PENGARUH MEDIA *GAME ONLINE SPONGEBOB* TERHADAP HASIL BELAJAR MEMBACA AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS III MI UNGGULAN MANNA WAS SALWA SIDOARJO

SKRIPSI

LAILIANA FITRIA
NIM. D07217012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JULI 2021

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lailiana Fitria

NIM : D0721012

Jurusan/Program Studi : Pendidik Dasar / PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA GAME ONLINE SPONGEBOB TERHADAP HASIL BELAJAR MEMBACA AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS III DI MI UNGGULAN MANNA WAS SALWA SIDOARJO**

Dengan ini menyatakan skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau hasil karya sendiri, kecuali pada bagian yang telah dirujuk sumbernya.

Surabaya, 07 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan

Lailiana Fitria
D07217012

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal Skripsi Oleh :

Nama : Lailiana Fitria

Nim : D07217012

Judul : **PENGARUH MEDIA *GAME ONLINE SPONGEBOB* TERHADAP HASIL BELAJAR MEMBACA AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS III MI UNGGULAN MANNA WAS SALWA SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 07 Juli 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. Munawir, M.Ag	**Dr. Nadlir, M.Pd.I**
NIP. 196508011992031005	**NIP. 197107081994031001**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Lailiana Fitria ini telah dipertahankan

di depan Tim penguji Skripsi

Surabaya 24 Juli 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Univesitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I

Taufik Siraj, M.Pd.I

NIP. 19730202200701140

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S. Ag., M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

Penguji III

Dr. H. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005

Penguji IV

Dr. Nadlir, M.Pd.I

NIP. 197107081994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : LAILIANA FITRIA
NIM : D07217012
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PGMI
E-mail address : fitrialailiana9901@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :

PENGARUH MEDIA GAME ONLINE SPONGEBOB TERHADAP HASIL BELAJAR MEMBACA AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS III MI UNGGULAN MANNA WAS SALWA SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Agustus 2021

Penulis

Lailina Fitria

ABSTRAK

Lailiana Fitria D07217012 *Pengaruh Media Game Online Spongebob Terhadap Hasil Belajar Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas III Mi Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo.* Pembimbing : Dr. H. Munawir, M.Ag serta Dr. Nadlir, M.Pd.I.

Kata Kunci : Pengaruh, Media Game Online Spongebob, Hasil Belajar Membaca, Bahasa Jawa

Penelitian ini dilaksanakan karena kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara jawa. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan media *game online spongebob* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa di kelas. Dari media tersebut diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar membaca Akasara Jawa pada peserta didik.

Tujan dari penelitian ini yaitu untuk (1) mengetahui penggunaan media *game online spongebob* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo (2) mengetahui hasil belajar membaca Aksara Jawa menggunakan media *game online spongebob* pada Siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo (3) mengetahui pengaruh media *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca Akasara Jawa pada siswa kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo

Dalam pengumpulan data menggunakan metode tes, dan dokumentasi. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Desain penelitian *one group pretest post-test*. Teknik analisa data menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas sebagai uji prasyarat penelitian. Kemudian dilakukan uji normalitas untuk menentukan sebaran data, kemudian uji hipotesis untuk menganalisa dugaan awal penelitian. Uji hipotesis menggunakan Analis uji *paired sample t-test.*

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penggunaan media pembelajaran *game online spongebob* pada materi Aksara Jawa siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo termasuk dalam kategori cukup baik. Hal ini diketahui dari skor tiap tahapan dalam *game online spongebob* yang memiliki rata rata presentase peserta didik sebesar 85,71%. 2) Hasil belajar Aksara Jawa menggunakan *game online spongebob* pada siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo dapat dikatakan meningkat. Hal ini dibuktikan banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM dengan rata rata presentase sebesar 90,47%. 3) Dalam hal ini ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa siswa III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired sample t-test* yang menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* 0,105 > 0,05, yang mana nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, penggunaan media *game online spongebob* berpengaruh terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SKRIPSI **Halaman**

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
MOTTO ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **iii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 9
BAB II LANDASAN TEORI **10**
A. Kajian Teori 10
1. Media *Game Online* 10
2. Membaca Aksara Jawa 13
3. Hasil Belajar 14
4. Indikator Peran Orangtua 21
B. Kajian Penelitian Yang Relevan 26
C. Kerangka Berpikir 28
D. Hipotesis Penelitian 29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **31**
A. Jenis Penelitian 31
B. Tempat dan Waktu Penelitian 32
C. Populasi dan Sampel Penelitian 32
D. Variabel Penelitian 33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 34
F. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen 36
G. Teknik Analisis Data 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **43**
A. Hasil Penelitian 43
B. Paparan Data 52
C. Hasil Uji Prasayarat Analissi Data 57
D. Hasil Uji Hipotesis 58
E. Pembahasan 61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 67
B. Saran..... 68

DAFTAR PUSTAKA 70
BIOGRAFI PENULIS 74
LAMPIRAN..... 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Belajar..... 23

Tabel 3.1 Skema One Group Pre-test Post Test 31

Tabel 3.2 Kriteria Reliabilitas..... 39

Tabel 3.3 Tabel Uji Normalitas One Sample Kolmogorov Smirnov..... 41

Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Pretest Postest 44

Tabel 4.2 Kaidah Validasi Instrumen 48

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Soal Pretest 48

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Soal Postest 50

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Pretest 51

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Postest 52

Tabel 4.7 Paparan Data Responden dengan Nilai Hasil Belajar..... 53

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Peserta Didik Menjawab Pretest 54

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Peserta didik Pasca Treatment (Postest). 55

Tabel 4.10 Rangkuman Sebaran Data 56

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS 22..... 58

Tabel 4.11 Hasil Uji One Sample T Test Menggunakan SPSS 22 59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Variabel Penelitian 33

Gambar 4.1 Grafik histogram sebaran data nilai hasil belajar pretest.... 54

Grafik histogram sebaran data nilai hasil belajar postest 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

PROFIL MADRASAH **75**

HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK **79**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN **81**

DOKUMENTASI KEGIATAN **90**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik yang berarti berpikir secara menyeluruh dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin akan mempengaruhi tingkah laku manusia atau suatu kejadian di dunia pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk melestarikan budaya daerah[1]. Perlunya Pendidikan di bidang nasional adalah untuk meningkatkan pembangunan sumber daya manusia yang unggul dan bersaing..

Berbagai program telah dilaksanakan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di berbagai lembaga pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas mereka yang berdampak positif bagi negara. Menurut undang-undang n. Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional 2003 menyatakan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan dan mengembangkan kehidupan bangsa. Potensi peserta didik menjadi orang yang takut dan beriman kepada

[1] Awalluddin Tjalla, "Potret Mutu Pendidikan Indonesia Ditinjau dari Hasil-hasil Studi Internasional" (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2005)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tuhan. Maha Sendiri, berakhlak mulia, waras, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, warga negara demokratis yang bertanggung jawab[2].

Dalam upaya untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut, dalam tatanan mikro pendidikan harus bisa menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan professional sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang mempunyai perspektif global dalam cara berpikir dan dalam bertindak dapat secara lokal[3].

Untuk dapat mewujudkan tujuan nasional dalam pendidikan maka sekolah sebagai lembaga pendidikan harus bisa menghasilkan peserta didik-peserta didik yang berprestasi, dimana prestasi setiap peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. salah satu hal yang memiliki peranan penting untuk dapat menghasilkan peserta didik-peserta didik berprestasi adalah dengan memaksimalkan penggunaan *game online* yang ada di sekolah yang merupakan tempat berjalannya proses belajar mengajar.

Pendidikan dasar merupakan tingkatan pendidikan yang memiliki tujuan untuk menanamkan dasar-dasar ilmu pengetahuan secara umum kepada peserta didik. Pada tingkatan pendidikan ini, peserta didik belajar untuk mencoba mengenal dan mengetahui apa yang mereka belum kenal dan apa yang belum mereka ketahui. Peserta didik akan dihadapkan pada hal-hal baru yang belum mereka ketahui, mulai dari mengenal huruf, mengenal angka, mengenal budaya, sampai pada tuntutan peserta didik harus bisa membaca dan berhitung.

[2] E.Mulyasa, Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007) hlm 21
[3] Nursid Sumaatmadja, Konsep Dasar IPS, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm 78

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam suatu pendidikan tentu banyak memiliki macam pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik. Mata pelajaran tersebut adalah Bahasa Indonesia, matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan salah satunya adalah Bahasa Daerah yang diajarkan di Sekolah Dasar, SMP, dan SMA yang masing-masing kompetensi yang berbeda.

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu pembelajaran muatan lokal yang ada di Sekolah Dasar. Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah program pembelajaran bahasa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan Bahasa Jawa serta sikap positif terhadap bahasa Jawa itu sendiri[4]. Pembelajaran Bahasa Jawa selain mengajarkan Bahasa dan sastra Jawa juga perlu mempelajari nilainilai budaya di dalamnya[5].

Bahasa Jawa adalah salah satu Bahasa daerah yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat yang bertempat tinggal di pulau Jawa bahkan di beberapa daerah bahasa Jawa juga menjadi bahasa lokal untuk berkomunikasi verbal juga bekomunikasi secara tertulis. Bahasa jawa bisa ditulis menggunakan huruf Alfabet maupun menggunakan huruf Jawa atau dikenal dengan menggunakan Aksara Jawa[6].

---

[4] Muh Arafik, *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Berbasis Karakter.* (Malang: Universitas Negeri Malang. 2011) Hlm 29

[5] Suwarna Suharti, *Pendidikan Karakter Hormat dalam Buku Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah*. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun IV Nomor 2*,2014. Hlm 151

[6] Ginanjar Wahyudianto, usada, Samijan, Sutiji, "*Upaya peningkatan Keterampilan membaca dan menulis Aksara Jawa menggukan media Sirkuit pintar*" (Surakarta : PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aksara jawa menjadi salah satu kearifan lokal yang dimiliki oleh suku Jawa dapat dipelajari oleh seluruh masyarakat Jawa[7]. Meskipun Aksara Jawa tersebar di seluruh provinsi di pulau Jawa. Namun banyak juga yang belum mendapatkan mata pelajaran Aksara Jawa dan paham dengan Aksara Jawa termasuk peserta didik yang sudah mendapatkan pelajaran Aksara Jawa[8].

