

PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MENULIS WANGSALAN DENGAN MODEL MAKE A MATCH DAN MACROMEDIA UNITY PADA SISWA KELAS XI IPA 3 SMA NEGERI 1 NGEEMPLAK BOYOLALI

Hannif Purwo Prayogo¹⁾, Astiana Ajeng Rahadini²⁾, Sumarwati³⁾

¹⁾Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jawa, FKIP UNS

^{2,3)}Dosen Pendidikan Bahasa Jawa

Email: hannifpurwo@gmail.com

Abstract

The objectives of this research are to increase the quality of learning process in writing wangsalan and students' wangsalan writing skill result through implementing make a match model and Macromedia Unity to XI Science 3 students of SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali. This research is a classroom action research (CAR) with 2 cycles. Each cycle contains of 4 stages, namely ; action plan, conduct action, observation and interpretation, and also analysis and reflection. Subject of this research are the students of XI science 3 of SMA N 1 Ngemplak Boyolali which contains of 36 students. The data collection techniques are observation, interview, and test. Validity data test use triangulation method and triangulation data source. Data analysis techniques are descriptive comparative and critical analysis. The result of this research indicate that the implementation of make a match model and macromedia unity can increase the quality of learning process in writing wangsalan and students' wangsalan writing skill result to XI science 3 students of SMA N 1 Ngemplak Boyolali. The result can be proven since preaction until cycle 2 in preaction, the average of learning quality is about 2,25. Then in cycle I learning quality becomes 2,56, and in the end of cycle II it increase becomes 3,29 or in other words it is a good category. Quality of students writing wangsalan skill also indicate an improvement, in preaction students who get minimum standard score is about 11,1%, then in cycle I it becomes 55,56% and in the end of cycle 2 becomes 77,78%.

Keywords: Interest, wangsalan, Make a Match Model and Macromedia Unity.

A. PENDAHULUAN

Pelajaran Bahasa Jawa mempunyai peran sentral dalam perkembangan budi pekerti siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi, terutama dalam hal budi pekerti dan ajaran-ajaran filosofi kehidupan masyarakat Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara baik sesuai dengan etika dan kesopanan yang berlaku di masyarakat, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui mata pelajaran Bahasa

Jawa siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara yang mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan ide atau gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa Jawa, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada pada dirinya.

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah terdapat empat keterampilan anatara lain membaca, menyimak, berbicara dan menulis. Salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang penting bagi peserta didik di samping

keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca baik selama pendidikan maupun dalam kehidupannya nanti di masyarakat adalah keterampilan menulis. Dengan demikian dalam pembelajaran bahasa diperlukan adanya kerjasama antara pendidik dan peserta didik karena keterampilan menulis diperlukan banyak praktik dan latihan yang teratur. Apabila peserta didik kurang menerima praktik dan latihan teratur dalam proses pembelajarannya maka akan mempunyai kualitas keterampilan bahasa yang kurang baik.

Idealnya dalam pembelajaran bahasa Jawa, guru harus menerapkan metode atau model pembelajaran yang menarik. Hal ini agar membuat siswa merasa berminat untuk mempelajari bahasa Jawa lebih dalam lagi secara mandiri. Karena jam pelajaran bahasa Jawa hanya diberi dua jam per minggu maka itu sangatlah kurang untuk mempelajari pengetahuan bahasa Jawa yang sangat luas dan banyak. Oleh karena itu, pembelajaran menulis mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam pendidikan dan pengajaran.

Salah satu keterampilan menulis yang memiliki estetika di kasusastran Jawa adalah wangsalan. Menurut Subalidinata (1994: 39) wangsalan merupakan kalimat yang mengandung teka-teki. Kata wangsalan berhubungan dengan kata wangsulan atau jawaban. Di dalam wangsalan terdapat jawaban yang berada di batangan atau clue dalam kalimat tersebut. Jadi wangsalan merupakan ciri khas tersendiri yang dimiliki oleh masyarakat Jawa dibanding sastra-sastra yang ada di luar negeri. Namun masyarakat Jawa pada jaman modern seperti ini sudah banyak yang tidak

mengetahui apa itu wangsalan, padahal wangsalan adalah salah satu jenis sastra yang sangat unik dan menarik untuk dianalisis lalu dicari jawabannya. Apabila ini terus berlanjut dan semakin lama tidak ada yang mengetahui apa itu wangsalan, maka ini akan mengkhawatirkan karena dimungkinkan sulit untuk menganalisis maksud atau makna yang terkandung dalam serat-serat Jawa pada jaman dahulu.

