

Monopoli Aksara Jawa Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pembangkit Semangat Belajar Siswa Kelas V SDN Jajar Surakarta

Muhammad Isna Rosyada¹, Meilani Rayyana Budiarti¹, Anissya Nuraini Rahmawati¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: isnarosyada10@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa dengan menggunakan media permainan monopoli aksara Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Jajar 1 Surakarta tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berupa penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mengambil sampel sekolah di SD Negeri Jajar 1 Surakarta, dan yang diambil sampel siswa kelas V. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang meliputi hasil pengamatan proses pembelajaran di kelas, hasil soal pre-test dan post tes serta dokumentasi berupa foto dan video kegiatan penelitian. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas V SD N Jajar 1 Surakarta yang terdiri dari 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, ditinjau dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 diperoleh data nilai rata-rata kelas pada pre-test sebelum menggunakan media 37,4 pada post test setelah menggunakan media meningkat menjadi 87,5. Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media permainan monopoli aksara Jawa dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Jajar 1 Surakarta.

1. Pendahuluan

Wajib pendidikan 12 tahun sudah diterapkan di Indonesia. Pemerintah telah menunjang pendidikan Indonesia dari segi fasilitas seperti beasiswa, sarana dan prasarana maupun fasilitas penunjang lainnya. Berdasarkan hasil survey OECD (Organization for Economic Operation and Development) pada 76 negara, Indonesia menduduki peringkat 69 jauh di bawah Singapura yang menduduki peringkat 1[1]. Untuk menjadi negara maju, Indonesia harus memajukan pendidikannya. Salah satu upaya untuk memajukan pendidikan adalah memperbaiki proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar[2].

Komponen yang cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran adalah tersedianya media pembelajaran yang mendukung. Tersedianya media pembelajaran dapat membangkitkan minat motivasi, rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis peserta didik. Kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran seluruh peserta didik mampu fokus dan memahami materi yang dipelajari bersama. Namun, seringkali beberapa peserta didik tidak fokus, tidak bisa konsentrasi saat proses pembelajaran. Selain itu, ketika penggunaan metode pembelajaran kurang tepat menyebabkan peserta didik malas dan jenuh dalam mengikuti pelajaran. Masalah lain yang muncul adalah penyampaian materi yang terlalu luas mengakibatkan alokasi waktu untuk memberikan latihan soal dan pembahasan sangat kurang, padahal latihan soal beserta pembahasan sangat di butuhkan peserta didik dalam memahami materi.

Setiap satuan pendidikan berdasarkan dengan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 Pasal 13 yang berbunyi “Semua satuan pendidikan di Jawa Tengah wajib melaksanakan Pelajaran Bahasa Jawa”. Dengan tujuan menjaga dan melestarikan budaya Jawa melalui pembelajaran Bahasa Jawa. Berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor: 423.5/5/2010 ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Jawa ada 4 yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Alokasi waktu pelajaran Bahasa Jawa untuk setiap pertemuan yaitu 2 x 35 menit dan hanya 1 pertemuan dalam



satu minggu. Guru diharapkan dapat memaksimalkan waktu yang sudah ditentukan agar pembelajaran Bahasa Jawa dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Pembahasan dalam pelajaran Bahasa Jawa diantaranya yaitu Aksara Jawa. Peserta didik memerlukan pembelajaran yang dilakukan secara menerus, tapi tetap menyenangkan agar pembelajaran dapat dikatakan bermakna dan akhirnya mereka dapat menguasai materi Aksara Jawa. Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas penggunaan aksara Jawa dapat melalui pembelajaran dapat dilakukan dengan mengembangkan buku pelajaran, buku bacaan, majalah atau alat peraga Bahasa Jawa yang dapat di jalan sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar. Mengenai hal tersebut Kustandi & Sutjipto menuliskan manfaat media yaitu “media pembelajaran merupakan media yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna”[3].

Pengembangan sebuah media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik merupakan salah satu cara inovatif yang bisa diterapkan oleh guru. Selain mengembangkan media pembelajaran, cara yang dapat dilakukan adalah menerapkan proses belajar dengan konsep permainan [4]. Hasil diskusi Falah menyimpulkan bahwa “media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar”[5]. Media Pembelajaran Monopoli Aksara Jawa ini, selain dapat menjadi solusi dari keterbatasan media juga diharapkan dapat mengubah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru menjadi lebih bervariasi dan inovatif, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena disesuaikan dengan karakteristik anak SD yang suka bermain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatnya prestasi belajar bahasa jawa materi aksara jawa dengan menggunakan media permainan monopoli aksara jawa pada siswa kelas V SD Negeri Jajar Surakarta tahun ajaran 2020/2021.

2. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2020/2021 di SD Negeri Jajar Surakarta. Populasi penelitian ini ialah semua siswa kelas V SD Negeri Jajar Surakarta tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri atas 20 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang bersifat reflektif dan kolaboratif yang dilaksanakan dengan tujuan agar memperbaiki kualitas praktek pembelajaran didalam kelas [6].

Tahapan penelitian terbagi menjadi 3 tahapan utamaa yaitu tahapan persiapan penelitian, tahapan pelaksanaan, dan tahapan analisis data serta kesimpulan. Tahapan persiapan penelitian meliputi studi pendahuluan dan pengembangan instrumen. Tahapan yang kedua yaitu pelaksanaan penelitian meliputi berjalannya pembelajaran yang dilakukan secara *home visit*, pemberian soal pre-tes dan pos-tes. Tahap ketiga penelitian yaitu menganalisis data juga menyimpulkan hasil analisis data. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode tes yaitu pemberian soal pre-test sebelum menggunakan media monopoli aksara jawa dan post-test setelah menggunakan media monopoli aksara jawa. Pengumpulan data dengan metode tes digunakan untuk mendapatkan data nilai presetasi belajar kognitif siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu soal pre-tes dan post tes yang berhubungan dengan materi bahasa jawa khususnya aksara jawa.

3. Hasil dan Diskusi

Media monopoli aksara jawa merupakan suatu media pembelajaran yang dikembangkan melalui sebuah permainan monopoli. Permainan monopoli yang pada umumnya tersebut dimainkan dengan cara melemparkan dadu secara bergilir untuk memindahkan bidaknya, dan apabila bidaknya mendarat di petak tersebut maka petak tesebutdapat dibeli dan dimilikinya dengan membayar sejumlah harga sesuai yang tertera pada petak tersebut. Permainan monopoli pada umumnya oleh peneliti dikembangkan menjadi sedemikian rupa dengan desain dan tampilan yang berbeda yaitu terdiri dari 40 petak dan terdapat kartu soal yang berkaitan dengan huruf Jawa. Kartu soal tersebut



dibuat sesuai dengan SK dan KD pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi huruf Jawa untuk siswa kelas V. Media monopoli aksara jawa ini dibuat dari yellowboard sehingga praktis dan mudah untuk digunakan dan dibawa. Media ini didesain berbentuk kotak yang dilengkapi dengan kartu soal, kartu dana umum, kartu kesempatan, pion dadu dan koin yang berupa uang monopoli untuk pemberian skor.

Tabel 1. Hasil Nilai Tes Siswa

NAMA SISWA	NILAI PRE- TEST	NILAI POST- TEST
Siswa 1	43	87
Siswa 2	27	85
Siswa 3	27	87
Siswa 4	20	89
Siswa 5	52	87
Siswa 6	42	85
Siswa 7	28	81
Siswa 8	33	85
Siswa 9	40	97
Siswa 10	37	85
Siswa 11	50	88
Siswa 12	40	100
Siswa 13	32	82
Siswa 14	50	90
Siswa 15	27	81
Siswa 16	40	100
Siswa 17	33	83
Siswa 18	50	88
Siswa 19	27	81
Siswa 20	50	89
Jumlah Nilai	748	1750
Rata-rata Nilai	37,4	87,5

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai pretes sebelum menggunakan media monopoli aksara jawa pada tabel 1 diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata kelas V siswa SD Negeri Jajar Surakarta adalah 37,4. Hal ini tentu sangat kurang dari Nilai Ketuntasan atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Nilai tertinggi pada hasil pretest tersebut adalah 52 yang diperoleh 1 siswa atau sekitar 5% dari total jumlah siswa. Sementara itu, untuk nilai terendah adalah 20 yang diperoleh oleh 1 siswa atau sekitar 5% dari total jumlah siswa. Hal ini membuktikan sangat kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa akan materi bahasa jawa khususnya aksara jawa.