Aksara Jawa merupakan pelajaran yang sulit menurut peserta didik karena Pembelajaran Aksara Jawa dianggap sulit untuk anak SD/MI dan juga tidak dipakai untuk media membaca maupun menulis untuk kegiatan sehari-hari, Aksara jawa sekarang hanya sebagai simbol kedaerahan yang ada di Jawa dan Aksara Jawa sering ditemukan hanya pada nama-nama jalan, meuseum, atau bangunan peninggalan kerajaan yang ada di Jawa.

Mata pelajaran bahasa jawa terbatas di kelas, alokasi waktunya hanya 1-2 jam per minggu jadi peserta didik kekurangan jam pelajaran sehingga pehaman keterampilan menulis dan membaca Aksara jawa kurang, mengingat materi pembelajaran Aksara Jawa banyak kompetensi yang harus dicapai. Pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa di kelas terkesan monoton, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru jadi peserta didik cenderung menghafalkan bentuk-bentuk dan aturan penelitiannya, sehingga peserta didik tidak tertarik dalam pembelajaran menulis dan membaca Aksara Jawa.

---

[7] Ayunda Dea Sanandita, Umi Kurniasih, Fairus Daffa, Aisyiyiah Kusumasturi, Vikri Khaikal Hidayatullah, "Pengenalan Aksara Jawa Untuk Tuna Netra Milb Budi Asih Menggunakan Model Grambyangan", (Semarang : Universitas Negeri Semarang ,2019)

[8] Yovita Febriana Avianto, Tan Arie Setiawan Prasid, "Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game : 2018)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa Aksara jawa yang bisa mempermudah peserta didik untuk belajar, dan bisa menarik dan memotivasi peserta didik dalam mempelajari Aksara Jawa, Kurang memilih strategi atau metode yang tepat bagi guru dalam mengajar peserta didik tentang bahasa jawa Aksara Jawa di kelas. Dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu hambatan dalam mempelajari Aksara Jawa Kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa Aksara jawa yang bisa mempermudah peserta didik untuk belajar, dan bisa menarik dan memotivasi peserta didik dalam mempelajari Aksara Jawa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas di kelas III yang dilakukan di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo, menyatakan bahwa peserta didik yang berada dikelas III kurang bisa dalam membaca Aksara Jawa dikarenakan medianya kurang menarik.[9]

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan media *Game online Spongebob* dengan menggunakan aplikasi Unity untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa. Melalui media pembelajaran menggunakan *Game online Spongebob* dengan menggunakan aplikasi Unity peserta didik lebih mudah dalam mempelajari aksara jawa, peserta didik juga bisa bermain sambil belajar.

Bermain akan memberikan pemahaman yang bersifat jangka panjang. Teori tersebut merupakan teori educational, yang kemudian menjadi acuan

[9] Izuz, wali kelas III, Wawancara pribadi, Sidoarjo, 22 Januari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa bermain merupakan suatu proses untuk memperoleh pemahaman yang bersifat jangka panjang.[10] Salah satu media pembelajaran interaktif yang dikemas dengan permainan yaitu *game online spongebob*. Media tersebut dirancang seperti permainan sehingga memotivasi anak untuk belajar. Permainan yang terdapat di dalam *game online spongebob* yaitu mencocokkan.

Materi yang dipadukan dengan permainan mencocokkan akan dapat meningkatkan daya ingat anak akan sesuatu, hal ini didukung dengan tampilan visual yang sederhana namun menarik[11]. Media *game online spongebob* ini cara memainkannya mencocokkan persoalan yang ada di papan, kemudian peserta didik menangkap ubur-ubur yang bertuliskan aksara jawa yang cocok dengan yang ada di papan papan persoalan, jika jawaban salah maka nyawanya akan berkurang dan jika jawabannya benar maka jumlah ubur-ubur akan berkurang, tangkap terus hingga jumlah ubur-ubur menjadi nol, dan akan muncul skornya.

Maka dari hal itulah peneliti terinspirasi oleh beberapa media pembelajaran seperti disebutkan di atas untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif membaca aksara Jawa. Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran membaca aksara Jawa pada peserta didik kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo.

---

[10] Sukiman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta :Kepel Press. 2005), hlm 25

[11] Ervan Adi Kusuma, "pengembangan media sinau maca aksara jawa (si marja) dalam mata pelajaran bahasa jawa kelas IV SDN keputran A Yogyakarta (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk mengadakan penelitihan dengan mengambil judul penelitihan "***Pengaruh Media Game online Spongebob terhadap Hasil Belajar Membaca Aksara Jawa pada Siswa kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo***"

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti akan melakukan penelitian di MI Uggulan Manna Was Salwa tentang dukungan pembelajaran game online terhadap kemampuan membaca Aksara Jawa siswa

C. PEMBATASAN MASALAH

Agar jelas dan tidak meluas pembahasan dalam karangan ilmiah ini, maka peneliti perlu membagi untuk memberikan batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca materi Aksara Jawa pembelajaran bahasa Jawa pada siswa kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo
2. Hasil belajar membaca Aksara Jawa pembelajaran bahasa Jawa menggunakan *game online spongebob* pada siswa kelas III di MI Unggualan Manna Was Salwa Sidoarjo
3. Pengaruh media game online spongebob terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dari pendahuluan tersebut dapat disinpulkan beberapa rumusan permasalahan penelitian, yakni :

1. Bagaimana penggunaan media *game online spongebob* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo?
2. Bagaimana hasil belajar membaca Aksara Jawa menggunakan media *game online spongebob* pada Siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo?
3. Bagaimana pengaruh media *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca Akasara Jawa pada siswa kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan media *game online spongebob* dalam pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo
2. Untuk mengetahui hasil belajar membaca Aksara Jawa menggunakan media *game online spongebob* pada Siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Untuk mengetahui pengaruh media *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca Akasara Jawa pada siswa kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Peserta didik, diharapkan untuk bisa mempengaruhi hasil belajar membaca Aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI unggulan Manna Was Salwa
2. Bagi guru, untuk menjadi pedoman dalam memilih Media yang menarik agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam hasil belajar membaca Aksara Jawa mata pelajaran Bahasa Jawa
4. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan baru khusunya pada proses pembuatan Media Pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik tidak bosan dalam melakukan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Media *Game Online*

a. Pengertian Media *Game Online Spongebob*

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, game onine bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer. Istilah *Game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis game *jenis Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.[1]

Berdasarkan pengertian *game online* di atas, peneliti juga menggunakan *game online* berupa *game online spongebob* . *Game*

[1]Agus Hermawan, Hiburan Dunia Maya, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

online spongebob ialah *game* yang cara pengeditannya mencocokkan persoalan yang ada di papan, kemudian peserta didik menangkap ubur-ubur yang bertuliskan aksara Jawa yang cocok dengan yang ada di papan-papan persoalan. jika jawaban salah maka nyawanya akan berkurang dan jika jawabannya benar maka jumlah ubur-ubur akan berkurang, tangkap terus hingga jumlah ubur-ubur menjadi nol, dan akan muncul skornya. Media ini terdiri dari 4 level, dan setiap level ada lima ronde permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

Game ini bertujuan agar mempengaruhi keberhasilan membaca aksara jawa pada peserta didik, dikarenakan peserta didik lebih cenderung untuk menghafalkan atau mengingat saja dari penjelasan dari guru, dengan media ini peserta didik lebih bisa leluasa belajar sambil bermain game dengan banyak fitur-fitur gambar dan lagu yang membuat peserta didik tidak jenuh dalam melakukan proses pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Game online*

Dalam suatu proses pembelajaran, ada dua unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yaitu metode dalam mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan dari salah satu metode mengajar tertentu itu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan dipakai dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajar atau media yang sesuai dalam mengajar. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang akan mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang sudah ditata dan diciptakan oleh guru dalam mengajar.[2]

Jika dalam proses mengajar guru memakai media yang sesuai itu dapat berpengaruh dalam membangkitkan semangat motivasi peserta didik dalam belajar, peserta didik akan lebih berminat dan antusias dalam menjalani proses pembelajaran dan juga memberikan dampak psikologis yng baik terhadap peserta didik agar tidak monoton dalam proses pembelajaran.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi cecara lebih khususnya ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu :[3]

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
2) Dalam proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan adanya media pembelajaran
4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pada peserta didik

[2] M Fahrul Alam, Pengertian *Game online* dan Sejarahnya (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 25
[3] M Fahrul Alam, Pengertian *Game online* dan Sejarahnya (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal. 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pada peserta didik terhadap materi dan proses belajar
8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Disamping beberapa penjelasan mengenai game online sebagai media pembelajaran, berikut beberapa dampak positif dan negative secara umum mengenai game online.

Dampak positif :

1) Menambah intelegensia
2) Menambah Konsentrasi
3) Meningkatkan Ketajaman Mata
4) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris
5) Membantu Bersosialisasi
6) Meningkatkan Kinerja Otak
7) Meningkatkan Kecepatan Mengetik
8) Menghilangkan Stress
9) Memulihkan Kondisi Tubuh

Kurangnya pengawasan dan kepekaan orang tua menjadi salah satu faktor penyebab perilaku anak di dunia maya tidak terbendung. Kesalahan yang sering dilakukan oleh orang tua yaitu memberi kebebasan dan tidak memberi batasan waktu dalam mengakses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

internet dan tidak dibekali arahan dan pemahaman manfaatnya[4]. Berikut dampak negative lain yang dapat ditimbulkan dari game online :

1) Menimbulkan Adiksi (Kecanduan)
2) Mendorong Melakukan Hal Hal Negatif
3) Berbicara Kasar dan Kotor
4) Terbengkalainya Kegiatan di Dunia Nyata
5) Perubahan Pola Makan dan Istirahat
6) Pemborosan
7) Mengganggu Kesehatan

2. Membaca Aksara Jawa

a. Pengertian Membaca Aksara Jawa

Berdasarkan penelitian oleh Tarigan, membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan dipergunakan oleh pendidik sehingga memiliki sebuah pesan yang akan disalurkan kepada peneliti melalui media kata-kata atau bahasa secara tulisan. Mengenai hal tersebut dapat diartikan bahwa membaca adalah suatu usaha untuk menelusuri makna yang ada didalam tulisan.[5]

Membaca adalah kegiatan mendikte dan melafalkan sebelum melihat dan memahami teks. Melihat dan memahami adalah proses yang baik untuk menemukan pesan dan informasi tertulis. Jika Anda dapat memahami fungsi dan makna dari apa yang Anda baca dengan

[4]Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Curere, Vol 1, No.1.
[5]Dalman, *Keterampilan membaca*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm 87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengucapkan bahasa dengan baik, mengetahui cara menulisnya dan memahami isi kalimat, Anda dapat mengatakan bahwa Anda pandai membaca.[6]

Menurut dari beberapa definisi mengenai membaca yang telah dijabarkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian membaca aksara jawa adalah langkah perubahan bentuk lambang/tanda/tulisan yang akan menjadi bentuk suara / pelafalan berdasarkan dengan huruf-huruf aksara jawa yang berjumlah 20 buah.[7]

b. Aspek-aspek Membaca Aksara Jawa

Dalam pembelajaran, membaca adalah sebagai kemampuan dasar peserta didik yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Dalam membaca terdapat beberapa aspek, aspek-aspek tersebut yaitu[8] :

1.) Aspek Sensori, yaitu keterampilan untuk memahami simbol-simbol yang ada pada tulisan.
2.) Aspek perspektif adalah kemampuan untuk melakukan apa yang dianggap simbolis. Aspek ini berkembang dengan baik bila dirangsang dan bekerja dengan berinteraksi dengan

[6] A.S. Broto, *Pengajaran Bahasa di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Bulan Bintang, 1980) hlm 22
[7] Dalman, *Keterampilan membaca*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm 7
[8] Abdullah Hakim, *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Penggunaan Metode Cooperative Integtated Readingand Composition (Circ) Bagi Peserta didik Kelas V Sd Negeri Temanggul Kalasan*, (Yogyakarta : Skripsi. 2013) hlm 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lingkungan. Saat ini, Anda perlu belajar sesuai dengan kebutuhan anak, yang akan membuat belajar lebih menarik.