Dalam pembelajaran menulis di SMA kelas XI Semester genap terdapat kompetensi menulis wangsalan, yaitu pada KD 4.2 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu menulis naskah parikan dan atau wangsalan. Dalam pembelajaran materi wangsalan, banyak siswa yang sulit untuk memahami karena mereka merasa kesulitan dalam mempelajari wangsalan. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari berbagai pihak seperti guru dan siswa SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali dapat dinyatakan bahwa, minat siswa dalam proses pembelajaran menulis wangsalan masih rendah. Hal ini tentu berpengaruh terhadap kualitas hasil keterampilan siswa karena kurangnya minat siswa. Purwanto (2013: 65 - 66) motivasi timbul dari the will to live yang memanfaatkan lingkungan untuk menyelidiki. Motif itu seringkali menjadi satu dari eksplorasi dan manipulasi yang dilakukan oleh seseorang lalu timbul minat terhadap sesuatu, jadi minat itu muncul dari motivasi. Motivasi dibagi menjadi dua yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri sendiri dan berhubungan dengan bakat sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena alasan

tertentu, contohnya seperti seorang siswa berusaha menjawab soal dari gurunya dengan baik dan benar karena ingin mendapat pujian dari teman sekelasnya dan tidak ingin malu di depan kelas. Minat merupakan aspek penting dalam suatu pembelajaran, karena minat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan siswa di dalam hasil belajarnya.

Selain melakukan observasi terhadap kinerja siswa dan hasil kemampuan menulis wangsalan, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Pada waktu wawancara terhadap siswa, masih terlihat bahwa metode pengajaran yang digunakan oleh guru belum optimal. Menurut informasi dari siswa proses pembelajaran menulis wangsalan masih dilakukan secara konvensional. Guru menyampaikan

pembelajaran menulis wangsalan hanya dari materi, contoh dan penugasan yang terdapat pada LKS siswa. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dipaparkan di atas terdapat beberapa kekurangan kinerja guru selama proses pembelajaran menulis wangsalan seperti proses pembelajaran masih terpusat pada guru, guru kurang memperhatikan minat siswa yang sebenarnya masih kurang, dan guru kurang inovatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, suasana di kelas menjadi membosankan yang akhirnya membuat siswa merasa jenuh dan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran materi menulis wangsalan. Sarana prasarana juga berpengaruh terhadap minat siswa dalam pembelajaran. Dari sarana dan prasarana yang disediakan di SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali juga

terdapat sedikit kekurangan seperti gambar yang ditampilkan LCD untuk proses pembelajaran warnanya kurang jelas.

Bertolak dari permasalahan yang ditemukan, guru dan peneliti merasa perlu untuk mengadakan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran menulis wangsalan, terutama yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru agar minat dan keterampilan menulis wangsalan siswa dapat meningkat. Metode pembelajaran sangat beragam, namun tidak semua metode pembelajaran cocok untuk semua proses kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tema pelajaran. Untuk itu peneliti dengan guru bahasa Jawa kelas XI IPA 3 Ibu Sri Suryanti FS. S.S, bersepakat untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran menulis wangsalan tersebut, agar proses pembelajaran menjadi menarik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dan guru sepakat untuk menggunakan model Make a Match yang dikembangkan pada sebuah Macromedia Game dalam Penelitian Tindakan Kelas pada materi menulis wangsalan di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali. Diharapkan penelitian ini menjadi solusi untuk meningkatkan minat serta keterampilan menulis wangsalan siswa. Dalam pembuatan game dari pengembangan Make a Match ini peneliti membuat game yang sederhana dengan kualitas 2D, menggunakan Unity Personal dan hanya dikembangkan pada platform Windows menggunakan game engine Unity 3D.

