

Pengembangan media pembelajaran *quiz game* untuk keterampilan membaca aksara jawa peserta didik kelas v sekolah dasar

I Ariwijaya^{1*}, J Daryanto², and D Y Saputri²

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

²Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*ilhamari@student.uns.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to describing the development of quiz game learning media for Javanese script reading skills in fifth grade students of Mangkubumen Kidul elementary school, Laweyan District, Surakarta. This research is a called RnD (research and development) and get to the stage of development. The research subjects were in fifth grade students of Mangkubumen Kidul elementary school, totaling 8 students. Sources of data come from students and teachers. Data collection techniques using interviews and document analysis. Validation techniques are carried out by material expert, media expert, and practitioner expert. The results of this product was in the good category with the precentage the material expert of 88,54%, the media expert of 98,75, and the practitioner expert of 85,22%. The process of creating learning media using Construct2 to build the program and Adobe Photoshop CS6 and CorelDRAW X5 to make a graphic design. The final result of this research is a product quiz game learning media for Javanese script reading skills that can be access on the device or smartphone.*

Kata kunci: *Media learning, reading skills, elementary school, Javanese script*

1. Pendahuluan

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang dimiliki di Indonesia dan merupakan bahasa yang banyak penggunanya. Keberadaan dari Mata pelajaran Bahasa Jawa turut andil dalam pendidikan sebagai pengenalan tentang bahasa daerah yang ada di Indonesia. Pendidikan dapat diterapkan melalui pembelajaran yang terdapat proses interaksi antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran serta pengembangan potensi yang terdapat pada diri siswa [1]. Pengenalan tentang bahasa daerah yang terdapat di Indonesia salah satunya dilakukan dengan kegiatan membaca. Kegiatan membaca merupakan kegiatan memahami dan memperoleh informasi atau pengetahuan dari sebuah teks yang disampaikan oleh penulis. Upaya pemahaman isi dari tulisan tersebut diperlukan sebuah keterampilan membaca yang harus diperhatikan agar memperoleh tujuan dari kegiatan membaca [2]. Peserta didik yang tidak memiliki atau belum dapat menguasai keterampilan membaca dengan baik akan mengalami masalah dalam pembelajaran karena hampir semua kegiatan pembelajaran melibatkan kegiatan membaca [3]. Kegiatan membaca bukanlah sebuah kegiatan yang pasif melainkan menerima, menolak, membandingkan, dan meyakini pendapat dalam suatu bacaan [4].

Membaca aksara Jawa termasuk dalam materi wajib yang harus dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jawa, dimulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas [5].

Dalam perjalanannya masyarakat sekarang menganggap bahwa menggunakan bahasa asing akan lebih memiliki *prestise* jika dibandingkan dengan penggunaan bahasa nasional, terlebih lagi bahasa daerah. Hal ini tentunya membuat keberadaan bahasa daerah pada prioritas akhir dan jika dibiarkan maka lama-kelamaan bahasa daerah bisa punah. Masyarakat cenderung menggunakan bahasa asing atau bahasa nasional yang dapat mempermudah komunikasi dan menjangkau ke semua wilayah. Penggunaan bahasa asing oleh masyarakat juga dinilai lebih berpendidikan dan strata sosial yang lebih tinggi. Sebaliknya, penggunaan bahasa daerah dianggap memiliki strata sosial dibawahnya [6]. Sesuai dengan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa, pelajaran bahasa Jawa tetap ada. Untuk aksara Jawa sendiri walaupun sudah dipelajari di sekolah, masih saja terdapat siswa yang kesulitan dan mempunyai anggapan bahwa aksara Jawa memiliki bentuk serta aturan penulisan yang rumit [7].

Keterampilan membaca merupakan bagian dari salah satu keterampilan berbahasa selain menyimak, berbicara, dan menulis. Membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa berupa kegiatan aktif pembaca dengan tujuan untuk memperoleh dan mendapatkan informasi yang disampaikan oleh penulis melalui media bahasa tulis [8]. Selain itu, membaca dapat membuka jendela ilmu yang akan menambah sekaligus memperluas wawasan di berbagai bidang. Membaca merupakan kebutuhan pokok bagi setiap kalangan seperti pelajar, mahasiswa, akademisi, praktisi, hingga masyarakat umum guna mengenal suatu hal [9]. Oleh karena itu membaca merupakan bagian dari pengajaran utama dalam pendidikan jenjang selanjutnya [10].