3.) Munculnya pola atau keterampilan yang mengaitkan informasi tekstual dengan struktur pengetahuan yang ada. Model ini merupakan bentuk pengetahuan yang telah kita peroleh dan simpan dalam memori yang kita miliki..

4.) Aspek Berpikir, adalah kemampuan dalam membentuk evaluasi dari materi yang dipelajari. Aspek berfikir yang dimaksud adalah keterampilan dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis tentang apa yang telah dibacanya olehnya.

5.) Aspek Afektif, yaitu aspek yang berhubungan dengan minat membaca yang akan berpengaruh terhadap kegiatan membaca.[9]

Di antara beberapa aspek di atas, yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterbacaan dokumen Aksawa Jawa adalah aspek refleksi dan sentimen. Kedua aspek ini berperan penting dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Aspek pertama adalah aspek berpikir, dan aspek berpikir adalah yang digunakan sebagai syarat utama untuk meningkatkan

[9] Abdullah Hakim, *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Penggunaan Metode Cooperative Integtated Readingand Composition (Circ) Bagi Peserta didik Kelas V Sd Negeri Temanggul Kalasan,* (Yogyakarta : Skripsi. 2013) hlm 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemahaman bacaan. Aspek berpikir seperti memori, pemahaman, aplikasi dan kemampuan analisis.

Aspek kedua adalah aspek emosional. Aspek ini cenderung menunjukkan minat dalam keterampilan membaca daripada membaca. Preferensi membaca dapat mempengaruhi kemampuan membaca seseorang

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

1) Tujuan pembelajaran Bahasa Jawa di lingkup Sekolah Dasar lebih terperinci dapat dilihat dalam kurikulum muatan lokal mata pelajaran Bahasa Jawa yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur tahun yaitu: [10]
2) Peserta didik menghargai dan membanggakan Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya
3) Peserta didik 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
4) Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berfikir kreatif, menggunakan akal

[10] Muh Arafik, *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Berbasis Karakter*. (Malang: Universitas Negeri Malang. 2013) hlm 33

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, dan memecahkan masalah), kemqqatangan emosional dan sosial

5) Peserta didik dapat bersikap lebih positif dalam tata kehidupan sehari-hari di dalam lingkungannya.

d. Evaluasi Pembelajaran Bahasa Jawa

Agar dapat melihat keberhasilan tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa yang sudah dilakukan, oleh karena itu diadakan kegiatan untuk menilai hasil belajar. Rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, dapat dilihat dengan adanya kegiatan evaluasi belajar. Tercapainya penguasaan materi yang sudah diberikan oleh guru kepada peserta didik dapat dilihat dengan mengadakan kegiatan evaluasi belajar.

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengetahui apakah suatu programtelah berhasil dan efisien atau tidak. Evaluasi adalah kegiatan menilai kemampuan peserta didik sesudah mengikuti program belajar.[11] Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan pengertian evaluasi adalah kegiatan menilai kemampuan peserta didik sesudah mengikuti program belajar untuk mengetahui apakah program tersebut telah berhasil dan efisien atau tidak.

[11] H. Suryosubroto, "*Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan",* (Jakarta: Rineka Cipta1990) Hlm 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian Hasil Belajar dalam mata pelajaran Bahasa Jawa diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Penialian formatif

Penilaian formatif atau tes formatif dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah terbentuk suatu program tertentu.[12]

b. Penilaian sumatif Tes

Sumatif adalah penilaian hasil hasil belajar dalam upaya mengumpulkan informasi untuk mengetahui seberapa jauh paengetahuan dan kemampuan telah dicapai peserta didik pada semester,akhir tahun ajaran atau akhir pendidikan.

c. Pengolahan Penilaian Hasil Belajar.

Penilaian hasil belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi guna mengetahui tingkat kemampuan dan pengetahuan telah dicapai peserta didik pada akhir setiap semester, akhir tahun ajaran atau akhir pendidikan Sekolah Dasar, penilaian hasil belajar tersebut diolahdan kemudian disajikan dalam raport laporan pendidikan. Wali murid akan mengetahui perkembangan dan prestasi anak-anaknya melalui rapor yang dibagikan oleh pihak sekolah, dari rapor tersebut wali murid dapat melakukan tindakan yang seharusnya dilakukan kepada anaknya.

[12] Dian Puspita sari. "*Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaranbahasa jawa di smk negeri 2 wonogiri".* (Yogyakarta : Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. 2011) hlm 49

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Menyusun Program Tindak Lanjut

Menurut Robinson Situmorang,dkk (2004: 5.2), ada beberapa tes yang dapat digunakan untuk masing-masing tindak lanjut, tes tindak lanjuttersebut diantaranya adalah:

1) Tes pemempatan

Tes ini digunakan untuk mengukur kesiapan peserta didik dan mengetahui tingkat pengetahuan yang telah dicapai sehubungan dengan pelajaran yang akan disajikan. [13]

2) Tes formatif

Tes ini digunakan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik agar dapat memberikan umpan balik yang tepat, baik kepada peserta didik maupun kepada guru.

3) Tes diagnostik

Tes ini bertujuan untuk mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik untuk mengupayakan tindakan perbaikan yang segera dilakukan.

4) Tes sumatif

Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan yang telah dimiliki peserta didik.[14]

[13] Ibid. Hlm 50-51

[14] Dian Puspita sari. "*Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaranbahasa jawa di smk negeri 2 wonogiri".* (Yogyakarta : Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. 2011) hlm 51-52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Hasil Belajar

a. Deskripsi Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata esensial, yaitu istilah hasil dan belajar. Hasilnya adalah sesuatu yang diperoleh dari pertempuran dan pekerjaan.[15] Sedangkan belajar adalah siklus menciptakan informasi, kemampuan atau perspektif sebagai komunikasi individu dengan data dan iklim sehingga dalam siklus belajar penting untuk memilih, membuat dan menyampaikan data dalam iklim yang tepat dan melalui asosiasi siswa dengan keadaan mereka saat ini.[16]

Menurut Dimyati dan Mudjiono, " Hasil belajar adalah hasil yang dicapai berupa angka atau skor setelah diberikan uji coba hasil belajar menjelang akhir setiap Latihan". Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat dominasi siswa dalam mendapatkan topik.[17]

Menurut Sudjana hasil hasil belajar adalah kapasitas yang telah tergerak oleh siswa setelah ia mengalami interaksi belajar. Dalam ukuran pengajaran dan pembelajaran pendidik menjaga pekerjaannya tidak hanya untuk menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga

[15] Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (tp: Gita Media Press,tt), hlm 313
[16] Heinich, Robert, et al, *Instructional Media and Technology for Learning,* (New Jersey : Prentice Hall, 1999), 8.
[17] Dimyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperlukan untuk membantu pencapaian dalam menyampaikan topik, khususnya dengan menilai hasil belajar dan pembelajaran.[18]

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan yang dapat dicapai setelah mengalami proses pembelajaran yang ditunjukkan peserta didik melalui keterampilan, kebiasaan, pengetahuan, pengertian, dan sikap serta cita-cita.[19]

b. Indikator Hasil Belajar

Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut *Benyamin Bloom* yaitu :

Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajara intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi,analisi, sintesis, dan evaluasi.[20] Proses perkembangan ranah tersebut dapat diamati menggunakan Jenis prestasi dan indikatornya menurut Syah yaitu :

[18] Dani Firmansyah,"Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Pendidikan Unsika*, Vol. 3 No. 1, (Maret 2015). 36

[19] Nana Sudjana, "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar",* (Bandung: PT Remaja Rosdikary 2005), 25.

[20] Slameto,*"Belajar…,*22-23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2. 1 Jenis Dan Indikator Belajar

No	Ranah	Indikator
Kognitif		
1	Pengamatan	Dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan
2	Ingatan	Dapat menyebutkan dan menunjukkan kembali
3	Pemahaman	Dapat menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri.
4	Aplikasi/ penerapan	Dapat memberikan contoh dan menggunakan secara tepat.
5	Analisis	Dapat menguraikan dan mengklasifikasikan.
6	Sintesis	Dapat menghubungkan materi – materi sehingga menjadi kesatuan baru, menyimpulkan dan menggeneralisasikan

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar di sekolah adalah konsekuensi dari upaya belajar yang terutama dipengaruhi oleh keseluruhan kapasitas yang dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kita ukur. Salah satu proporsi kapasitas secara keseluruhan adalah melalui Intelligence Quotient (IQ).[21]

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono merinci faktor yang mempengaruhi prestasi dalam belajar digolongkan secara rinci menjadi dua faktor yaitu internal dan eksternal. pertama, faktor internal :

1) Unsur fisik (fisiologi). Misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dll
2) Unsur psikologis antara lain; Komponen intelektual meliputi: faktor kemungkinan, yaitu pengetahuan spesifik, faktor kemampuan dan kemampuan asli, khususnya prestasi yang telah diklaim, dan variabel non-intelektual, khususnya komponen karakter tertentu seperti perspektif, kecenderungan, minat, kebutuhan, inspirasi, dan perasaan
3) Faktor kematangan fisik maupun psikis

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor eksternal :

1) Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kelompok
2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian

[21] Ahmad Syafi'I, et al. "Studi Tentang Prestasi Belajar Peserta didik Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*,Vol.2 No.2, Juli 2018. 120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim[22]

Seperti yang dikemukakan Slameto dalam bukunya, ada beberapa macam komponen yang mempengaruhi pembelajaran siswa, namun hanya disusun menjadi dua macam, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor intern meliputi :

1) Faktor psikis seperti faktor kesehatan, cacat tubuh
2) Faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan
3) Faktor kelelahan.

Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu seperti :

1) Kondisi keluarga; Keluarga adalah iklim utama dalam siklus belajar. Kondisi dalam keluarga mempengaruhi prestasi belajar, misalnya cara wali mengajar, hubungan kerabat, suasana rumah, kondisi keuangan keluarga, pemahaman wali.
2) Kondisi sekolah. Iklim sekolah adalah iklim di mana siswa beradaptasi secara metodis. Kondisi ini meliputi strategi pertunjukan, rencana pendidikan, hubungan siswa pendidik, hubungan siswa, disiplin sekolah, perangkat pembelajaran, teknik pembelajaran dan dinas pendukung lainnya.

[22] Ahmadi dan supriono, *"Psikologi Belajar",* (Jakarta: Rineka Cipta.2011).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Kondisi masyarakat. Siswa akan mudah terpengaruh oleh dampak iklim daerah setempat karena kualitas mereka dalam iklim tersebut. Latihan lokal, komunikasi yang luas, teman untuk menghabiskan waktu bersama, lingkungan adalah hal-hal yang dapat mempengaruhi siswa sehingga penting untuk mencoba iklim positif untuk membantu siswa belajar.

Dari sebagian sentimen di atas, dapat diduga bahwa variabel-variabel yang mempengaruhi hasil belajar mencakup faktor dalam dan faktor luar yang dibawa sejak lahir sehingga tidak dapat dipisahkan. Unsur dalam adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sedangkan unsur luar adalah fakta yang berada di luar kendali pengganti. Baik komponen dalam maupun luar akan langsung terlibat dengan hasil belajar.[23]

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

1) Menurut penelitian dari Nisrinfatin, 2020[24], yang meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode literatur review dengan sampel beberapa penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menjelaskan bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para peserta didik. Perbedaan dalam penelitian ini ialah variabel motivasi belajar dimana di penelitian

[23] Slameto,*"Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya".* Jakarta: PT. Rineka Cipta:2010)

[24] Nisrinafatin, 2020. Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik. Jurnal Edukasi Nonformal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini menggunakan variabel hasil belajar. Persamaan nya ialah penggunaan variabel *game online*.

2) Menurut penelitian dari Johan, Ria. 2019[25], yang meneliti tentang Pengaruh *game online* terhadap minat untuk belajar peserta didik kelas X di MA Al Hidayah Depok dengan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional atau saling mempengaruhi. Perbedaan dengan penelitian ini ialah dari segi metode kuantitatif koresional yang berbeda dengan metode one group post test pre test. Sedangkan persamaan terletak pada penggunaan variabel *game online.*
3) Menurut penelitian dari Emay Aenu Rohmah. 2016[26], yang meneliti tentang Kemampuan Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Setelah pembelajaran menggunakan media *game online* dengan metode kuantitatif dengan subyek penelitian peserta didik kelas 5 SDN Ganeas I dan SDN Talagakulon I Kecamatan Talaga Kabupaten Majalengka. Menggunakan pre test dan post test sebagai indikasi adanya pengaruh sebelum dan setelah pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini ialah penggunaan metode kuantitatif, sedangkan perbedaan nya ialah objek penelitian nya berbeda mata pelajaran.
4) Penelitian Nur Khoiriyati dengan judul jurnal " Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smk Muhammadiyah 1 Palembang". Penelitian ini menggunakan media game online untuk mengetahui

[25] Johan, Ria. 2019. Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. Research and Development Journal Of Education Vol. 5 No. 2.
[26] Emay Aenu ROhmah, 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media *Game online* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Peserta didik. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 8. No.2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagaimana pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah 1 palembang. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada pemilihan penggunaan media game online. Perbedaan terletak pada teknik pengumpulan data. Penelitian tersebut menggunakan instrumen observasi, sedangkan penelitian ini menggunakan instrumen angket dan tes.

5) Penelitian Kautsar dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kecanduan pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik. Persamaan penelitian ini terletak pada pemilihan platform yang digunakan sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian.
6) Penelitian Dwi Hartanti dengan judul "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia" penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan media game. Persamaan dalam riset ini terletak pada pemilihan implementasi platform media game online pada pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada game yang digunakan.

C. KERANGKA BERPIKIR

Adapun Kerangka berpikir dari penelitian ini bahwa pada dasarnya prestasi belajar peserta didik merupakan hasil akhir yang di capai oleh setiap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Pada dasarnya setiap peserta didik akan sangat mengharapkan mendapatkan prestasi belajar yang tinggi. Namun pada kenyataanya, tidak semua peserta didik dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal. Hal ini dapat terjadi karena pada diri setiap peserta didik memiliki kemampuan dan kemauan yang berbeda-beda.

Kegitan belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pendidikan. Tujuan pendidikan tergantung dari keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Namun dalam proses belajar mengajar masing sering kita jumpai masalah-masalah belajar peserta didik. Masalah itu datang dari *game online* itu sendiri yang belum memadai.

Dengan *game online* yang baik di harapkan peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya karena peserta didik bisa belajar dengan tenang dan bisa lebih memahami dengan baik. Situasi yang kondusif, menyenangkan, keadilan dalam mendapatkan *game online* yang baik diharapkan akan membuat suswa semangat belajar yang berbuah pada prestasi belajar yang memuaskan. Dari uraian di atas dapat di simpulkan secara teoritis jika *game online* mempunyai pengaruh dengan prestasi belajar peserta didik.

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara dari rumusan masalah yang yang telah peneliti nyatakan dalam entuk pertayaan. Hipotesis dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang tertulis baru berdasarkan pada teori-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teori yang relavan, belum berdasarkan pada fakta-fakta yang terdapat pada hasil penelitian di lapangan. Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

1) H^a: penerapan media *game onlne spongebob* tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Jawa kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo.
2) H^0 : penerapan media *game online spongebob* ada pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Jawa kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Pada tahap ini, peneliti memakai pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah rangkaian variabel yang saling berkaitan sehingga membentuk jawaban sementara atau hipotesis yang menjelaskan hubungan antar variabel.

Desain penelitian ini adalah *one group pretest post-test*. Dimana desain tersebut menggunakan satu kelas untuk dilakukan pengamatan pada tahap pre-test, setelah itu diberikan treatment dengan penggunaan media *game online spongebob* kemudian selanjutnya dilakukan pengamatan pada tahap post-test. Adapun skema dari one group pre-test post-test design sebagai berikut.

Tabel 3. 1

Skema One Group Pre-test Post-test

Pre-test	Treatment	Post-test
T_1	**X**	**T_2**

T_1 : Pre-test, dilakukan sebelum diberikan perlakuan (treatment)

X : Treatment diberikan kepada peserta didik menggunakan media *Game online Spongebob*

T_2 : Post-test, dilakukan setelah diberikan perlakuan (Treatment)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Tempat penelitian akan dilaksanakan di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo yang berada di Ds. Jeruk Legi Dsn. Melati RT 12 RW 03 Kecamatan Balongbendo Kabupaten Sidoarjo

C. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

1) Populasi

Populasi merupakan keseluruhan individu dari permasalahan yang diteliti. Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".[1] Dalam penelitian ini, berdasarkan penggolongan populasi di atas maka termasuk populasi yang terhingga yaitu populasi yang memiliki elemen atau unsur dengan jumlah tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo.

2) Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono [2] Mengenai penentuan sample penelitian ini, apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, jika jumlah

[1] Riduwan dan Akdon. Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. (Bandung: Alfabeta, 2008). Hlm 237
[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* (Bandung: Alfabeta. 2006) hlm 56

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dilihat dari hal-hal berikut:

a) Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana
b) Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data, dan
c) Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. jika sample besar, hasilnya akan lebih baik dan lebih akurat.

Dalam penelitian ini untuk teknik pengambilan sampel, peneliti menggunakan proporsif random sampling. Jadi jumlah sampel yang digunakan oleh peneliti adalah 21 peserta didik kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo.

D. VARIABEL PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).Variabel bebas (X) adalah "Media Pembelajaran *Game online*" sedangkan variabel terikat (Y) adalah "Hasil Belajar".

Gambar 3. 1 ***Variabel Penelitian***

Dimana :

X = Media Pembelajaran *Game online*

Y = Hasil Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun definisi yang dimiliki oleh setiap variabel adalah sebagai berikut:

1) Variabel Bebas (X) Media Pembelajaran *Game online*

   Media pembelajaran *game online* adalah aktivitas penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang yang dibutuhkan untuk proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pendidikan dapat berjalan lancar, teratur, effektif, dan efisien.

2) Variabel Independen (Y) Hasil Belajar

   Dokumentasi nilai hasil evaluasi mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo dengan cara melakukan ujian pre test sebelum menggunakan media pembelajaran *game online* dan post test setelah menggunakan media tersebut.

