keterangan Validasi Instrumen Dosen.....	80
5 Surat Keterangan Validasi Instrumen Guru.....	81
6 Hasil Validasi Dosen.....	82
7 Hasil Validasi Guru.....	95
8 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	107
9 Kisi-kisi Instrumen Soal.....	108
10 Soal Pretest-Posttest.....	109
11 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	115
12 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	116
13 Instrumen Penelitian.....	117
14 Daftar Nilai Pretest-Posttest Kelas Kontrol.....	173
15 Daftar Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen.....	174
16 Daftar Hasil Tes Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen.....	175
17 Daftar Hasil Tes Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol.....	176
18 Hasil Uji Validasi Soal.....	177
19 Hasil Uji Reliabilitas.....	179
20 Hasil Uji Normalitas.....	181
21 Hasil Uji Homogenitas.....	181
22 Hasil Uji Hipotesis.....	182
23 Dokumentasi Kegiatan.....	184



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Hasil belajar merupakan hal yang berkaitan erat dengan proses kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diperoleh setelah seseorang melakukan kegiatan dan proses belajar terlebih dahulu dengan mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Belajar dapat dipermudah bila kita mengetahui cara-cara dan seluk beluk belajar. Meningkatkan hasil belajar siswa adalah usaha atau cara untuk meningkatkan hasil belajar dalam suatu proses kegiatan pembelajaran agak menjadi baik dan benar. Khususnya hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa adalah pembelajaran yang didalamnya memuat pembelajaran mengenai muatan lokal yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal. Mata pelajaran muatan lokal bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta didik agar memiliki wawasan (Rohmadi, 2011). Bahasa Jawa juga merupakan alat komunikasi atau interaksi yang digunakan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai atau aturan yang berlaku. Menyikapi masalah kurangnya perhatian bahasa Jawa saat ini sangat pengaruh dalam pelajaran bahasa Jawa, upaya yang paling tepat, efektif dan efisien dalam pelestarian kebudayaan dan dalam bahasa Jawa adalah melalui jalur pendidikan.

Pembelajaran bahasa Jawa di SD merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang masih dalam tahap rendah atau sederhana dan merupakan

salah satu mata pelajaran yang dipelajari secara bertahap dari yang sederhana hingga mencapai tahap yang lebih luas. Terdapat beberapa faktor dan peran yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dikelas apabila beberapa pendukung tidak memberi penguatan yang baik, maka proses pembelajaran dikelas tidak akan berlangsung secara maksimal.

Berkaitan dengan hasil belajar bahasa jawa di atas, sesuai hasil observasi penulis pada tanggal 10 November 2018 di SDN Rejowinangun Selatan 3 dan 4 Magelang yang beralamat Jl.Beringin V No.6 Tlp. (0293) 314373, RT/RW 0/0, Dsn. Karang Kidul, Ds./Kel Rejowinangun Selatan, Kec. Magelang Selatan, Kota Magelang pada siswa Kelas 3 yang berjumlah 27 siswa ada sekitar 13 siswa (52%) terbukti rendahnya nilai dalam hasil belajar mata pelajaran Bahasa Jawa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar Bahasa Jawa yaitu 5,6. Hal tersebut salah satunya disebabkan oleh materi menulis aksara Jawa dianggap sebagai materi baru bagi mereka. Selain itu, ada kesulitan tersendiri bagi siswa dalam membentuk aksara Jawa dan menuliskan kata-kata atau kalimat dalam bahasa Jawa ke dalam bentuk aksara Jawa. Masalah ini menjadi keprihatinan bagi guru dan orang tua, karena akan mempengaruhi terhadap keberlangsungan belajar dan prestasi belajar siswa.

Pada dasarnya di SDN Rejowinangun Selatan 3 dan 4 Magelang sudah diusahakan berbagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan memberi pemahaman tentang huruf Jawa dan latihan-latihan secara terus menerus. Namun demikian usaha yang dilakukan tersebut belum maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dengan demikian,

diperlukan usaha kongkrit untuk meningkatkan hasil belajar maka dilakukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan Model *Active Learning* menggunakan berupa media “MOTEJA” (Monopoli Tebakan Jawa) untuk melihat pengaruh pemahaman siswa dalam bahasa Jawa pada aksara Jawa. Dengan menerapkan Model *Active Learning* menggunakan berupa media “MOTEJA” (Monopoli Tebakan Jawa) penulis yakin dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan model pembelajaran *Active Learning* ini berupaya mengajak peserta didik untuk berdialog dalam menyelesaikan masalah, namun guru tetap perlu menggunakan monolog dalam menerangkan pokok materi. Akan tetapi dialog dengan peserta didik tetap menjadi metode yang dominan, karena peserta didik diajak untuk memecahkan suatu masalah kemudian menganalisa dan membimbing untuk menarik kesimpulan dari masalah yang sedang dibahas. Peran guru disini diupayakan menjadi guru yang *good self-director learner* (pengajar yang baik dalam mengarahkan pembelajaran), jadi tidak *teacher oriented* saja melainkan juga *student oriented*. Peran dan keberadaan siswa disini sangat dihargai dan dilibatkan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keunggulan dalam *Active Learning* ini pada dasarnya berusaha memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa.

Selain penerapan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga sangat mampu memperikan reaksi positif kepada siswa. Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa selain dapat mengatasi keterbatasan media, juga diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa yang lain seperti: a) metode guru yang monoton, b) guru belum menerapkan cara pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa SD yang mudah jenuh dan senang bermain.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya dijadikan acuan adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur (2012) dalam jurnalnya berjudul “Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Hasil belajar siswa mengalami peningkatan 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Respon siswa juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II dengan menerapkan media monopoli sebagai media pembelajarannya.

Seorang guru yang mempunyai strategi dalam mengajar juga akan mempunyai pedoman dalam bertindak yang berkenaan dengan berbagai alternative pilihan yang mungkin dapat dan harus ditempuh, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara sistematis, terarah, lancar, dan efektif. Suatu kegiatan yang dilakukan tanpa pedoman dan arah yang jelas dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan yang dapat menyebabkan ketidak tercapaiannya tujuan pembelajaran.