Media pembelajaran merupakan sebuah komponen penting dalam sebuah pembelajaran [11]. Media pembelajaran lebih mengarah ke dalam bentuk sebuah alat, sarana, perantara, dan penghubung yang berguna untuk menyebar, membawa, menyampaikan isi dari suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik hingga terjadi proses belajar mengajar [12]. Penyampaian materi melalui media pembelajaran dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang mampu menumbuhkan rangsangan dalam berpikir dan minat dalam pembelajaran [13].

Quiz game merupakan permainan dimana pemain berperan menjadi salah satu peserta dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan untuk memenangkan kuis tersebut [14]. Permainan kuis berbentuk *software* yang khusus didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara membuat latihan soal-soal [15]. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk permainan *drag and drop* yang bisa digunakan pada *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Construct2* untuk merancang keseluruhan dari *game* serta bantuan dari *Adobe Photoshop CS6* dan *CorelDRAW X5* untuk membuat desain grafis. Media yang sudah menjadi *game* ini kemudian diunggah pada *Adobe PhoneGap Build* agar bisa diunduh oleh para peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD N Mangkubumen Kidul No. 16 yang berlokasi di Jl. Doktor Moewardi No.52, Penumping, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Peneliti memilih SD N Mangkubumen Kidul No. 16 sebagai tempat penelitian dikarenakan permasalahan dasar mengenai minimnya media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Jawa pada SD ini sehingga bisa dijadikan untuk penelitian pengembangan. Peneliti menggunakan desain penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development*. Metode penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus melakukan uji efektifitasnya [16]. Pengembangan penelitian pendidikan bisa menghasilkan produk yang sama sekali baru, gabungan produk yang sudah ada, atau juga penyempurnaan produk sebelumnya [17]. Penelitian pengembangan ini menggunakan sepuluh langkah peneliti *RnD* dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahap menjadi studi pendahuluan, pengembangan model, dan uji model [18].

Pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan kedua atau pengembangan model dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

Tahap studi pendahuluan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek secara alamiah dan peneliti merupakan instrumen kunci guna menekankan hasil berupa makna [19]. Data yang digunakan dalam studi pendahuluan ini berupa wawancara guru, wawancara dengan peserta didik, dan analisis dokumen.

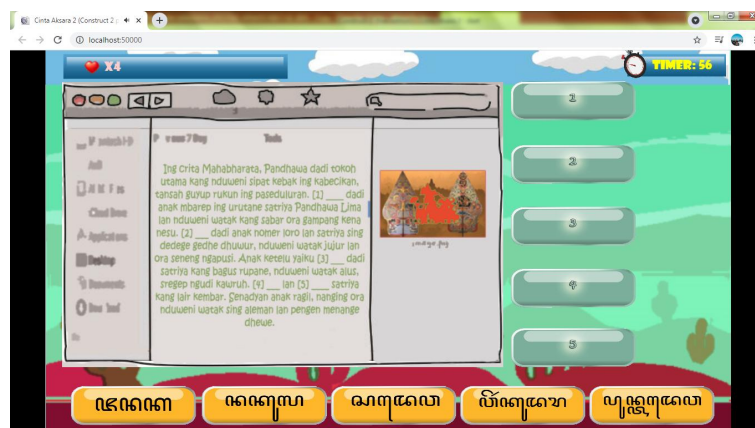
Tahap pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan modifikasi dari sepuluh langkah Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap dengan mengacu pada hasil data yang diperoleh dari analisis kebutuhan awal di studi pendahuluan. Tahap ini meliputi desain produk, validasi desain, revisi desain, teknik analisis data, revisi produk, dan evaluasi penyempurnaan.

3. Hasil dan Pembahasan

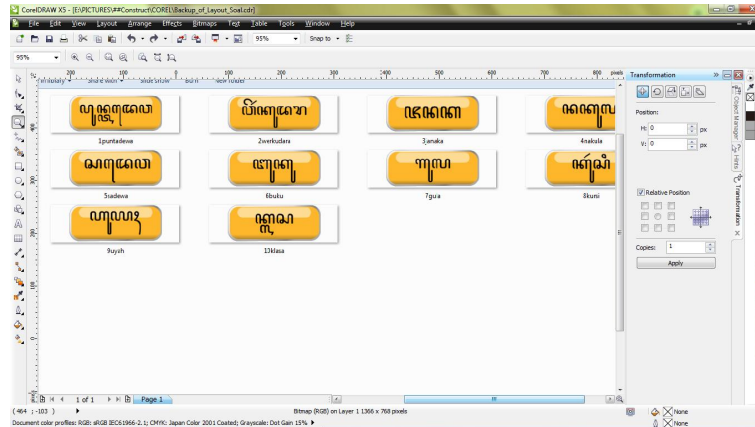
Data yang diperoleh peneliti adalah analisis dokumen dan wawancara ketika menjalankan studi pendahuluan. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengetahui kebutuhan awal dalam pengembangan produk selanjutnya. Wawancara yang dilakukan pada peserta didik ditemukan beberapa masalah terkait mata pelajaran Bahasa Jawa pada peserta didik kelas V SD N Mangkubumen Kidul No. 16. Pembelajaran Bahasa Jawa di kelas mengalami keterbatasan waktu dan kurang optimal. Salah satu materi yang tersulit yaitu materi tentang aksara Jawa. Bentuk penulisan yang agak sulit untuk diingat serta penerapan keseharian yang kurang bahkan jarang dan juga waktu yang terbatas menjadikan peserta didik merasa kesulitan. Belajar di rumah masih terkendala peran orang tua yang kesulitan dalam mengajari karena sebagian belum paham.