E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1) Teknik Pengumpulan data

Mengolah data berarti menyaring dan mengatur data yang telah diperoleh untuk menghasilkan susunan substansi masalah yang benar setelah terkumpul kemudian peneliti menggunakan cara-cara dalam pengolahan data tersebut dan mengaflikasikannya permasalahan menurut jenis batasan permasalahan itu sendiri lalu dianalisa secara kuantitatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan tidak menyampingkan data secara kualitatif serta merujuk kepada literatur yang berkaitan dengan obyek penelitian.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan masalah secara sistematis, faktual dan akurat yang mengenai fakta-fakta yang sering terjadi. Adapun alasan peneliti menggunakan metode tersebut karena masalah yang sedang diteliti adalah masalah yang ada dan sedang berlangsung pada saat sekarang, dan juga dapat memudahkan peneliti dalam menganalisa masalah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen pre test dan post test, serta dokumentasi.

a) Tes

Tes tulis yaitu teknik atau cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan mengukur. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis sebelum treatment (pretest) dan sesudah treatment (postest). Jadi siswa diminta untuk mengerjakan soal yang telah disediakan oleh guru.

b) Dokumentasi

Merupakan suatu alat untuk membuktikan kevalidan dari sebuah data penelitian. Bentuk-bentuk dokumentasi bermacam-macam seperti: foto, dokumen-dokumen serta bukti-bukti lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. VALIDITAS DAN REABILITAS INSTRUMEN

1) Validitas

Uji validitas merupakan salah satu uji pendahuluan instrument penelitian[3] Jenis validitas diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, validitas isi, *validitas construct*, dan validitas kriteria. Sebagai uji validitas, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi *(content validity).*

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis validitas isi. Validitas isi akan menunjukkan sebaerapa jauh item-item yang dapat dilihat poinnya dengan tujuan dapat mengukur apa yang harus diukur. Sebagaimana apa yang telah disampaikan oleh Suryabrata mengenai beberapa hal pokok dari uji validitas sebagai berikut:

a) Uji ini sebenarnya untuk melihat kelayakan butir-butir pertanyaan dalam kuisoner tersebut dapat mendefinisikan suatu variabel tertentu
b) *List* pertanyaan ini pada umumnya untuk mendukung suatu kelompok variabel tertentu
c) Uji validitas dilakukan dalam setiap butir soal. Hasilnya dibandingkan dengan r tabel atau df = n-k dengan tingkat kesalahan 5%
d) Apabila r tabel < r hitung, maka butir soal tersebut valid.[4]

Uji validitas akan dilakukan sebelum melaksanakan penelitian dengan menguji beberapa instrumen seperti instrumen kuisoner atau

[3] Suryabrata sumadi, *Psikologi Pendidikan.* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.1998). 60
[4] Suryabrata sumadi, *Psikologi…,*61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

angket dan instrumen tes untuk tes. Beberapa instrumen tersebut akan diuji oleh pihak ahli seperti dosen pembimbing atau guru kelas berdasarkan aspek aspek uji validitas. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu korelasi *product moment* dengan rumus:

$$rxy = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\{(\sqrt{N\sum X^2} - \sqrt{(\sum X)^2}\}\{\sqrt{N\sum Y^2} - \sqrt{(\sum Y)^2}\}}$$

Penjelasan :

Rxy : koefisien korelasi

N : jumlah sampel

X : skor per butir pertanyaan

Y : skor total

Dalam menentukan valid atau tidaknya sebuah pernyataan dalam tes maka dapat dilakukan perbandingan antara r_{hitung} dengan r_{tabel}. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut valid, akan tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pernyataan tersebut dianggap tidak valid. Guna memudahkan perhitungan dalam penelitian, peneliti menggunakan alat bantu berupa Aplikasi SPSS 22.

2) Reliabilitas

Apabila sesuai dengan penelitian oleh Sugiyono yang menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.[5]

[5] Sugiyono. *Metode…,*130

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Reliabilitas dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat ukur yang digunakan secara konstan dan diharapkan memberi hasil yang sama. Jika instrumen tes tidak dapat dipastikan bahwa setiap item soal memiliki tingkat kesulitan yang sama, maka instrumen tersebut dianalisis reliabilitasnya menggunakan rumus KR 20. [6]

Dalam penelitian ini menggunakan metode dari *kuder Richardson (KR-20)* dengan menggunakan rumus :

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_i : reliabilitas internal instrumen

K : jumlah item soal dalam instrumen

p_i : banyaknya subjek yang menjawab setiap item soal

q_i : $1 - p_i$

S_t^2 : varians total

Dengan rumus varians :

$$S_t^2 = \frac{\sum (x - x)}{n}$$

Keterangan :

x : nilai setiap soal

n : jumlah responden

[6] Febrianawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif", *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 7 No. 1. Januari – Juni 2018. 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kriteria reliabilitasnya hanya ditafsirkan dari rentang koefisein KR-20 yang berada dalam rentang nilai antara 0,00 - 1,00, disimpulkan dari sangat kurang reliabel sampai dengan sangat reliabel. Kriteria koefisien tersebut dapat dirinci sebagai berikut:[7]

Tabel 3. 2 ***: Kriteria Reliabilitas***

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,09	Tidak reliable
0,10 – 0,19	Sangat kurang reliabel
0,20 – 0,30	Kurang reliabel
0,31 – 0,70	Cukup reliabel
0,71 – 1,00	Sangat reliabel

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data merupakan serangkaian kegiatan menelaah, mengelompokkan, sistematis, menafsirkan, memverifikasi, agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis, dan ilmiah. Dalam penelitian ini, analisis data yaitu kegiatan setelah data dari seluruh responden ataupun sumber data lain terkumpul. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik guna menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau yang diwujudkan berupa angka-angka yang didapat dari lapangan.

[7] Dessy Triana dan Wahyu Oktri Widyarto, "Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil Terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi Di Provinsi Banten", *Jurnal Fondasi , vol. 1 no. 1. 2013. 187*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu asumsi maanakala data yang diperoleh dari sampel berskala Interval-Ratio. Pada dasarnya uji normalitas dilakukan untuk memberi informasi bahwasanya data yang diperoleh berasaal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan one sample kolmogorov-smirnov test berbantuan aplikasi SPSS 22 untuk menguji data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini data yang nantinya akan diuji menggunakan one sample kolmogorov-smirnov berbantuan aplikasi SPSS 22 yaitu data pretest dan data post-test.[8]

Output atau luaran data hasil uji one sample kolmogorov-smirnov dengan berbantuan SPSS 22 nantinya dinyatakan dengan sig-2tailed. Kemudian dihubungkan dengan taraf signifikansi, dimana nilai taraf signifikansi (α) yaitu $\alpha = 0{,}05$. Adapun tabel yang menunjukkan syarat data berdistribusi normal atau tidak menggunakan one sample kolmogorov-smirnov berbantuan aplikasi SPSS 22 sebagai berikut.

[8] Lucky Herawati, Uji Normalitas Data Kesehatan Menggunakan SPSS, (Yogyakarta : Poltekkes Jogja Press, 2016), hal 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3. 3 : ***Tabel Uji Normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov***

Data	Hasil	Distribusi
Pretest	Jika Sig-2tailed > 0,05	Normal
	Jika Sig-2tailed < 0,05	Tidak normal
Postest	Jika Sig-2tailed > 0,05	Normal
	Jika Sig-2tailed < 0,05	Tidak normal

2) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis penelitian ini menggunakan t-test sampel berpasangan atau *one sample T-test*. Prinsip uji hipotesis tersebut digunakan untuk mengetahui pengarug media *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa peserta didik kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa.

Uji-T berpasangan (paired t-test) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus berpasangan adalah satu individu (objek penelitihan) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh dua macam data sample, yaitu dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua, dan data tersebut saling berhubungan.

Adapun rumus t-test untuk dua kelompok data dari satu kelompok sampel (berpasangan) yaitu sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{(\sqrt{\sigma_1^2/n_1}) - (\sqrt{\sigma_2^2/n_2})}$$

Keterangan :

χ = Rata-rata

σ^2 = Varians

n = Jumlah Sample

Pengaruh media *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca aksara jawa juga bisa diketahui dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test berbantuan aplikasi SPSS 22. Dengan kriteria sebagai berikut

a) H0 ditolak apabila nilai sig.(2-tailed) < α (0,05), yang artinya Pengguanaan media *game online spongebob* berpengaruh terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo.
b) H0 diterima jika nilai sig.(2-tailed) > α (0,05), yang artinya Pengguanaan media *game online spongebob* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. HASIL PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif pada penelitian yang berjudul "*Pengaruh Media Game online Spongebob terhadap Hasil Belajar Membaca Aksara Jawa pada Peserta didik kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo*" dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 peserta didik. Nilai *pre-test* diperoleh sebelum mendapat perlakuan dan nilai *post-test* diperoleh setelah mendapat perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Tempat penelitian akan dilaksanakan di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo yang berada di Ds. Jeruk Legi Dsn. Melati RT 12 RW 03 Kecamatan Balongbendo Kabupaten Sidoarjo.

Pembelajaran dimulai pukul 08.00 WIB pelajaran Bahasa Jawa Bab Aksara Jawa. Sebelum memasuki materi guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap selalu rajin beribadah, rajin berdo'a, semangat, dan giat belajar walaupun pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Beberapa peserta didik merespon motivasi dari guru. Kemudian guru menyampaikan topic-topik materi yang akan diajarkan. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan direspon oleh peserta didik sebagai tanda telah dipahami.

Setelah kegiatan pendahuluan tersebut, peserta didik kemudian diberikan persiapan berupa pre test mengenai soal aksara jawa sejumlah 10 soal. Peserta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik menjawab soal dalam kurun waktu 15 menit, kemudian dikumpulkan. Setelah itu dilakukan pengantar mengenai media pembelajaran *game online spongebob* berupa pengenalan, dan tata cara bermain game tersebut.

Peserta didik kemudian masing masing diberi kesempatan untuk menjawab sekaligus memainkan 5 level yang ada dalam game tersebut eselama waktu 10 – 15 menit. Kemudian setelah semua selesai bermain, guru akan mempertanyakan kesan dan pengalaman mengenai bermain game tersebut. Peserta didik setelah diberikan treatment berupa media pembelajaran *game online* tersebut kemudian dilakukan pengujian pemahaman peserta didik mengenai materi aksara jawa dengan diberikan soal post test sejumlah 10 soal dengan alokasi waktu 10 menit.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *game online* dilakukan oleh guru dengan baik dan efisien. Ditunjukkan dengan hasil pengamatan berupa nilai pre test dan post test yang dilakukan oleh peneliti dapat diamati dalam tabel 4.1 berikut :

Tabel 4. 1 *Data Hasil Belajar* Pretest Postest

No	Nama Peserta didik	Nilai *Pretest*	Nilai *Postest*
1	Akhmad Tsaqif Ubaidillah	60	100
2	Alfarezel Ramadhani Mochamad Adam	50	90
3	Alfira Nadila Putri	60	80
4	Amanda Pujiowati	60	80
5	Azka Ramadani	50	90
6	Fabiano Naufal Hidayat	40	90
7	Fatimatuz Zahro'	40	90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8	Fia Aulia Azifatusyifa	60	80
9	Ficky Yudistira	50	90
10	Humaira Farahatusa	60	90
11	Intania Aulia Ramadhani	40	70
12	Moch. Ahsanul Kholiqin	60	80
13	Muhammad Abim Yanuar Putra	50	80
14	Muhammad Khabib Nurokhim	40	70
15	Mukhamad Ilham Kurniawan	60	90
16	Nafisha Muqit Latifa	70	100
17	Putri Rif'atus Sholikhah	60	90
18	Rizky Tian Putra Pratama	80	100
19	Selisya	50	90
20	Shabrina Dwi Anggraini	60	90
21	Muhammad Haqqu Haqiqi	80	100
	Jumlah Skor	1180	1840
	Rata – Rata	56,19	87,6
	KKM	75	75
	Jumlah Peserta didik Tuntas	2	19

Presentase ketuntasan Belajar Peserta didik:

KS = jumlah siswa diatas KKM / total siswa *x* 100%

KS = 19/21 *x* 100%

KS = 90,47%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel di atas menunjukkan hasil belajar Aksara Jawa. Presentase hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *game online* sebagai media pembelajaran daring yaitu 90,47%.