Penggunaan Active Learning berbasis moteja tersebut dapat memberikan pemahaman yang lebih kongkret kepada siswa, oleh karena itu penggunaan

media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu siswa untuk lebih memahami terhadap mata pelajaran bahasa Jawa yang umumnya bersifat abstrak. Monopoli juga merupakan suatu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Pada game monopoli ada beberapa langkah yang secara otomatis dijalankan apabila memasuki kondisi tertentu, seperti saat mengambil kartu kesempatan, maka langkah atau petunjuk yang tertera pada kartu kesempatan akan secara otomatis dijalankan. Setiap langkah yang diambil dalam permainan monopoli akan berpengaruh terhadap hasil dari permainan, yaitu menang atau kalah. Monopoli biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan

Media berupa gambar dan yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih dapat memberikan nilai yang sangat positif bagi siswa terutama dalam menjelaskan pengertian atau menjelaskan materi baru. Jika siswa senang belajar membaca aksara Jawa maka ketepemahaman terhadap aksara Jawa pun akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud melakukan kajian ilmiah tentang peningkatan hasil belajar melalui model *Active Learning* berbasis MOTEJA yang dilakukan di SDN Rejowinangun Selatan 4 Magelang dan inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah-masalah yang teridentifikasi di SDN Rejowinangun Selatan 4 Magelang adalah:

1. Kurang optimalnya sekolah dalam memaksimalkan media pembelajaran dalam menyampaikan pembelajaran aksara Jawa.
2. Rendahnya hasil belajar bahasa Jawa
3. Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan huruf Jawa, hal tersebut dikarenakan siswa kurang memahami huruf Jawa.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di SDN Rejowinangun Selatan 4 Magelang maka penulis membatasi pada masalah hasil belajar yang masih rendah. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh *Active Learning* berbasis media Moteja terhadap pemahaman siswa dalam Bahasa Jawa siswa yang diajarkan dengan dengan membandingkan rata-rata hasil belajar siswa dari hasil pretest dan posttest.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh *Active Learning* berbasis MOTEJA terhadap peningkatan hasil belajar aksara jawa pada siswa?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *Active Learning* berbasis MOTEJA terhadap peningkatan hasil belajar aksara jawa pada siswa.

## **F. Manfaat**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang *Active Learning* berbasis Moteja melalui pemikiran kreatif atau ide dalam merancang model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga mampu menunjang proses pendidikan dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

### 2. Manfaat Praktis

Sebagai salah satu rujukan guru dalam membantu untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa melalui *Active Learning* berbasis MOTEJA

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar Bahasa Jawa**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar Bahasa Jawa**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dicapai anak setelah melalui kegiatan proses belajar. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar dapat dikatakan baik apabila siswa mampu mengerti dan memahami apa yang telah dipelajari, mampu mengulang kembali materi yang telah disampaikan guru, menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ditandai dengan bentuk nilai (Purwanto, 2011). Peserta didik yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu. Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Berdasarkan teori Gestalf, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, sumber-sumber belajar, metode



serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan (Susanto, 2013). Maka dari itu, hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi.

Selain itu hasil belajar juga membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Menurut Djamarah dan Zain (Esa, 2008) belajar dikatakan berhasil, apabila:

- a) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara peserta didik maupun kelompok.
- b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara peserta didik maupun kelompok.

Jadi, belajar berhasil apabila peserta didik telah mampu menyerap pelajaran dan hasil dari penyerapan pelajaran itu merubah perilaku peserta didik sesuai tujuan pembelajaran. Hasil belajar tidak pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan belajar.

Kesulitan siswa dalam membaca huruf Jawa sebagian besar terletak pada ketidakpahaman terhadap bentuk hurufnya, yang menyebabkan ketrampilan siswa dalam memahami huruf Jawa masih rendah. Aksara Jawa merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati terutama bagi generasi muda yang mempelajari pelajaran Bahasa Jawa (Sutarsih, 2015). Bayangan sulitnya menghafal bentuk-bentuk huruf yang rumit juga banyaknya huruf-huruf yang harus dihafal semakin membuat pelajar enggan untuk mempelajari apalagi

memperdalam penguasaan baca tulis aksara Jawa. Secara umum, kemampuan siswa dalam membaca wacana Bahasa Jawa, terutama wacana berhuruf Jawa sangatlah kurang. Sesulit apapun pembelajaran bahasa Jawa, namun harus tetap diajarkan karena bahasa Jawa sebagai mata pelajaran Muatan Lokal (Suciati, 2015). Pembelajaran membaca huruf Jawa saat ini masih rendah karena ketidakpahaman siswa terhadap bentuk hurufnya, sehingga sangatlah penting bagi guru untuk bisa meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan

## 2. Indikator dalam Hasil Belajar Bahasa Jawa

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur (Mazida, 2013). Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan sedangkan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal (Nurwanti, 2014):

a) Aspek kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

- (1) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- (2) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
- (3) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, cara) secara tepat

b) Aspek afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

c) Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang

mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Jawa

Hasil belajar sebagai salah satu indikator tujuan pembelajaran tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, Susanto (2016:12) menyebutkan factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain sebagai berikut:

- a) Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketentuan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b) Faktor Eksternal; faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah dan masyarakat. Perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari sangat berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Maka, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terdapat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya. Ruseffendi (dalam Susanto, 2016:14) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak,

kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi, sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi masyarakat.

#### 4. Ranah Hasil Belajar Bahasa Jawa

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor.

Perincian menurut Munawan (2009:1-2) adalah sebagai berikut :

##### a) Ranah Kognitif

Berkeaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

##### b) Ranah Afektif

Berkeaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

##### c) Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan tiga ranah hasil belajar yang dikemukakan tersebut, hasil belajar pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar kognitif.

## 5. Bahasa Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa lebih menekankan pada pendekatan komunikatif yaitu pembelajaran yang mempermudah peserta didik lebih akrab dalam pergaulan dengan menggunakan Bahasa Jawa yang benar dan sesuai dengan situasinya. Berdasarkan kurikulum muatan lokal mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa, dijelaskan bahwa standar kompetensi mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa terdiri atas kompetensi berbahasa dan bersastra dalam kerangka budaya Jawa. Jadi, pembelajaran Bahasa Jawa adalah proses kegiatan pemberian dan penerimaan informasi yang dilakukan guru kepada peserta didik mengenai mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa. Kompetensi berbahasa dan bersastra diarahkan agar peserta didik terampil berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis (Muslich, 2008).

Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya (Hariyadi, 2012). Pemahaman konsep merupakan tingkat kemampuan yang mengharapakan siswa mampu memahami arti dari konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Aspek pemahaman merupakan aspek yang mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami suatu konsep dan memaknai arti suatu materi. Aspek pemahaman ini

menyangkut kemampuan seseorang dalam menangkap makna suatu konsep dengan kalimat sendiri. Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Bahasa Jawa yang terus berkembang maka diperlukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu pembelajaran muatan lokal yang ada di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran bahasa Jawa di lingkup Sekolah Dasar secara lebih terperinci dapat dilihat dalam kurikulum muatan lokal mata pelajaran bahasa Jawa yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Timur tahun 2005 (Arafik, 2013:33) yaitu:

- 1) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya;
- 2) Siswa memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan misalnya: di sekolah, di rumah, di masyarakat dengan baik dan benar;
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berfikir kreatif, menggunakan akal sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial;

- 4) Siswa dapat bersikap lebih positif dalam tata kehidupan sehari-hari dalam lingkungannya.