Wawancara pada guru kelas juga didapat penemuan bahwa sebagian besar para peserta didik masih sangat sulit membaca Aksara Jawa. Hal ini disebabkan karena di sekolah waktunya sangat terbatas, terbukti dari jadwal yang seharusnya digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Jawa tersisihkan oleh mata pelajaran tematik. Wali murid juga mengalami kesulitan ketika di rumah harus mengajari anak-anak mata pelajaran Bahasa Jawa karena kesibukan aktivitas dan juga antusias yang rendah. Saat ini di SD N Mangkubumen Kidul No. 16 belum terdapat media pembelajaran untuk mendukung keterampilan membaca Aksara Jawa. Dari penilaian guru kelas, selama pembelajaran yang terdapat penggunaan media akan menambah antusiasme dari peserta didik.

Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Quiz Game* untuk keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik kelas V sekolah dasar. Prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development*. Proses awal yang dilakukan dalam pengembangan produk ini adalah dengan mencermati materi aksara Jawa pada kelas V sesuai kompetensi dasar dan indikator yang sudah ditentukan. Pada kelas V materi tentang aksara Jawa telah memasuki pengenalan penggunaan *pasangan*.



Gambar 1. Soal tentang *Pandhawa Lima* di dalam *Quiz Game*



Gambar 2. Pembuatan Jawaban Soal pada *CorelDRAW X5* Setelah Proses Penerjemahan

Gambar 1 dan gambar 2 menunjukkan materi yang disusun untuk dijadikan sebuah media pembelajaran berbentuk *game* dengan menggunakan aplikasi *Construct2*. Selain itu juga menggunakan *Adobe Photoshop CS6* dan *CorelDRAW X5* untuk kebutuhan desain grafis atau pun dalam menciptakan soal dan merubah teks aksara Jawa yang sebelumnya sudah melalui proses *translating* melalui website khusus penyedia layanan terjemahan aksara Jawa. Penilaian dilakukan oleh para ahli atau *expert* diantaranya seperti ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Penilaian para ahli selanjutnya dihitung dan dilakukan analisis untuk mendapatkan nilai berupa bentuk konversi guna menentukan kualitas dari produk yang dikembangkan. Validasi materi dari produk ini dilakukan validasi oleh Bapak Rendra Agusta, S.S., M.Hum yang merupakan filolog dari Sradhha Institute dan ahli dalam materi pembelajaran Bahasa Jawa. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 24 item penilaian dengan penggunaan skala 4 yang selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk presentase.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Jenis Rubrik Penilaian Validasi	Rata-rata Skor	Presentase	Kategori
Materi	85	88,54	Sangat Baik

Tabel 1 menunjukkan perhitungan rumus yang dikemukakan oleh Lestari, 2015 [20]. Kategori skor penilaian selanjutnya adalah penilaian materi sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian Ahli Materi

Aspek	Interval Skor	Nilai	Kategori
Materi	$X \geq 72$	A	Sangat Baik
	$72 > X \geq 60$	B	Baik
	$60 > X \geq 48$	C	Kurang
	$X < 48$	D	Sangat Kurang

Tabel 2 menunjukkan kategori penilaian ahli materi. Skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi untuk media pembelajaran ini adalah 85 dengan nilai presentase 88,54% dan termasuk dalam kategori sangat baik yang layak digunakan untuk penelitian. Validasi media dari produk yang dikembangkan

dilakukan validasi oleh Bapak Dr. Chumdari, M. Pd yang merupakan dosen dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNS dan ahli dalam media pembelajaran. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 20 item penilaian dengan penggunaan skala 4 yang selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk presentase.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Jenis Rubrik Penilaian Validasi	Rata-rata Skor	Presentase	Kategori
Materi	79	98,75	Sangat Baik

Tabel 3 menunjukkan perhitungan rumus yang dikemukakan oleh Lestari, 2015 [20]. Kategori skor penilaian selanjutnya adalah penilaian materi sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Penilaian Ahli Materi