Kemudian dilakukan pengamatan mengenai capaian peserta didik dalam menyelesaiakan *game* online yang berisi 4 level dengan 5 tahapan setiap levelnya. Pembeda diantara level ialah banyaknya jumlah aksara jawa yang harus dipilih, sedangkan pembeda di setiap tahapan ialah kecepatan munculnya aksara jawa. Hasil didapatkan sebagai berikut :

Tabel 4.2
Poin yang diperoleh dalam *game online spongebob*

No	Nama Peserta didik	Tahap terselesaiakan	Total skor
1	Akhmad Tsaqif Ubaidillah	16	80
2	Alfarezel Ramadhani Mochamad Adam	17	85
3	Alfira Nadila Putri	15	75
4	Amanda Pujiowati	16	80
5	Azka Ramadani	18	90
6	Fabiano Naufal Hidayat	18	90
7	Fatimatuz Zahro'	16	80
8	Fia Aulia Azifatusyifa	14	70
9	Ficky Yudistira	16	80
10	Humaira Farahatusa	17	85
11	Intania Aulia Ramadhani	16	80
12	Moch. Ahsanul Kholiqin	18	90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

13	Muhammad Abim Yanuar Putra	16	80
14	Muhammad Khabib Nurokhim	14	70
15	Mukhamad Ilham Kurniawan	18	90
16	Nafisha Muqit Latifa	17	85
17	Putri Rif'atus Sholikhah	18	90
18	Rizky Tian Putra Pratama	16	80
19	Selisya	18	90
20	Shabrina Dwi Anggraini	18	90
21	Muhammad Haqqu Haqiqi	14	70
	Jumlah		1730
	KKM		75
	Rata Rata		82,38
	Siswa Tuntas		18

Presentase ketuntasan penggunaan media pembelajaran *game online* peserta didik:

KS = jumlah siswa diatas KKM / total siswa *x* 100%

KS = 18/21 *x* 100%

KS = 85,71%

Dari tabel di atas menunjukkan presentase penggunaan media pembelajaran *game online* berbasis Aksara Jawa yaitu 85,71%.

Pada pengambilan data terkait hasil belajar, maka membutuhkan instrumen soal dengan 4 tahap yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis yang hasilnya dijelaskan sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Hasil Uji Validitas

Uji validitas penelitian ini menggunakan metode Analisa korelasi bivariat. Tes validitas soal pretest dan postest menggunakan prinsip *pearson product moment* dengan uji signifikansi menggunakan kaidah *two tailed*. Prinsip keputusan dalam pengujian *pearson product moment* ialah sesuai tabel berikut:[1]

Tabel 4. 2 Kaidah Validitas Instrumen

Valid	Nilai r_{hitung} (*pearson correlation*) > nilai r_{tabel}
Tidak Valid	Nilai r_{hitung} (*pearson correlation*) < nilai r_{tabel}

Adapun juga hasil tes validasi pada instrumen soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda pretest dan posttest sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar. Pengujian validitas dilakukan berbantuan aplikasi SPSS 22 menghasilkan nilai r_{hitung} (*pearson correlation*) masing – masing item soal yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Soal Pretest

Kode Soal	**r_{hitung} (*pearson correlation*)**	**r_{tabel}** (n)	**Keputusan**
X1	0,392		Tidak Valid
X2	0,943		Valid

[1] Imam Machali, *Statistik Itu Mudah Menggunakan SPSS Sebagai Alat Bantu Statistik*, (Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 2015), hal 157-158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

X3	0,730		Valid
X4	0,857		Valid
X5	0,572		Tidak Valid
X6	0,943	0,602	Valid
X7	0,730		Valid
X8	0,857		Valid
X9	0,572		Tidak Valid
X10	0,569		Tidak Valid

Berdasarkan hasil analisis didapat nilai korelasi atau nilai *pearson correlation* pada semua item untuk soal pretest terdiri 10 soal total, dan hanya soal nomor 1, 5, 9, dan 10 yang memiliki nilai rhitung lebih kceil dibandingkan dengan r_{tabel} yaitu 0,603. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa item atau butir soal tersebut tidak valid, sedangkan 6 soal sisanya valid karena memiliki nilai rhitung > rtabel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Soal Postest

Kode Soal	r_{hitung} (*pearson correlation*)	r_{tabel} (n)	Keputusan
X1	-0,426		Tidak Valid
X2	0,654		Valid
X3	-0,020		Tidak Valid
X4	0,809		Valid
X5	0,607	0,602	Valid
X6	0,693		Valid
X7	-0,015		Tidak Valid
X8	0,684		Valid
X9	0,426		Tidak Valid
X10	0,744		Valid

Berdasarkan hasil analisis didapat nilai korelasi atau nilai *pearson correlation* pada semua item untuk soal pretest terdiri 10 soal total, dan hanya soal nomor 1, 3, 7, dan 9 yang memiliki nilai rhitung lebih sedikit dibandingkan r_{tabel} yaitu 0,603. Berdasarkan hal tersebut dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disimpulkan bahwa item atau butir soal tersebut tidak valid, sedangkan 6 soal sisanya valid karena memiliki nilai rhitung > rtabel.

2) Output Uji Reliabilitas

Uji relialibilitas pada instrumen yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda pretest dan posttest. Uji reliabilitas menggunakan *alpha's cronbach*. Menurut Zulganef, suatu instrumen penelitian dinyatakan memiliki reliabilitas yang memadai jika koefisien atau nilai *alphas's cronbach* lebih besar atau sama dengan 0,60. Dasar pengambilan keputusan tersebut juga sesuai dengan menurut Wiratna Surjaweni, yang menyatakan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai *alpha's cronbach* > 0,6.[2] Adapun hasil pengujian reliabilitas dari instrumen penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pretest

Cronbach alpha	*Total item*
0,889	10

[2] Agus Tri Basuki, *Penggunaan SPSS Dalam Statistik*, (Yogyakarta: Danisa Media, 2015), hal 73

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Postest

Cronbach alpha	*Total item*
0,778	10

Pada tabel rangkuman hasil uji reliabilitas pada soal pretsest didapatkan nilai *alpha* sebesar 0,889. Berdasarkan penjelasan kaidah dasar pengambilan keputusan, maka instrumen pilihan ganda dinyatakan reliabel karena nilai *alpha's cronbach* (0,889) > 0,6.

Pada tabel tabel rangkuman hasil uji reliabilitas pada soal postest menunjukkan nilai sebesar 0,778. Sesuai pengertian dari kaidah dasar pengambilan keputusan, maka instrumen soal uraian dinyatakan reliabel karena nilai *alpha's cronbach* (0,778) > 0,6.

Apabila syarat minimal dikatakn reliabel adalah yang ditafsirkan dari rentang koefisein KR-20 yang berkisar antara 0,00 - 1,00, dari hasil ujipada soal pretest memiliki interval koefisien sebesar 0,889 dan soal postest memiliki interval koefisien 0,778 sehingga disimpulkan jika tingkat hubungan tersebut sangat reliabel.

B. PAPARAN DATA

Berikut merupakan paparan data peserta didik dengan nilai pretest dan postest yang akan diolah untuk ditentukan tabel sebaran data frekuensi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4. 7 Paparan Data Responden dengan Nilai Hasil Belajar

No	Nama Peserta didik	Nilai *Pretest*	Nilai *Postest*
1	Akhmad Tsaqif Ubaidillah	60	100
2	Alfarezel Ramadhani Mochamad Adam	50	90
3	Alfira Nadila Putri	60	80
4	Amanda Pujiowati	60	80
5	Azka Ramadani	50	90
6	Fabiano Naufal Hidayat	40	90
7	Fatimatuz Zahro'	40	90
8	Fia Aulia Azifatusyifa	60	80
9	Ficky Yudistira	50	90
10	Humaira Farahatusa	60	90
11	Intania Aulia Ramadhani	40	70
12	Moch. Ahsanul Kholiqin	60	80
13	Muhammad Abim Yanuar Putra	50	80
14	Muhammad Khabib Nurokhim	40	70
15	Mukhamad Ilham Kurniawan	60	90
16	Nafisha Muqit Latifa	70	100
17	Putri Rif'atus Sholikhah	60	90
18	Rizky Tian Putra Pratama	80	100
19	Selisya	50	90
20	Shabrina Dwi Anggraini	60	90
21	Muhammad Haqqu Haqiqi	80	100

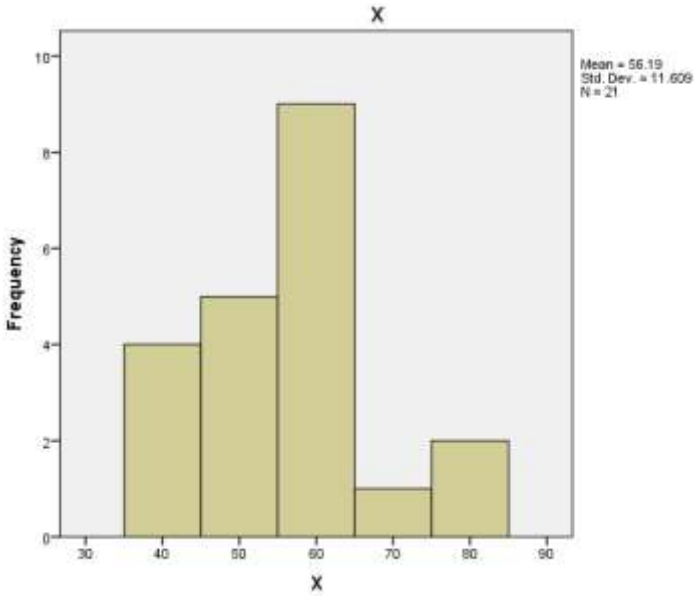
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut sebaran data distribusi frekuensi pada responden yang menjawab soal pretest aksara jawa dengan nilai sampel 21 siswa kelas III.

