

ABSTRAK

Jihan Sylvi Adhela Purnama Putri, 2024. *Pengaruh Penggunaan Pendekatan Active Learning Berbasis Permainan Ludo Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (1) Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd (2) Melik Budiarti, S.Sos., M.A

Bahasa Jawa merupakan ilmu pendidikan yang terdapat di sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal yang tidak hanya mengajarkan berbahasa namun juga mengajarkan keterampilan menulis aksara Jawa. Banyak siswa yang menganggap materi aksara Jawa kurang menarik sehingga tidak membuat siswa menjadi aktif terlibat dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan pendekatan *Active Learning* berbasis permainan Ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas 4A sebagai kelas control dan 4B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian adalah dan siswa kelas IV di SDN 01 Nambangan Kidul sebanyak 14 siswa kelas eksperimen. Hasil pretest sebelum perlakuan menggunakan pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo menunjukkan tes keterampilan menulis aksara Jawa mendapatkan rata-rata 51,5. Pada posttest yang dilakukan setelah perlakuan menunjukkan tes keterampilan menulis aksara Jawa mendapatkan rata-rata nilai 86,71. Nilai rata-rata yang meningkat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu diperoleh $t_{hitung} = 28,205$ dikorelasikan dengan $t_{tabel} = 1,771$ menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 13$. Apabila $t_{hitung} = 28,205 > t_{tabel} = 1,771$ maka ada pengaruh pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

Kata kunci: Keterampilan Menulis Aksara Jawa, *Active Learning*, Permainan Ludo

ABSTRAC

Jihan Sylvi Adhela Purnama Putri, 2024. *The Effect of Using an Active Learning Approach Based on Ludo Games on Javanese Writing Skills of Fourth Grade Students of SDN 01 Nambangan Kidul*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Programme, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Supervisor (1) Dr Endang Sri Maruti, M.Pd (2) Melik Budiarti, S.Sos., M.A.

Javanese language is an educational science found in schools as a local content subject that not only teaches language but also teaches Javanese script writing skills. Many students find the Javanese script material less interesting so that it does not make students become actively involved in learning. This study aims to determine whether there is an effect of using an Active Learning approach based on Ludo games on the Javanese script writing skills of fourth grade students of SDN 01 Nambangan Kidul. This study used two classes, namely class 4A as the control class and 4B as the experimental class. This study used a quantitative experimental research method with a Pretest Posttest Control Group Design research design. The research subjects were and fourth grade students at SDN 01 Nambangan Kidul as many as 14 experimental class students. The pretest results before treatment using an active learning approach based on ludo games showed that the Javanese script writing skills test had an average of 51.5. The posttest conducted after the treatment showed that the Javanese script writing skills test received an average score of 86.71. The increased average value shows that there is an effect of active learning based on ludo games on Javanese script writing skills. This statement is proven by the results of hypothesis testing, namely obtained $t_{count} = 28.205$ correlated with $t_{table} = 1.771$ using the significance level $\alpha = 0.05$ with $dk = 13$. If $t_{count} = 28.205 > t_{table} = 1.771$ then there is an effect of active learning approach based on ludo game on Javanese script writing skills of fourth grade students of SDN 01 Nambangan Kidul.

Keywords: Javanese Script Writing Skills, Active Learning, Ludo Game