## **B. *Active Learning* berbasis MOTEJA**

### 1) Pengertian *Active Learning* (*Active Learning*)

*Active Learning* secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. *Active Learning* mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran (Warsono, 2012). *Active Learning* melibatkan siswa untuk melakukan sesuatu yang sedang dilakukannya.

Sedangkan pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Pembelajaran berpusat pada peserta didik proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Adapun ciri pembelajaran adalah sebagai berikut: (Gasong, 2018)

- a) Mengaktifkan informasi.
- b) Memberikan tujuan belajar.
- c) Merancang kegiatan dan perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat terlibat secara aktif.



- d) Mengajukan pertanyaan yang dapat merangsang pikiran siswa.
- e) Memberikan bantuan terbatas kepada siswa tanpa memberikan jawaban final.
- f) Menghargai hasil kerja siswa dalam memberikan umpan balik.
- g) Menyediakan aktivitas dan kondisi yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan.

Beberapa ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya (Baharun, 2015). Kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pada hakekatnya metode *Active Learning* yaitu untuk mengarahkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik terhadap materi yang akan dipelajarinya dengan cara yang inovatif sehingga proses pembelajaran berlangsung secara baik dan menyenangkan. *Active Learning* memberikan proses dalam pembelajaran dimana guru harus menciptakan suasana yang berbeda, sehingga peserta didik menjadi aktif misalnya aktif bertanya,

memberikan tanggapan, mengungkapkan ide dan mendemonstrasikan gagasan, pendapat atau idenya (Raehang, 2014).

Guru akan memantau kegiatan peserta didik dengan memberikan umpan balik, mengajukan pertanyaan yang membuat peserta didik tertantang, dan mempertanyakan gagasan, pendapat ataupun ide yang diajukan oleh peserta didik. Sehingga *Active Learning* tersebut mampu memberikan kesempatan peserta didik menjadi aktif dalam belajar maupun memecahkan masalah. Beberapa penelitian mengungkapkan untuk menciptakan *Active Learning* salah satunya adalah anak belajar dari pengalamannya, selain anak harus memecahkan masalah yang diperoleh. Peserta didik dapat belajar dengan baik dari pengalaman mereka dengan menggunakan indera, menjelajahi lingkungan, dan baik pengalaman langsung maupun pengalaman nyata (Uno Hamzah, 2007).

Keterlibatan proses pembelajaran yang aktif dengan objek-objek ataupun gagasan-gagasan tersebut mendorong aktifitas mental peserta didik untuk berpikir, menganalisa, menyimpulkan dan menemukan pemahaman konsep baru dan mengintegrasikan dengan konsep yang sudah diketahui. Peran siswa dalam pembelajaran berkembang menjadi sebagai partisipan aktif dalam pembelajaran, membuat keputusan atas apa dan bagaimana mereka belajar, membangun dan keterampilan baru berdasar pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai, memahami harapan dan didorong untuk menggunakan langkah-langkah penilaian diri; memantau pembelajaran mereka sendiri untuk mengembangkan

strategi belajar; bekerja sama dengan peserta didik lainnya; melaksanakan pembelajaran otentik.

Peran guru dalam *Active Learning* dan berpusat pada siswa adalah mengenali dan mengakomodasi modalitas belajar yang berbeda; memberikan struktur tanpa terlalu direktif; mendengarkan dan menghormati karakteristik siswa; mendorong dan memfasilitasi siswa dalam mengambil keputusan; memfasilitasi siswa belajar mengatasi masalah dengan mengajukan pertanyaan terbuka untuk membantu mereka sampai pada kesimpulan atau pemecahan masalah.

Umumnya, *Active Learning* individual diwujudkan dalam metode pemberian tugas mandiri, *Active Learning* lebih menekankan pada pendekatan pembelajaran, yang dilaksanakan dengan strategi pembelajaran berbasis siswa (*student-centered learning*). Jumlah siswa dalam *Active Learning* bebas, boleh perseorangan atau kelompok belajar, yang penting siswa harus aktif.

## 2) Teori Belajar *Active Learning* Menurut Skinner

Pada hakekatnya, *Active Learning* adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar dengan menciptakan suasana yang berbeda yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan diduplikasinya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha sehingga peserta didik menjadi aktif misalnya dalam bertanya, memberikan tanggapan, mengungkapkan ide dan mendemonstrasikan

gagasan, pendapat atau idenya. Sesuai dengan teori belajar Behavioristik yang merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respons yang menyebabkan siswa mempunyai pengalaman baru. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Esa, 2008). Aplikasinya dalam pembelajaran adalah guru memiliki kemampuan dalam mengelola hubungan stimulus respons dalam situasi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat optimal.

Menurut teori ini, masukan dari guru yang berupa stimulus dan keluaran siswa yang berupa respon. Sedangkan apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku. Faktor lain yang dianggap penting dalam aliran ini adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan yang dimaksud disini adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon dengan demikian penguatan merupakan bentuk stimulus yang penting diberikan atau dihilangkan untuk memungkinkan terjadinya respon.

Teori belajar behaviorisme berorientasi pada hasil yang dapat diukur, diamati, dianalisis, dan diuji secara obyektif, pengulangan dan

pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan, evaluasi atau penilaian didasarkan atas perilaku yang tampak (Waston, 2012). *Active Learning* tersebut sesuai dengan tokoh Skinner bahwa teori belajar behavioristik menjelaskan konsep belajar secara sederhana namun lebih komprehensif.

Skinner berpendapat bahwa respon yang diterima seseorang tidak sesederhana itu karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus itu akan mempengaruhi respon yang dihasilkan. hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku. Gaya mengajar guru dilakukan dengan beberapa pengantar dari guru secara searah dan dikontrol guru melalui pengulangan dan latihan. pengetahuan yang terbentuk melalui ikatan stimulus respon akan semakin kuat bila diberi penguatan.

Skinner membagi penguatan ini menjadi dua yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Bentuk bentuk penguatan positif berupa hadiah, perilaku, atau penghargaan. Bentuk bentuk penguatan negatif antara lain menunda atau tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang. Beberapa prinsip Skinner antara lain :

- a) Hasil belajar harus segera diberitahukan kepada siswa, jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguatan (*Reinforcement*)
- b) Proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar.