Menurut Roedavan (2015: 5) Unity adalah sebuah game engine yang memungkinkan anda, baik perseorangan maupun tim, untuk membuat sebuah game 2D atau 3D dengan mudah dan cepat. Secara default, Unity telah diatur untuk pembuatan game bergenre First Person Shooting (FPS), namun Unity juga bisa digunakan untuk membuat game bergenre Role Playing Game (RPG), dan Real Time Strategy (RTS). Selain itu, Unity merupakan sebuah engine multiplatform yang memungkinkan game yang dibuat di-publish untuk berbagai platform seperti Windows, Mac, Android, IOS, PS3 dan juga Wii. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan model Make a Match ke dalam sebuah game yang sederhana dengan kualitas 2D, menggunakan Unity Personal dan hanya dikembangkan pada platform Windows.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan judul dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah "Peningkatan Minat dan Keterampilan Menulis Wangsalan dengan Model Make a Match dan Macromedia Unity pada Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali".

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil sebuah perumusan masalah yang akan dibahas dan diteliti. Adapun permasalahan yang akan penulis teliti dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah penerapan model Make a Match dan Macromedia Unity dapat meningkatkan kualitas proses dalam pembelajaran menulis wangsalan dan kualitas hasil keterampilan menulis wangsalan pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017?".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas proses dalam pembelajaran menulis wangsalan dan kualitas hasil keterampilan menulis wangsalan pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tidak menguji secara kuantitatif, melainkan lebih bersifat mendeskripsikan data, fakta, dan keadaan yang ada. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertempat di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali yang beralamatkan di Jl. Embarkasi Haji Donohudan, Ngemplak, Kabupaten Boyolali. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Mei 2017 semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 36 siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat prosedur penelitian yang dilakukan melalui siklus-siklus tindakan. Tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Rancangan atau rencana awal sebelum mengadakan penelitian adalah peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan termasuk instrumen penelitian dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran Make a Match dan Macromedia Unity. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan

berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh peneliti. Tindakan direncanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus dikenai perlakuan yang sama kecuali pokok bahasan dan pada tiap akhir siklus siswa diberi tes individu untuk mengetahui kualitas hasil keterampilan menulis wangsalan siswa dan memperbaiki sistem pengajaran yang telah dilaksanakan

Data penelitian yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua yaitu data tentang minat siswa dalam proses pembelajaran menulis wangsalan dan data tentang hasil nilai keterampilan menulis wangsalan siswa. Sumber data dari penelitian ini ada tiga yaitu: peristiwa proses pembelajaran menulis wangsalan, informan, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang dipakai untuk penelitian ini antara lain: pengamatan atau observasi, wawancara, dan tes.

Pengujian validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi metode dan triangulasi sumber data. Peneliti menggunakan metode dokumen, observasi, wawancara, dan tes. Sumber data diperoleh dari hasil observasi minat siswa dalam mengikuti pelajaran dengan aspek kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, dan keseriusan siswa dalam mengerjakan tes menulis wangsalan. Selain itu ada wawancara dan hasil tes menulis wangsalan siswa pada saat pratindakan maupun saat tindakan.

C. HASIL DAN

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini masing-masing siklus dilaksanakan dilaksanakan selama 2 siklus dimana selama 2 kali pertemuan yaitu sejak

tanggal 29 Maret 2017 sampai 26 April 2017. Setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap, antara lain: (1) Perencanaan tindakan; (2) Pelaksanaan tindakan; observasi dan interpretasi; serta analisis dan refleksi. Deskripsi hasil penelitian dari siklus pertama hingga siklus kedua dapat dijelaskan sebagai berikut:

Penelitian diawali dengan observasi atau pratindakan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran menulis wangsalan pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali. Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kualitas hasil keterampilan menulis wangsalan siswa masih belum maksimal. Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi, peneliti bersama guru bahasa Jawa berdiskusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran Make a Match dan Macromedia Unity.

Peneliti bersama guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk melaksanakan tindakan pada siklus I. Pada pertemuan pertama siklus I, guru menjelaskan materi wangsalan dan jenis-jenisnya serta contoh-contohnya. Selanjutnya siswa dibagi menjadi 2 kelompok lalu diajak bermain game wangsalan yang dipancarkan lewat proyektor dengan cara setiap perwakilan kelompok atau Tim mengirimkan wakilnya satu persatu. Setelah permainan selesai guru melakukan refleksi pada pembelajaran hari itu. Selanjutnya pada pertemuan kedua guru kembali menjelaskan tentang kalimat yang mengandung wangsalan setelah itu berlanjut ke permainan game wangsalan lagi,

setelah permainan selesai guru memberi tugas kepada siswa untuk membuat kalimat yang mengandung wangsalan sejumlah 4 kalimat. Setelah selesai tugas tersebut dikumpulkan ke depan dan guru melakukan refleksi pada pembelajaran hari itu.