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Peserta didik menjawab Soal Pretest

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	4	17.4	19.0	19.0
	50	5	21.7	23.8	42.9
	60	9	39.1	42.9	85.7
	70	1	4.3	4.8	90.5
	80	2	8.7	9.5	100.0
	Total	21	91.3	100.0	
Missing	System	2	8.7		
Total		23	100.0		



Gambar 4. 1 Grafik histogram sebaran data nilai hasil belajar pretest

Menurut tabel 4.8 dan gambar 4.1, dapat ditarik kseimpulan berupa distribusi data skor pretest kelas III dengan frekuensi peserta didik tiap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

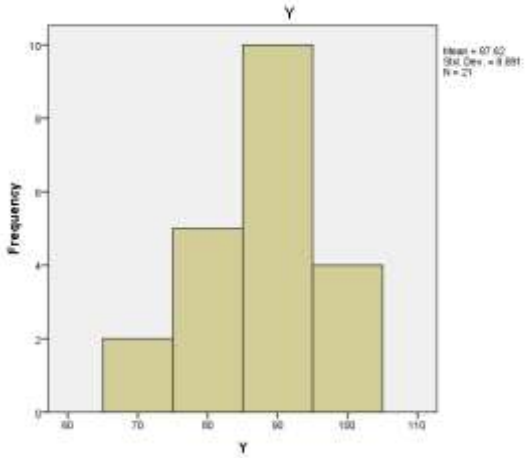
skornya. Data yang disajikan memperlihatkan dari 21 peserta didik kelas kontrol memiliki rentang skor mulai dari 40 sampai dengan 80. Peserta didik kelas III memiliki skor frekuensi terbanyak pada nilai 50-60. Data disimpulkan pada saat pretest kelas III, kemampuan membaca pemahaman aksara jawa memiliki skor yang masih dibawah standart KKM.

Sedangkan setelah dilakukan sebuah treatment berupa media pembelajaran *game online*, data sebaran frekuensi hasil postest pasca treatment dapat dilihat dalam tabel dan gambar berikut ini :

Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Peserta didik Pasca Treatment (Postest)

Postest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	2	8.7	9.5	9.5
	80	5	21.7	23.8	33.3
	90	10	43.5	47.6	81.0
	100	4	17.4	19.0	100.0
	Total	21	91.3	100.0	
Missing	System	2	8.7		
Total		23	100.0		



Gambar 4. 2 Grafik histogram sebaran data nilai hasil belajar postest

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mengacu pada tabel 4.9 dan gambar 4.2, memiliki interpretasi berupa distribusi data skor postest kelas III dengan frekuensi peserta didik tiap skornya. Data yang disajikan memperlihatkan dari 21 peserta didik kelas kontrol memiliki rentang skor mulai dari 70 sampai dengan 100. Peserta didik kelas III memiliki skor frekuensi terbanyak pada nilai 80-90. Data disimpulkan pada saat pretest kelas III, kemampuan membaca pemahaman aksara jawa memiliki skor yang rata rata diatas standart KKM.

Rangkuman data berikut akan menjelaskan dan mempermudah dalam membandingkan skor pretest-posttest. Skor tersebut meliput skor tertinggi, skor terendah, mean, dan standar deviasi, yang disajikan secara lengkap pada tabel 4.10 berikut :

Tabel 4. 10 Rangkuman Sebaran Data

Statistics

		Pretest	Postest
N	Valid	21	21
	Missing	2	2
Mean		56.19	87.62
Std. Deviation		11.609	8.891
Variance		134.762	79.048
Minimum		40	70
Maximum		80	100

Ditinjau dari tabel 4.10, kita dapat menyimpulkan jika terdapat perbandingan skor kpretest dan postest. Ketika pretest, peserta didik memiliki skor rentang yang masih dibawah KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebelum dilakukan perlakuan treatment memiliki kemampuan membaca yang kurang terhadap aksara jawa.

Pada saat posttest, skor dari peserta didik mengalami kenaikan dibandingkan pada saat pretest. Dapat disimpulkan bahwa skor rentang pretest dan posttest mengalami kenaikan yang cukup baik karena dilihat dari rentang peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM 19 orang dari 21 murid.

C. HASIL UJI PRASAYARAT ANALISSI DATA

Data hasil uji instrumen harus diuji terlebih dahulu sebagai uji prasyarat yaitu dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengatahui sebuah data berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji yaitu data nilai *pre-test* dan data nilai *post-test*.

Uji normalitas terhadap data pada penelitian ini menggunakan prinsip *kolomogrov smirnov*. Uji tersebut memiliki dasar pengambilan keputusan atau kaidah dalam menentukan normal atau tidaknya data. Prinsip dasar penentuan tersebut yaitu nilai signifikansi (α) lebih besar dari 0,5. Hasil uji normalitas dari data hasil *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS 22

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.20472950
Most Extreme Differences	Absolute	.204
	Positive	.188
	Negative	-.204
Test Statistic		.204
Asymp. Sig. (2-tailed)		.230[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil pada tabel 4.11 yang berisi data pengujian normalitas menggunakan aplikasi SPSS 22, menunjukkan nilai signifikansi pada data pretest menunjukkan nilai 0,204, sedangkan pada postest menunjukkan nilai 0,230. Apabilsa disesuaikan dengan kaidah penentuan uji normalitas, maka data nilai *pre-test* dan data nilai *post-test* berdistribusi normal, ditunjukkan dengan hasil signifikansi dari dua data tersebut lebih dari 0,05 (Sig (α) > 0,05).

D. HASIL UJI HIPOTESIS

Seusai data dinyatakan terdistribusi normal, maka selanjutnya melakukan tahap uji hipotesis sebagai penetuan hasil penelitian menggunakan Uji T. Uji T pada penelitian ini menggunakan *One Paired Sample T-test*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan berbantuan aplikasi SPSS 22. Adapun hasil Uji T pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Hasil Uji One Sample T Test Menggunakan SPSS 22

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-31.429	9.636	2.103	-35.815	-27.042	-14.946	20	.105

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan dapat diketahui bahwa nilai *sig.* pada tabel Shapiro-Wilk yaitu 0,105 > 0,05 kemudian bisa disimpulkan jika H0 diterima karena nilai sig.(2-tailed) > α (0,05), yang artinya Pengguanaan media *game online spongebob* berpengaruh terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo.

Analisis korelasi bertujuan untuk mengetahui hubungan dari penerapan media whatsapp (variabel X) a dengan hasil belajar (Variabel Y). Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1) Menyusun data variabel X dan variabel Y dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.14

Perhitungan Korelasi dan Persamaan Regresi

Responden	X	Y	Y^2	X^2	XY
1	60	100	10000	3600	6000
2	50	90	8100	2500	4500
3	60	80	6400	3600	4800
4	60	80	6400	3600	4800
5	50	90	8100	2500	4500
6	40	90	8100	1600	3600
7	40	90	8100	1600	3600
8	60	80	6400	3600	4800
9	50	90	8100	2500	4500
10	60	90	8100	3600	5400
11	40	70	4900	1600	2800
12	60	80	6400	3600	4800
13	50	80	6400	2500	4000
14	40	70	4900	1600	2800
15	60	90	8100	3600	5400
16	70	100	10000	4900	7000
17	60	90	8100	3600	5400
18	80	100	10000	6400	8000
19	50	90	8100	2500	4500
20	60	90	8100	3600	5400
21	80	100	10000	6400	8000
22	60	100	10000	3600	6000
23	50	90	8100	2500	4500
24	60	80	6400	3600	4800
25	60	80	6400	3600	4800
Sum	$\sum$**X** = 1180	$\sum$**Y** = 1840	$\sum \boldsymbol{Y^2}$ = 69000	$\sum \boldsymbol{\chi^2}$ = 162800	$\sum \boldsymbol{XY}$ = 104600

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya peneliti akan menguji menggunakan rumus *product moment* untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi antara variabel x dan variabel y.

$$rxy = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$= \frac{21(104600) - (1180)(1840)}{\sqrt{(21(69000) - (1392400)\ \{21(162800)-(3385600)\}}}$$

$$= \frac{2196600 - 2171200}{\sqrt{(56600)(33200)}}$$

$$= \frac{25400}{\sqrt{1879120000}}$$

$$= \frac{25400}{43348}$$

$$= 0{,}58$$

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa indeks koefisien korelasi dengan rumus ***'r'*** *"Product Moment"* sebesar **0,548** dimana angka tersebut berada di antara **(0,41-0,70)** yang menyatakan bahwa variable X dengan variabel Y terdapat korelasi yang sedang atau cukup.

E. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama 4 hari di Aksara Jawa MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo. Bahasan yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan media *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa pembelajaran Aksara Jawa Kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo

Mulanya madrasah menggunakan *e-learning* sebagai media untuk membantu pembelajaran daring, tetapi hasil penerapan media tersebut tidak berdampak baik bagi peserta didik khususnya Kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo. Kurangnya pengetahuan peserta didik akan akses dan alat bantu seperti laptop yang banyak dari peserta didik tidak memilikinya. Hal tersebut membuat hasil belajar peserta didik kurang karena banyak dari peserta didik yang tidak mengumpulkan tugasnya karena keterbatasan alat untuk dapat mengakses *e-learning*.

Pemakaian media *game online* dirasa cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring, dikarenakan seluruh peserta didik memiliki *gadget* berupa smartphone yang dapat mengakses aplikasi *game online*. Penerapan pembelajaran daring melalui media *game online* membuat peserta didik mudah untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Peserta didik juga dapat mengulangi materi yang belum dipahami dilain waktu. Guru dan peserta didik tergabung dalam satu grub *game online* sebagai media pelaksanaan pembelajaran. Guru memberikan materi dengan memberikan treatment berupa tantangan untuk bermain *game online* dan perebutan skor tertinggi untuk memotivasi peserta didik.

Pengimplementasian pembelajaran daring menggunakan media *game online* dapat dikatakan berhasil dan berpengaruh dengan ditunjukkan hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang rata – rata diatas KKM yaitu 75. Dari 21 peserta didik terdapat 19 peserta didik yang tuntas. Presentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 90,47% yang artinya memenuhi indikator dari pengaruh suatu media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berupa *game online* dapat dinilai berdasarkan total skor yang didapatkan peserta didik dalam menyelesaikan setiap tahapan permainan. Berdasarkan hasil uji didapatkan 18 peserta didik yang tuntas (nilai diatas KKM) dari 21 peserta, sehingga menghasilkan presentase mencapai 85,71% penggunaan media pembelajaran *game online spongebob*.