- c) Materi pelajaran, digunakan sistem modul.
  - d) Dalam proses pembelajaran, tidak digunakan hukuman. Untuk itu lingkungan perlu diubah, untuk menghindari adanya hukuman (*Punishment*).
  - e) Dalam proses pembelajaran, lebih dipentingkan aktivitas sendiri.
  - f) Tingkah laku yang diinginkan pendidik, diberi hadiah, dan sebaiknya hadiah diberikan dengan menggunakan jadwal pemberian *reinforcement*.
  - g) Dalam pembelajaran digunakan shaping (menggunakan langkah-langkah kecil yang disertai *feedback* untuk membantu siswa mencapai tujuan yang ingin dicapai).
- 3) Pengertian Media MOTEJA (Monopoli Tebakan Jawa)

Monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, diantaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York (Elivias, 2014). Husna, (116:2009) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan monopoli ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti

dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Zainal, 2013). Media pembelajaran merupakan alat perantara atau pengantar sebagai alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual. bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audiens* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Anitah, 2012). Manfaat media yaitu merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat mampu memberikan reaksi positif kepada siswa. Hal tersebut dapat memberikan pemahaman yang lebih kongkret kepada siswa karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu siswa untuk lebih memahami terhadap mata pelajaran yang umumnya bersifat abstrak (Syahbarina, 2017). Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya

meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: TV, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek-objek nyata lainnya.

Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya dalam proses pembelajaran.

Mengenai hal tersebut Kustandi (2013:8) menuliskan manfaat media yaitu “media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna”. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi. Apabila pemanfaatan media sudah tepat, maka akan tercipta pembelajaran yang bermakna sehingga hasilnya dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.



Materi dalam pelajaran Bahasa Jawa salah satunya yaitu aksara Jawa. Siswa memerlukan proses belajar yang terjadi secara terus menerus, namun tetap menyenangkan agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan pada akhirnya mereka dapat menguasai materi huruf Jawa. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu penggunaan aksara Jawa dapat melalui pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan buku pelajaran, buku bacaan, majalah atau alat peraga Bahasa Jawa yang dapat dijadikan sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar.

Penelitian dilakukan dengan mengembangkan media permainan untuk pembelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa dengan menggunakan Monopoli Aksara Jawa. Monopoli adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan (Azizah, 2012). Monopoli merupakan permainan yang menguji pemahaman siswa untuk lebih sabar dan berpikir kritis terhadap lawan. Media berupa gambar akan lebih dapat memberikan nilai yang sangat positif bagi siswa terutama dalam menjelaskan pengertian atau menjelaskan materi baru.

Media pembelajaran berupa media Monopoli Tebakan Jawa "MOTEJA" adalah monopoli berupa gambar yang dimainkan oleh

sekelompok siswa yang dimainkan didalam kelas dengan materi bahasa Jawa. Pemilihan media MOTEJA selain dapat mengatasi keterbatasan media juga diharapkan dapat mengubah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru menjadi lebih bervariasi, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena disesuaikan dengan karakteristik anak SD yang suka bermain.

Media MOTEJA adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari sebuah permainan monopoli. Permainan monopoli pada umumnya yaitu bermain dengan cara melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Permainan monopoli pada umumnya oleh peneliti dikembangkan menjadi sedemikian rupa dengan desain dan tampilan yang berbeda yaitu terdiri dari 24 petak dan terdapat kartu soal yang berkaitan dengan huruf Jawa. Media ini juga praktis dan mudah untuk di bawa karena didesain berbentuk kotak yang dapat dilipat dan bagian dalamnya digunakan untuk menyimpan alat-alat permainan.

Permainan dalam penelitian ini dijadikan juga sebagai sarana untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Banyak penelitian yang menggunakan permainan sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran, yang membedakan dengan penelitian yang sudah ada, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media dan

permainan yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam berbahasa Jawa khususnya dalam Aksara Jawa. Keunggulan dari penelitian ini adalah selain sesuai dengan budaya lokal siswa, yang memperhatikan karakter peserta didik di sekolah dasar yang memang senang bermain, bagi siswa kegiatan bermain dapat mempengaruhi perkembangan enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, dan keterampilan motorik.

Anak akan merasa senang apabila dibebaskan untuk bermain dengan teman sebayanya. Interaksi yang menyenangkan tersebut dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak seperti cara bertingkah laku, cara berbicara, perkembangan fisik serta pengolahan emosi.

Langkah-langkah pembelajaran dengan media MOTEJA:

- a) Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu mempersiapkan gambar dan perlengkapan monopoli seperti dadu untuk strategi dalam permainan monopoli.
- b) Guru membagi siswa kedalam berapa kelompok secara acak
- c) Guru menyajikan pelajaran tentang bahasa Jawa Aksara Jawa
- d) Setelah proses pembelajaran selesai, dan siswa diajak untuk menyiapkan permainan monopoli yang dilakukan didalam kelas.
- e) Kemudian berkelompok secara bergantian memainkan dadu lalu berjalan sesuai jumlah dadu yang telah terlempar.
- f) Setiap kotak dalam monopoli terdapat kumpulan soal yang diletakkan di pojok kanan atas kotak tersebut.

- g) Apabila siswa berhenti di nomer yang sesuai jatuhnya angka dalam dadu, siswa mengambil satu soal yang ada dipojok kanan atas kotak tersebut
  - h) Guru memberikan pertanyaan berupa kuis atau pertanyaan kepada siswa tersebut (misalnya Aksara Jawa iku cacahé ana?)
  - i) Apabila siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru tersebut, ada bantuan berupa DANA UMUM dan KESEMPATAN
  - j) Dalam bantuan DANA UMUM, siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru tersebut siswa dapat memilih soal lain yang sekiranya bisa menjawab.
  - k) Apabila siswa memilih KESEMPATAN, maka siswa mendapat kesempatan untuk bertanya kepada teman sekelompoknya.
  - l) Jika siswa mampu menjawab pertanyaan tersebut, maka siswa mendapat 20 point, jika salah menjawab akan dikurangi 15 point.
  - m) Kemudian siswa diberi evaluasi dan kesimpulan setelah mencapai kotak finish permainan selesai.
- 4) Kelebihan dan Kekurangan Media MOTEJA

Terlepas dari penggunaan media Moteja tersebut pasti juga terdapat kelebihan maupun kekurangan dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran ini. Berikut ini beberapa kelebihan dalam media Moteja yaitu: a) Permainan ini mampu melatih kerjasama antar siswa; b) Mampu memotivasi siswa agar tetap belajar dan merubah pola pikir siswa bahwa belajar bukan hanya terpaku oleh

buku mata pelajaran saja; c) Pembelajaran dikelas akan jauh dari rasa bosan karena siswa akan merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas; d) Menerapkan imajinasi siswa mengenai permainan ini

Dari beberapa kelebihan diatas, berikut ini beberapa kekurangan dalam media Moteja yaitu: a) Media ini membutuhkan persiapan dan waktu yang cukup banyak yang matang serta konsep yang sesuai dengan materi pembelajaran; b) Harus menggunakan arena yang luas jika menggunakan siswa sebagai bidak permainan; c) Kurangnya pemahaman siswa mengenai aturan permainan memungkinkan terjadinya keributan; d) Siswa akan kebingungan menjawab soal jika siswa tidak mengerti tentang materi yang telah diajarkan. Dari beberapa kekurangan tersebut, diupayakan juga untuk dapat meminimalisir kekurangan tersebut menjadi beberapa kelebihan.