Dari hasil pengamatan dan tindakan pada siklus I diketahui bahwa kualitas proses pembelajaran dan kualitas hasil menulis wangsalan siswa masih ada kekurangan dan kelemahan. Berdasarkan hasil pengamatan untuk kualitas proses pembelajaran yang diteliti lewat lembar observasi minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang karena dari tiga indikator yang diamati masih dalam kategori cukup, antara lain: (1) Kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran rata-rata mendapat nilai 2,56; (2) Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran rata-rata sebesar 2,53; dan (3) Keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas menulis kalimat yang mengandung wangsalan rata-rata mendapat nilai 2,58. Dari ketiga aspek yang diamati tersebut nilai rata-ratanya sebesar 2,56 atau masih dalam kategori kurang. Sedangkan untuk kualitas hasil tes menulis wangsalan juga masih dalam kategori kurang karena masih ada 44,4% atau 16 siswa yang nilainya masih di bawah KKM dengan nilai rata-rata untuk satu kelas sebesar 68,02.

Dari hasil tindakan pada siklus I diketahui bahwa guru kurang tegas kepada siswa yang melakukan kecurangan pada Tim yang melakukan kecurangan sehingga banyak terjadi kecurangan saat permainan game wangsalan serta siswa masih bingung untuk mengembangkan wangsalan ke dalam sebuah kalimat dan masih bingung cara menganalisis kalimatnya. Karena hal tersebut peneliti bersama

guru melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam mengatasi kekurangan yang masih terjadi pada saat siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran menulis wangsalan pada saat siklus II minat siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat dibandingkan pada saat siklus I. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan peneliti lewat lembar observasi saat siklus II, antara lain: (1) Kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran rata-rata mendapat nilai 3,10; (2) Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran rata-rata sebesar 3,35; dan (3) Keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas menulis kalimat yang mengandung wangsalan rata-rata mendapat nilai 3,42. Dari ketiga aspek yang diamati tersebut nilai rata-ratanya sebesar 3,29 atau sudah dalam kategori baik dengan persentase 82,18% siswa sudah berminat dalam mengikuti pembelajaran menulis wangsalan. Selain itu dari kualitas hasil menulis wangsalan siswa juga mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I karena siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 28 siswa atau 77,78%.

Dari penjelasan hasil tindakan siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa kualitas proses pembelajaran dan kualitas hasil menulis wangsalan pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali sudah menunjukkan peningkatan atau sudah memenuhi batas indikator pencapaian penelitian minimal 75%. Hal ini dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Keterangan:

A: Minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

B: Keterampilan siswa dalam menulis kalimat yang mengandung wangsalan.

Gambar 1. Grafik Perbandingan nilai Keterampilan dan Minat antar Siklus

Dengan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan kualitas hasil menulis wangsalan siswa, berarti masalah yang dihadapi pada pembelajaran menulis wangsalan dapat teratasi dengan penerapan model Make a Match dan Macromedia Unity.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran menulis wangsalan dan kualitas hasil menulis wangsalan dengan penerapan model Make a Match dan Macromedia Unity pada

siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali. Dari pelaksanaan tindakan kelas yang sudah dilaksanakan dalam dua siklus dapat diketahui bahwa: (1) Peningkatan kualitas proses pembelajaran menulis wangsalan yang

diamati melalui minat siswa dalam mengikuti pelajaran pada siklus I sebesar 63,89% meningkat menjadi 82,18% pada siklus II. (2) Peningkatan kualitas hasil menulis wangsalan siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan yang nilainya diatas KKM

(75) hanya sebesar 11,11% atau hanya 4 siswa, lalu pada saat siklus I meningkat menjadi 55,56% atau 20 siswa dan pada saat siklus II meingkat lagi menjadi 77,78% atau 28 siswa yang sudah mencapai batas ketuntasan KKM. Hal ini berarti pada siklus II telah mencapai persentase capaian yaitu 75%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya jurnal ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada: (1) Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa, FKIP UNS. (2) Pembimbing I dan Pembimbing II. Serta semua yang membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwanto, Ngalim. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Roedavan, Rickman. (2016). *UNITY- Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
Subalidinata. (1994). *Kawruh Kasusastran Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.