Hasil belajar peserta didik juga meningkat dengan memanfaatkan *game online* sebagai media pembalajaran daring. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai *pretest* yaitu nilai sebelum diberikan perlakuan dengan rata-rata 56,19 dengan nilai *posttest* yaitu nilai sesudah diberikan perlakuan dengan rata-rata 87,60.

1. **Pengaruh media *game online* terhadap hasil belajar Aksara Jawa Kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo**

   Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game online* dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan instrumen soal untuk *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (setelah perlakuan). Instrumen tersbeut berupa 10 butir soal pilihan ganda. Uji valliditas dan reliabilitas dilakukan terlebih dahulu sebelum penggunaan instrumen soal digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Instrumen ini pertama kali dicobakan pada siswa kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo. Hasil uji legitimasi dengan menggunakan butir kedua Pearson dibantu dengan aplikasi SPSS 22 menunjukkan bahwa 6 hal keputusan yang berbeda masing-masing pada pertanyaan pretest dan posttest seharusnya substansial. Seharusnya sah dengan alasan bahwa nilai rhitung (*pearson product moment*) untuk setiap hal lebih menonjol daripada rtabel (0,603). Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 dan tabel 4.4.

Setelah tahap validitas, uji kualitas yang tak tergoyahkan selesai. Uji reliabilitas instrumen pre-test post-test memanfaatkan alpha's cronbach dibantu dengan aplikasi SPSS 22. Tes memperkirakan konsistensi instrumen setelah diumumkan sah. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa 10 hal yang berbeda keputusan adalah reliabel. Hasil ini ditunjukkan oleh koefisien alpha Cronbach senilai lebih dari 0,6. Hasil uji dapat ditemukan pada tabel 4.5 dan tabel 4.6.

Setelah setiap instrumen diumumkan valid dan dapat diandalkan, tahap berikutnya yang dilakukan peneliti adalah membedah menanalisa data tersebut. Informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa pada segmen Akasara Jawa sebagai nilai pretest dan posttest dari 21 siswa kelas III MI Unggul Manna Was Salwa Kota Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebelum menguji hipotesis penelitian, uji normalitas dilakukan sebagai syarat awal sebelum uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk menguji distribusi data nilai postest dan pretest secara normal atau tidak.

Uji normalitas diselesaikan dengan menggunakan uji Kolmogorof Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS 22. Hasil uji dapat dilihat pada tabel 4.11. Uji normalitas memiliki hasil pretest Asymp esteem. Sig (2-tailed) 0,230 > 0,05 dan hasil posttest adalah Asymp. Sig (2-tailed) 0,234 > 0,05 sehingga cenderung beralasan bahwa informasi hasil belajar siswa pretest dan posttest keduanya biasanya beredar.

Setelah menguji legitimasi dan informasi yang diumumkan biasanya beredar, ilmuwan dapat menguji spekulasi. Pengujian teori untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media game internet terhadap hasil belajar Aksara Jawa Kelas III di Unggul MI Manna Was Salwa Kota Sidoarjo.

Pengujian spekulasi dilakukan dengan menggunakan uji-t yang cocok dengan menggunakan aplikasi SPSS 22. Konsekuensi dari uji-t cocok dapat ditemukan pada tabel 4.12. Hasil dari pengujian tersebut adalah nilai sig. (2-diikuti) 0,105 > 0,05 sehingga cenderung dianggap H0 diakui dan Ha ditolak, yang berarti pemanfaatan media game berbasis web berpengaruh terhadap hasil belajar Aksara Jawa di Kelas III MI Unggul Manna Was Salwa Kota Sidoarjo .

Dilihat dari segi pendidikan dan pembelajaran, terlihat bahwa proses pengobatan menggunakan permainan internet Spongebob dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu siswa dalam mengatasi masalah apresiasi membaca. Setelah mendapatkan konsekuensi dari pemeriksaan tersebut, korelasi nilai normal antara pretest dan pretest kelas III sangat besar. Kemajuan nilai adalah karena kesamaan pengobatan. Siswa dididik untuk menggunakan metodologi membaca intuitif melalui level dalam game berbasis web

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti hasil analisis data dalam penelitian yang dilakukan pada Kelas III MI Unggulan Manna Was Salwa Kota Sidoarjo, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa penggunaan media pembelajaran *game online spongebob* pada materi Aksara Jawa siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo termasuk dalam kategori cukup baik. Hal ini diketahui dari skor tiap tahapan dalam *game online spongebob* yang memiliki rata rata presentase peserta didik sebesar 85,71%.
2. Hasil belajar Aksara Jawa menggunakan *game online spongebob* pada siswa kelas III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo dapat dikatakan meningkat. Hal tersebut dibuktikan banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM dengan rata rata presentase sebesar 90,47%.
3. Dalam hal ini ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *game online spongebob* terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa siswa III di MI Unggulan Manna Was Salwa Sidoarjo. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rxy sebesar 0,58, artinya memiliki korelasi kedua variabel yang cukup atau sedang. Dikuatkan juga dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired sample t-test* yang menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* 0,105 > 0,05, yang mana nilai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, penggunaan media *game online spongebob* berpengaruh terhadap hasil belajar membaca Aksara Jawa dengan tingkatan sedang.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, adapun saran yang dapat penelti sampaikan antara lain:

1. Bagi Guru
   a. Diharapkan guru untuk tetap memberikan pembelajaran dengan menggunakan model, strategi, dan metode yang sesusai yang sesuai dengan kondisi apapun sehinggat dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.
   b. Diharapkan guru menggunakan salah satu media pembelajaran daring yaitu media *game online*. Karena sudah sangat familiar media *game online* oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat menggunakan gawainya dengan baik.
   c. Dalam proses pembelajaran guru juga diharapkan dapat memotivasi dengan lebih melibatkan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran, tidak hanya memberikan tugas saja. Karena akan membuat beban bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran daring selama masa pandemi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi Peserta didik
   a. Diharapkan penggunaan media *game online* dalam pembelajaran daring membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
   b. Diharapkan penggunaan media *game online* dalam pembelajaran daring dapat membuat peserta didik lebih percaya diri dalam berpendapat dan lebih baik dalam berkomunikasi, baik dengan guru, teman, maupun dalam mengkomunikasikan materi yang sedang dipelajari.
   c. Sebaiknya diharapkan bagi peserta didik untuk berlatih mengerjakan soal – soal untuk menguji pemahaman yang telah didapat selama pelaksanaan pembelajaran daring, sehingga dapat dengan baik memanfaatkan gawainya.
3. Bagi Pembaca
   a. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajara daring dengan pelajaran tematik materi yang sama.
   b. DIharapkan adanya penelitian lebih lanjut dengan memperhatikan faktor – faktor yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Akdon dan Riduwan. 2008. Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. Bandung: Alfabeta.

Arafik, Muh. 2011. Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Berbasis Karakter. Malang: Universitas Negeri Malang.

Ayunda Dea Sanandita, Umi Kurniasih, Fairus Daffa, Aisyiyiah Kusumasturi, Vikri Khaikal Hidayatullah. 2019. Pengenalan Aksara Jawa Untuk Tuna Netra Milb Budi Asih Menggunakan Model Grambyangan. Semarang : Universitas Negeri Semarang.

Broto,A.S. 1980. *Pengajaran Bahasa di Sekolah Dasar*. Jakarta. Bulan Bintang

Dalman, 2013. *Keterampilan membaca*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Dian Puspita sari. "*Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaranbahasa jawa di smk negeri 2 wonogiri".* (Yogyakarta : Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. 2011) hlm 51-52

E.Mulyasa. (2007).Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Emay Aenu ROhmah, 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media *Game online* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Peserta didik. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 8. No.2

Ervan Adi Kusuma, "pengembangan media sinau maca aksara jawa (si marja) dalam mata pelajaran bahasa jawa kelas IV SDN keputran A Yogyakarta (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fajrin Setyorini , *Peningkatan keterampilan membaca aksara jawa menggunakan active learning tipe index card match pada peserta didik kelas v sd n karen*, (Yogyakarta : Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. 2014) hlm 15-17

Frankel, Jack R dan Norman E. Wallen. (1993). How to design and Evaluate Research in Education. 2nd edition. New York: McGraw hill Inc.

Ginanjar Wahyudianto, usada, Samijan, Sutiji, "Upaya peningkatan Keterampilan membaca dan menulis Aksara Jawa menggukan media Sirkuit pintar" (Surakarta : PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, 2016)

Hakim, Abdullah. 2013 *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Penggunaan Metode Cooperative Integtated Readingand Composition (Circ) Bagi Peserta didik Kelas V Sd Negeri Temanggul Kalasan.* Yogyakarta: Skripsi.

Irmanto, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity 3D untuk Platform Android Pada Pembelajaran Gambar Teknik Kelas X di SMK Nasional Berbah, (Yogyakarta : Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. 2018) hlm 25-27

Johan, Ria. 2019. Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. Research and Development Journal Of Education Vol. 5 No. 2.

Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), Cet. Ke-11, h. 132

Nisrinafatin, 2020. Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik. Jurnal Edukasi Nonformal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nursid, Sumaatmadja, 2004. Konsep Dasar IPS. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sari,Dian Puspita. 2011. *Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaranbahasa jawa di smk negeri 2 wonogiri*. Yogyakarta : Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.

sudijono, Anas. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Rajagrafindo persada.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2019), Cet ke 1, h 199

Sugiyono. 2003. Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta

Suharti, Suwarna. 2014. "Pendidikan Karakter Hormat dalam Buku Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah". Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun IV Nomor 2.

Syah, Darwyan. 2009. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.

Tjalla, Awalluddin. 2005. Potret Mutu Pendidikan Indonesia Ditinjau dari Hasil-hasil Studi Internasional Jakarta : Universitas Negeri Jakarta

Yovita Febriana Avianto, Tan Arie Setiawan Prasid, "Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game : 2018)

Yuli Musrifatus Sa'diah, *Penggunaan Media Panggung Boneka untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga pada Mata Pelajaran IPS Kelas II B MI Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik* (Surabaya : Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya. 2017) 19-20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yuli Musrifatus Sa'diah, *Penggunaan Media Panggung Boneka untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga pada Mata Pelajaran IPS Kelas II B MI Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik* (Surabaya : Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya. 2017) 22-23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id