### **C. Pengaruh *Active Learning* Berbasis MOTEJA Terhadap Hasil Belajar**

#### **Bahasa Jawa**

Berdasarkan hal ini dalam *Active Learning* khususnya dalam pembelajaran aksara Jawa memiliki beberapa pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran kontekstual ini masih kurang dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran di kelas, dikarenakan masih banyak guru yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang memberikan dampak dalam hasil belajar siswa. Oleh karena itu, seorang guru yang menerapkan *Active Learning* didalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak dalam hasil belajar siswa dan dapat dilihat dari meningkatnya hasil pre test dan post tes yang diberikan guru untuk mengukur pemahaman siswa dan kemampuan siswa. Keunggulan dari penelitian ini adalah selain sesuai dengan budaya lokal siswa, yang memperhatikan karakter peserta didik di sekolah dasar yang memang senang bermain, bagi siswa kegiatan bermain dapat mempengaruhi perkembangan enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik. Permainan dalam penelitian ini dijadikan juga sebagai sarana untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Banyak penelitian yang menggunakan permainan sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran, yang membedakan dengan penelitian yang sudah ada, penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan

produk media dan permainan yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam berbahasa Jawa.

#### **D. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian terkait penerapan model *Active Learning* berbasis Monopoli aksara Jawa terhadap hasil belajar telah banyak ditemui, yaitu :

1. Penelitian oleh Martha Khalistyawati (2017) yang berjudul Pengaruh Model *Active Learning* Terhadap Karakter Kerja Sama, Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Magelang Utara Kota Magelang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 65,90, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 73,85. Maka hasil belajar kognitif siswa diberi model *Active Learning* secara signifikan lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan metode konvensional.
2. Penelitian oleh Maulia Syahbarina, (2017) yang berjudul Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. . Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan Hasil dari validasi oleh ahli materi yang pertama yaitu sebesar 97,71% , ahli materi yang kedua sebesar 98,5%, validasi oleh ahli media yaitu sebesar 95%,praktisi guru sebesar 98%, dan penilaian siswa sebesar 96,36%, hal ini menunjukkan bahwa media MONORAJA dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami huruf Jawa.

3. Penelitian oleh Eliana, (2016) yang berjudul Pembelajaran Bahasa Jawa dan Implementasinya dalam Kehidupan Sehari-hari pada Murid Sekolah Dasar Kelas Satu dan Kelas Dua dari Suku Bangsa Madura. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa jawa juga mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang memuaskan mencapai 78.8%

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Jawa yang diberi model *Active Learning* melalui media MOTEJA secara signifikan nilai rata-rata yang diperoleh lebih baik.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian lanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti mencoba menggunakan model *Active Learning* berbasis media MOTEJA (Monopoli Tebakan Jawa) yang telah berhasil digunakan pada penelitian sebelumnya untuk digunakan kembali pada materi yang berbeda, yaitu materi Aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, model *Active Learning* berbasis media MOTEJA (Monopoli Tebakan Jawa) diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Jawa tentang Aksara Jawa pada siswa kelas III SD Negeri Rejowinangun Selatan 4 tahun ajaran 2018/2019.

#### **E. Kerangka Berpikir**

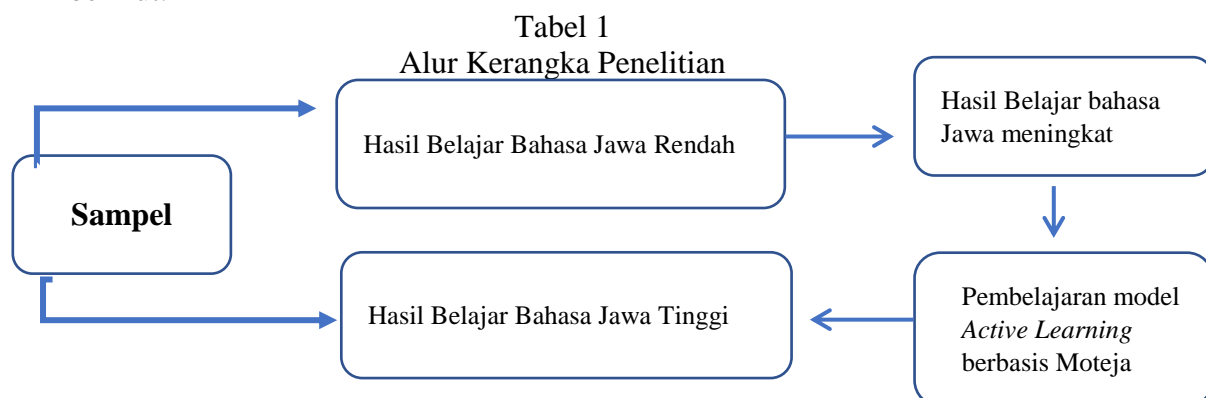
Proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas 3 SDN Rejowinangun Selatan 3 dan 4 Magelang yaitu dimana pembelajaran yang membosankan ditinjau dari guru juga terlihat kurang variatif/kreatif dalam mengajar dikelas, guru juga



belum menerapkan media yang optimal dalam kualitas belajar mengajar. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Jawa diantaranya faktor internal yang berasal dari siswa seperti faktor fisik dan psikologis serta faktor eksternal yang berasal dari luar siswa seperti lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Dari beberapa faktor tersebut, salah satu penyebab kurang maksimal hasil belajar adalah faktor dari siswa, siswa menganggap pembelajaran Bahasa Jawa masih membosankan. Dalam menyampaikan materi guru juga kurang mengimplementasikan dengan model-model dan media yang inovatif. Sehingga minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa sangat berkurang.