Setelah melakukan uji coba media monopoli dengan mengaplikasikan media monopoli aksara jawa secara langsung pada siswa melalui kegiatan pembelajaran, penilaian dengan menggunakan media yang sangat interaktif melalui sebuah permainan dan interaksi siswa lebih ditingkatkan maka keterampilan kognitif siswa dalam memahami aksara jawa mengalami peningkatan. Berdasarkan penelitian kemampuan kognitif siswa pada postes terlihat sangat baik. Beberapa siswa mampu mencapai nilai 80,00 dan 100,00. Siswa mampu mendapatkan nilai maksimal 100 yang diperoleh oleh 2 siswa atau sekitar 10% dari total jumlah siswa keseluruhan dan nilai terendah berada di angka 81 sebanyak 3 orang atau sekitar 15% dari total jumlah siswa keseluruhan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai postes setelah menggunakan media monopoli aksara jawa pada tabel 2 diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata kelas V siswa SD Negeri Jajar Surakarta adalah 87,5. Hal ini menandakan bahwa adanya peningkatan rata-rata dari hasil nilai pre-test sebesar

50,1 atau sekitar 50% dari nilai maksimum. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media permainan monopoli aksara jawa siswa dapat memahami materi huruf Jawa dan mengerjakan soal evaluasi dengan benar. Soal evaluasi yang berjumlah 10 telah disesuaikan dengan K.D membaca dan menulis huruf Jawa di kelas V. Soal disusun dari tingkat yang mudah hingga yang sulit dan terbukti siswa mampu mengerjakan soal dengan benar dengan perolehan rata-rata kelas 87,5.

Hasil tersebut sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh peneliti. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik terlihat dari hasil belajar siswa yang baik. Selain itu, saat uji coba menggunakan media monopoli aksara jawa kepada peserta didik terdapat respon yang baik terhadap media monopoli aksara jawa. Hasil penelitian tersebut memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktavianti bahwa “Penggunaan media pembelajaran di tahap orientasi pembelajaran sangat dapat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian informasi dan isi pelajaran saat itu”[7]. Hasil pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan media Monopoli aksara jawa dapat dikatakan berhasil karena hasil evaluasi siswa memenuhi nilai di atas KKM yaitu 70. Siswa mendapat nilai yang bagus dan dapat dikatakan sangat baik dikarenakan nilai rata-rata yang tinggi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli aksara jawa sebagai inovasi media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, semangat, pengetahuan dan pemahaman siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil pretest sebelum menggunakan media monopoli aksara jawa dan post tes setelah menggunakan media monopoli aksara jawa setelah menggunakan media monopoli aksara jawa. Hasil peningkatan nilai rata-rata pada pre-test dan post test tersebut sebesar 50,1 atau sekitar 50% dari nilai maksimum. Oleh sebab itu, penggunaan media Monopoli aksara jawa mengakibatkan siswa mengalami hasil belajar yang baik. Siswa mendapat nilai yang bagus dan dapat dikatakan sangat baik dikarenakan nilai rata-rata yang tinggi.

5. Referensi

- [1] OECD, *Education at a Glance 2019*. 2019.
- [2] D. T. Chandra and N. Rustaman, “PERKEMBANGAN PENDIDIKAN TEKNOLOGI SEBAGAI SUATU INOVASI PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN DASAR DI INDONESIA,” *J. Pengajaran Mat. dan Ilmu Pengetah. Alam*, 2015, doi: 10.18269/jpmipa.v14i2.299.
- [3] C. Kustandi and B. Sutjipto, *Media pembelajaran manual dan digital*. 2011.
- [4] L. A. Darmawan, F. Reffiane, and S. Baedowi, “Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem,” *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, 2019, doi: 10.23887/jppp.v3i1.17095.
- [5] M. Arif, “METODE LANGSUNG (DIRECT METHOD) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB,” *Al-Lisan*, 2019, doi: 10.30603/al.v4i1.605.
- [6] Widodo, “Metodologi Penelitian, Populer & Praktis,” in *Metodologi Penelitian, Populer & Praktis*, 2017.
- [7] R. Oktavianti and A. Wiyanto, “PENGEMBANGAN MEDIA GAYANGHETUM (GAMBAR WAYANG HEWAN DAN TUMBUHAN) DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERINTEGRASI KELAS IV SD,” *Mimb. Sekol. Dasar*, 2014, doi: 10.17509/mimbar-sd.v1i1.865.