Aspek	Interval Skor	Nilai	Kategori
Materi	$X \geq 60$	A	Sangat Baik
	$60 > X \geq 50$	B	Baik
	$50 > X \geq 40$	C	Kurang
	$X < 40$	D	Sangat Kurang

Tabel 4 menunjukkan kategori penilaian ahli media. Skor yang diperoleh dari penilaian ahli media untuk media pembelajaran ini adalah 79 dengan nilai presentase 98,75% dan termasuk dalam kategori sangat baik yang layak digunakan untuk penelitian. Validasi praktisi dari produk yang dikembangkan dilakukan validasi oleh Ibu Puji Hastuti, S.Pd. yang merupakan guru kelas 5 dari Sekolah Dasar Negeri Mangkubumen Kidul No. 16. Rubrik penilaian validasi terdiri dari 44 item penilaian dengan penggunaan skala 4 yang selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk presentase.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Jenis Rubrik Penilaian Validasi	Rata-rata Skor	Presentase	Kategori
Materi	150	85,22	Sangat Baik

Tabel 5 menunjukkan perhitungan rumus yang dikemukakan oleh Lestari, 2015 [20]. Kategori skor penilaian selanjutnya adalah penilaian materi sebagai berikut:

Tabel 6. Kategori Penilaian Ahli Praktisi

Aspek	Interval Skor	Nilai	Kategori
Materi	$X \geq 132$	A	Sangat Baik
	$132 > X \geq 110$	B	Baik
	$110 > X \geq 88$	C	Kurang
	$X < 88$	D	Sangat Kurang

Tabel 6 menunjukkan kategori penilaian ahli praktisi. Skor yang diperoleh dari penilaian ahli praktisi untuk media pembelajaran ini adalah 150 dengan nilai presentase 85,22% dan termasuk dalam kategori sangat baik yang layak digunakan untuk penelitian.

4. Kesimpulan

Penelitian ini dapat menghasilkan media pembelajaran *Quiz Game* berbentuk aplikasi permainan sebagai media pembelajaran latihan dalam membaca aksara Jawa pada kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan desain penelitian *Research and Development* dari Borg and Gall yang sudah dimodifikasi menjadi tiga tahap saja. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan kedua atau pengembangan model. Hasil validasi yang telah dilakukan para ahli menunjukkan produk termasuk dalam kategori sangat baik sehingga dapat digunakan untuk tahapan uji terbatas.

5. Referensi

- [1] K. H. Diyana Kusuma Wardani 2016 Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Model Quantum Teaching *J. Didakt. Dwija Indria* **4(5)** 1–6
- [2] W. A. Rahayu and S. Y. Riska 2018 Developing english vocabulary learning game *Cakrawala Pendidik.* **37(1)** 85–96
- [3] M. I. Budiawan, M. A., Wimarni, R., & Sriyanto 2020 Pemakaian metode preview, questions, read, summarize, tes (pqrst) guna meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidikan* **6(4)** 163–167
- [4] F. H. Ilmaknun 2020 Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar* **8(1)**
- [5] D. Setianingrum 2016 Keefektifan Buku Ayo Maca Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kemurang Kulon *Piwulang J. Pendidik. Bhs. Jawa* **4** 283
- [6] E. Widiyanto 2018 Pemertahanan Bahasa Daerah melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah *J. Kredo*, **1 (2)** 1–13
- [7] Y. F. Avianto and T. A. S. Prasida 2018 Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game *Aksara* **30(1)** 133
- [8] I. W. Hidayat 2018 *Keterampilan Belajar (Study Skills) Untuk Mahasiswa* Jakarta: Kencana
- [9] Muhsyanur 2019 *Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif*. Wajo: UNIPRIMA PRESS
- [10] S. Aida 2018 Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual *J. Ilm. Potensia* **3(2)** 56–63
- [11] M. R. Sumiharsono and H. Hasanah 2017 *Media Pembelajaran* Jember: CV PUSTAKA ABADI
- [12] A. Cahyadi 2019 *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia
- [13] N. Jalinus and Ambiyar 2016 *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- [14] B. N. Rohmah and Sumarsih Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi Smk Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016 / 2017 **75** 1–14
- [15] M. F. Adiwisatra 2016 Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa *J. Inform.*, **2(1)** 205–211
- [16] Sugiyono 2015, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung
- [17] Budiyono 2017 *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan* Surakarta: UNS Press
- [18] N. S. Sukmadinata 2013 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja

Rosdakarya Offset

- [19] Sugiyono 2019 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [20] U. Lestari 2015 Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Cerpen *METAFORA* 2 153–179