Perlu adanya perubahan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Keterpaduan model *Active Learning* dengan media MOTEJA ini akan lebih menyenangkan, lebih menarik minat dan motivasi siswa dan meningkatkan keaktifan dalam belajar Bahasa Jawa karena pembelajarannya disajikan dengan permainan akademik. Pada akhirnya hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Jawa yang mulanya belum berhasil tetapi dengan adanya *Active Learning* dan media MOTEJA akan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa di SD kelas 3 SDN Rejowinangun Selatan 3 dan 4 Magelang.

Alur kerangka berpikir penelitian ini digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan definisi teoritis variabel penelitian dan kerangka pemikiran, maka hipotesis pada penelitian eksperimen ini adalah pembelajaran *Active Learning* berbasis media Moteja dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Jawa dengan materi Aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Rejowinangun Selatan Magelang.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. RANCANGAN PENELITIAN**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre test post test control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan treatment (kelas eksperimen) dan yang lain tidak diberi treatment (kelompok kontrol), kemudian akan di uji dengan cara membandingkan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. Sampel diberi pretest dan posttest sebelum melakukan treatment/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2015). Penelitian ini digunakan untuk menguji *Active Learning* dengan menggunakan media MOTEJA terhadap hasil pembelajaran Bahasa Jawa di kelas 3 SD. Desain penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 2  
Desain Penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*

<b>Kelas</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 = Kelompok eksperimen dengan pengukuran awal hasil belajar siswa

O2 = Kelompok eksperimen dengan pengukuran akhir hasil belajar siswa

O3 = Kelompok kontrol dengan pengukuran awal hasil belajar siswa

O4 = Kelompok control dengan pengukuran akhir hasil belajar siswa

X = Treatment yang diberikan (variabel independent)

- = Tanpa diberikan treatment (perlakuan)

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, dijelaskan bahwa didalam model ini sebelum dimulai perlakuan kedua kelompok diberi *pretest* untuk mengukur kondisi awal (O1). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelompok pembandingan tidak diberi perlakuan. Sesudah selesai perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *posttest* (O2). Pemberian treatment/perlakuan dengan menerapkan *Active Learning* dengan media Moteja untuk pembelajaran Aksara Jawa.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel pada penelitian ini terdapat dua macam variabel diantaranya:

1. Variabel bebas adalah kondisi yang oleh pelaku eksperimen dimanipulasi untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Active Learning* dengan media Moteja, variabel ini dalam analisis data diberi simbol X.
2. Variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika pelaku eksperimen mengganti variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil belajar Bahasa Jawa, dalam analisis data diberi simbol Y.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) *Active Learning* berbasis media MOTEJA adalah siswa diharapkan akan mampu lebih terlatih untuk berprakarsa. Media berupa gambar akan dapat memberikan nilai yang positif bagi siswa terutama menjelaskan pengertian atau menjelaskan materi yang susah dipahami.
- b) Hasil belajar akan berhasil apabila peserta didik telah mampu menyerap pelajaran dan hasil dari penyerapan pelajaran itu merubah perilaku peserta didik sesuai tujuan pembelajaran.

### **D. Subjek Penelitian**

- a) Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Rejowinangun Selatan 3 dan 4 Magelang yang seluruhnya berjumlah 48 siswa, kelas 3 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 24 siswa dan kelas 3 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 24 siswa.

- b) Sampel

Berdasarkan jumlah populasi diatas, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Rejowinangun Selatan 3 dan 4 Magelang yaitu kelas 3 sebagai kelompok kontrol berjumlah 24 siswa dan kelas 3 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 24 siswa.

### c) Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan Teknik “Sampling Jenuh” Teknik tersebut menjadikan semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dan digunakan karena jumlah populasi relatif kecil.

## E. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Rejowinangun Selatan 4 dan SD Negeri Rejowinangun Selatan 3 yang beralamat di jalan Beringin V, Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang selama 3 bulan.

Tabel 3  
Agenda Penelitian

<b>Bulan</b>	<b>Agenda Penelitian</b>
1	a. Analisis di lapangan b. Study Literatur c. Wawancara dengan guru atau konsultasi dengan guru
2	a. Penyusunan proposal Penelitian b. Penyusunan instrumen penelitian c. Vasilidasi instrumen penelitian
3	a. Penelitian 1) Tahap <i>Pretest</i> 2) Tahap <i>Treatment</i> 3) Tahap <i>Posttest</i> b. Pengumpulan data c. Analisis data
4	a. Penyusunan laporan penelitian b. Review laporan penelitian

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Pretest* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan *treatment*. Sedangkan *posttest* yaitu tes yang dilaksanakan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). *Posttest* dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar Bahasa Jawa siswa setelah diberikan *treatment*. Tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda dengan tiga alternatif jawaban A, B dan C. Siswa diminta untuk menjawab dengan memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban tes.

## **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2010:265). Tujuan dari penelitian ini untuk mengukur suatu pengaruh *Active Learning* dengan media moteja. Instrumen yang digunakan yaitu soal *pretest* dan *posttest*.

Pedoman tes yang disusun, digunakan untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar Bahasa Jawa materi Aksara Jawa dikelas 3 SD N Rejowinangun 4 Magelang. Tingkatan yang diukur menggunakan soal tes yaitu ranah kognitif pada C1 (mengingat), C2 (memahami).

Tabel 4  
Kisi- Kisi Soal Pilihan Ganda

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian	Ranah	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	3.7 Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legana (lengkap 20 huruf)	a. membac	3.7.1 menyebutkan aksara jawa legana	Tes Tertulis	C1	1,2,5, 8,12,32, 33,49,50	9
		b. Menulis Huruf Jawa	3.7.2 menulis bentuk aksara jawa legana.	Tes Tertulis	C2	3,4,10 29,37,38, 41,42	8
	4.7 Menulis kata dengan aksara legana sesuai dengan kaidah	a. menulis huruf jawa	4.7.1 Menulis kata dengan aksara legana	Tes Tertulis	C2	6,7,9, 11,14,15, 23,24,35, 36,46,47, 48	13
		b. menulis huruf jawa	4.7.2 Mengubah kata beraksara legana ke dalam aksara Latin.	Tes Tertulis	C2	17,18,19 26, 27,30 39,40,43, 44	10
		c. Menulis huruf jawa	4.7.3 Menulis kalimat sederhana dengan aksara legana	Tes Tertulis	C2	13,16,20, 21,22,25, 28,31,34, 45	10
Jumlah Butir Soal							50



## H. Validitas dan Reabilitas Instrumen

### 1. Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgement*) dan validasi tes (*test validity*).

#### a. Validasi ahli (*Expert Judgement*)

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi RPP dilengkapi dengan lampiran dan lembar kerja siswa. Validator dalam uji validasi ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran Bahasa Jawa dan guru kelas III di SD Negeri Rambeanak.

#### b. Validitas tes (*test validity*)

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sudjana, 2010). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan *IMB SPSS 25*. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dari *Karl Pearson*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu, soal dikatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar dari nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 5  
Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda

Nomor Soal	R hitung	R tabel	Hasil
1	0,747	0,396	Valid
2	0,528	0,396	Valid
3	-0,013	0,396	Tidak Valid
4	0,677	0,396	Valid
5	0,349	0,396	Tidak Valid
6	0,487	0,396	Valid
7	0,653	0,396	Valid

<b>Nomor Soal</b>	<b>R hitung</b>	<b>R tabel</b>	<b>Hasil</b>
8	0,641	0,396	Valid
9	-0,017	0,396	Tidak Valid
10	0,503	0,396	Valid
11	0,503	0,396	Valid
12	0,003	0,396	Tidak Valid
13	0,453	0,396	Valid
14	0,182	0,396	Tidak Valid
15	0,735	0,396	Valid
16	0,140	0,396	Tidak Valid
17	0,480	0,396	Valid
18	0,369	0,396	Tidak Valid
19	0,518	0,396	Valid
20	0,188	0,396	Tidak Valid
21	0,714	0,396	Valid
22	0,695	0,396	Valid
23	0,600	0,396	Valid
24	0,278	0,396	Tidak Valid
25	0,635	0,396	Valid
26	0,221	0,396	Tidak Valid
27	0,644	0,396	Valid
28	0,597	0,396	Valid
29	0,355	0,396	Tidak Valid
30	0,530	0,396	Valid
31	0,389	0,396	Tidak Valid
32	0,470	0,396	Valid
33	0,470	0,396	Valid
34	0,040	0,396	Tidak Valid
35	0,712	0,396	Valid
36	0,234	0,396	Tidak Valid
37	0,470	0,396	Valid
38	0,781	0,396	Valid
39	0,069	0,396	Tidak Valid
40	0,714	0,396	Valid
41	0,631	0,396	Valid
42	0,504	0,396	Valid
43	0,226	0,396	Tidak Valid
44	0,669	0,396	Valid
45	0,470	0,396	Valid
46	0,649	0,396	Valid
47	0,146	0,396	Tidak Valid
48	0,329	0,396	Tidak Valid
49	0,452	0,396	Valid
50	0,414	0,396	Valid

Berdasarkan tabel 5 hasil validasi butir soal, dari 50 subjek uji coba soal dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$  0,396 dan taraf signifikan 5% diperoleh 32 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan.

## 2. Reliabilitas (*test reliability*)

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha* dengan bantuan program *IMB SPSS versi 25*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen yaitu apabila koefisien reliabelnya  $\geq 0,70$ , maka cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar (Sugiyono, 2015: 189)

Tabel 6  
Reabilitas Butir Soal Pilihan Ganda

<b>Reliability Statistics</b>		
Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
.916	50	Sangat Tinggi

Hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,396 dan N sejumlah 50 pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai alpha sebesar 0,916 termasuk dalam kriteria “sangat tinggi”. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

a. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh (Arikunto, 2013: 177). Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *IMB SPSS 25*.

Tabel 7  
Klarifikasi Daya Pembeda

<b>Daya Pembeda</b>	<b>Klasifikasi</b>
0,40 atau lebih	Soal sangat baik
0,30-0,39	Soal cukup baik
0,20-0,29	Soal perlu pembahasan
0,19	Soal buruk

Tabel 7 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

Tabel 8  
Hasil Daya Beda

<b>Nomor Soal</b>	<b>rhitung</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,747	Soal sangat baik
2	0,528	Soal sangat baik
3	0,677	Soal sangat baik
4	0,487	Soal sangat baik
5	0,653	Soal sangat baik
6	0,641	Soal sangat baik
7	0,503	Soal sangat baik
8	0,503	Soal sangat baik
9	0,453	Soal sangat baik
10	0,735	Soal sangat baik
11	0,480	Soal sangat baik
12	0,518	Soal sangat baik

<b>Nomor Soal</b>	<b>rhitung</b>	<b>Keterangan</b>
13	0,714	Soal sangat baik
14	0,695	Soal sangat baik
15	0,600	Soal sangat baik
16	0,635	Soal sangat baik
17	0,644	Soal sangat baik
18	0,597	Soal sangat baik
19	0,530	Soal sangat baik
20	0,470	Soal sangat baik
21	0,470	Soal sangat baik
22	0,712	Soal sangat baik
23	0,470	Soal sangat baik
24	0,781	Soal sangat baik
25	0,714	Soal sangat baik
26	0,631	Soal sangat baik
27	0,504	Soal sangat baik
28	0,669	Soal sangat baik
29	0,470	Soal sangat baik
30	0,649	Soal sangat baik
31	0,452	Soal sangat baik
32	0,414	Soal sangat baik

Tabel 8 menunjukkan hasil daya pembeda butir soal valid.

Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 10 soal buruk, soal perlu pembahasan 5, soal cukup baik 3, dan soal sangat baik 32 dengan jumlah seluruh soal 50.

### 3. Uji Tingkat Kesukaran soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjangkir banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013:176). Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *IMB SPSS 25*.

Tabel 9  
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

(Arikunto, 2012: 225)

Tabel 9 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 10  
Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Nomor Soal	Mean	Keterangan
1	0,72	Mudah
2	0,80	Mudah
3	0,72	Mudah
4	0,64	Sedang
5	0,76	Mudah
6	0,64	Sedang
7	0,64	Sedang
8	0,64	Sedang
9	0,76	Mudah
10	0,60	Sedang
11	0,68	Sedang
12	0,80	Mudah
13	0,68	Sedang
14	0,72	Mudah
15	0,64	Sedang
16	0,76	Mudah
17	0,76	Mudah
18	0,68	Sedang
19	0,72	Mudah
20	0,64	Sedang
21	0,52	Sedang
22	0,72	Mudah
23	0,52	Sedang
24	0,72	Mudah
25	0,64	Sedang

<b>Nomor Soal</b>	<b>Mean</b>	<b>Keterangan</b>
26	0,68	Sedang
27	0,60	Sedang
28	0,72	Mudah
29	0,64	Sedang
30	0,64	Sedang
31	0,72	Mudah
32	0,68	Sedang

Tabel 10 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, sedang hasil keseluruhan di dapat soal dengan kategori mudah sebanyak 19 soal dan sisanya merupakan soal kategori sedang yaitu sebanyak 31 soal.

## **I. Prosedur Penelitian**

### **a. Tahap Persiapan**

- 1) Peneliti mengajukan judul penelitian yang diajukan dengan pengajuan proposal.
- 2) Melakukan observasi awal di SD Negeri Rejowinangun Selatan 4 dan SD Negeri Rejowinangun Selatan 3 yang dilakukan berupa wawancara dengan guru Bahasa Jawa dan melihat keadaan lingkungan di sekitar sekolah.
- 3) Menentukan subyek penelitian dan sampel yang akan digunakan pada penelitian ini. Sampel yang digunakan merupakan kelas III di SD Negeri Rejowinangun Selatan 4 sebagai kelas eksperimen dan SDN Rejowinangun Selatan 3 sebagai kelas kontrol.
- 4) Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa : Silabus, RPP, LKS, media dan soal evaluasi sebagai bahan penunjang proses pembelajaran.

- 5) Membuat instrumen untuk penelitian berupa alat ukur dan modul eksperimen yang dibuat oleh peneliti dan telah *expert judgement* atau dikonsultasikan kepada dosen ahli Bahasa Jawa
- 6) Uji coba instrumen tes disekolah lain untuk menguji valid atau tidak butir soal yang akan digunakan dalam penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan ini dilaksanakan di SD Negeri Rejowinangun Selatan 4 dan SDN Rejowinangun Selatan 3 pada siswa kelas III. Penelitian ini melibatkan dua sekolah yaitu satu sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Active Learning* dan satu kelas sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

1) Tahap awal

Sebelum dilakukan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes awal (*pretest*) dengan materi Aksara Jawa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil sebelum diberikan perlakuan. Apabila setelah dilakukan tes awal hasilnya tidak jauh berbeda, maka dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap perlakuan (*treatment*).

2) Tahap perlakuan

Tahap ini, pemberian perlakuan pada III SDN Rejowinangun Selatan 4 sebagai kelas eksperimen dengan model *Active Learning* dengan media Moteja, sedangkan kelas III SDN



Rejowinangun Selatan 3 sebagai kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran secara konvensional.

3) Tahap akhir

Peneliti mengadakan tes akhir (*posttest*). Tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap kelas eksperimen. Tes akhir diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tes dibandingkan dengan hasil yang didapat pada tahap awal (*pretest*).

## J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode statistik :

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *pretest* kelas eksperimen, *posttest* kelas eksperimen, *pretest* kelas kontrol, dan *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% sebagai berikut :

- 1) Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal
- 2) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

Berikut hasil uji normalitas dengan bantuan program dengan bantuan program komputer *IMB SPSS 25*.

1) Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi – variasi dua buah distribusi atau lebih, uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini dengan bantuan SPSS 25. Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's statistik* dengan bantuan program komputer *IMB SPSS 25*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai *sig.*>0,05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama dan jika nilai *sig.*<0,05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

b. Uji hipotesis

Analisis data dilakukan dengan parametric dengan menggunakan analisis uji-t jika data berdistribusi normal dengan bantuan *IMB SPSS 25.0 for windows*.. Analisis uji t-test digunakan untuk melihat perbedaan skor pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .Hipotesis penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* berbasis Moteja terhadap hasil belajar Bahasa Jawa. Uji ini bertujuan mengetahui perbedaan nilai hasil belajar Bahasa Jawa dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang dilakukan dengan dua kelas.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Active Learning* dengan media Moteja terhadap hasil belajar Bahasa Jawa kelas 3 SD N Rejowinangun 4 Magelang

Ha = Terdapat pengaruh *Active Learning* dengan menggunakan media MOTEJA terhadap hasil belajar Bahasa Jawa.

Ho = Tidak terdapat pengaruh *Active Learning* dengan menggunakan media MOTEJA terhadap hasil belajar Bahasa Jawa

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### A. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Active Learning* berbasis media Moteja berpengaruh terhadap nilai Hasil Belajar pada pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa siswa kelas III SD Negeri Rejowinangun Selatan. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata *posttest* yaitu 7,7 kelas eksperimen sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 6,5 kelas kontrol sehingga rata-rata perbedaan nilai tersebut 1,2. Dibuktikan melalui uji-t menggunakan teknik *Independent simple t-test* menunjukkan signifikansi sebesar ( $0,001 < 0,05$  terdapat pengaruh) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Terdapat perbedaan nilai Hasil belajar pada materi Aksara Jawa yang signifikan pada saat sebelum dilakukan *treatment* yang berupa pemberian pembelajaran *Active Learning* berbasis media Moteja dan sesudah pemberian *treatment* berupa pembelajaran *Active Learning* berbasis media Moteja.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

##### 1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat menggunakan model *Active Learning* berbasis Moteja (Monopoli Tebakan Jawa) sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Karena model *Active*

*Learning* dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar dan mampu meminimalkan rasa bosan pada siswa.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian atau bahan kajian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama dalam model pembelajaran *Active Learning*

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arafik, M. (2013). *Pembelajaran bahasa Jawa Di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, N. (2012). Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sidoarjo. *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Nas*.
- Baharun, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Pedagogik, Vol. 01 No.*
- Elivias. (2014). Modifying A Monopoly Game For Teaching Written Vocabulary For The Seventh Graders Of Terang Bangsa Junior High School. *English Educational Journa, Vol.4 No.2.*
- Esa, B. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran (Pertama: J)*. Jogjakarta: Deepublish.
- Hariyadi, R. (2012). *Definisi Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Hariyanto, I. &. (2015). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husna, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban*. Jakarta: Andi Publisher.
- Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran, Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mazida, M. (2013). Pembelajaran Membaca Paragraf Sederhana Berhuruf Jawa Dengan Game Berburu Gambar. *Piwulang Jawi: Journal of Javanese Learning and Teaching, ISSN 2252-*.
- Muslich, M. (2008). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Nurwanti, A. (2014). Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa. *IAIN Sultan Amai Gorontalo, Vol. 9, No.*
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Raehang. (2014). *Active Learning* Sebagai Induk Pembelajaran Koomperatif. *Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 7 No.*
- Rohmadi. (2011). *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa*. Surakarta: Pelangi Press.
- Suciati, S. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar, *Vol 2(2)(p-ISSN 2355-5343)*.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_ (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Edition 4). Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutarsih. (2015). Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Anak Kelas III Sekolah Dasar. *ISSN 0854-3283 Vol. 27, No. 1, Juni 2015, 65*.
- Syahbarina, M. (2017). Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar, Volume 4 N(p-ISSN 2355-5343)*.
- Warsono, H. (2012). *Active Learning Teori dan Assasmen* (Cetakan Pe). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Waston. (2012). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rahyubi.
- Zainal, A. (2013). *Model - Model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (INOVATIF)*. Bandung: Yrama Widya.