



Pengembangan Media Puzzle Aksara Jawa Untuk Keterampilan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Klegen Kota Madiun

Alviyana Laily Nur Fadilla ✉, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ alviyana_1902101040@mhs.unipma.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan mengembangkan produk media pembelajaran yaitu berupa Puzzle Aksara Jawa untuk Keterampilan menulis siswa kelas IV Sekolah Dasar dan agar peneliti mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media tersebut. Penelitian ini dilakukan karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan didapatkan bahwa siswa kurang tertarik ketika pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa karena hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku pepak aksara Jawa. Jadi disini peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Puzzle Aksara Jawa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan dan menggunakan metode ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Adapun hasil kevalidannya menunjukkan 89,28 % (sangat valid) untuk ahli media, 90% untuk ahli materi dan 85,71 untuk ahli bahasa sedangkan kepraktisannya menunjukkan 86 % dikatakan praktis.

Kata kunci: Media Puzzle Aksara Jawa, keterampilan menulis



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan salah satu dari banyaknya bahasa daerah yang dimiliki oleh Indonesia . Bahasa Jawa digunakan oleh masyarakat di Pulau Jawa, yaitu Jawa Tengah, Jawa Timur, serta pesisir Jawa Barat dengan berbagai karakteristik yang berbeda. Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Mata pelajaran Bahasa Jawa berisi pembelajaran terkait bahasa, sastra, dan budaya Jawa (Arafik & Rumidjan, 2017; Wibawa, 2013). Pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar diajarkan dari kelas 1 sampai kelas 6 dengan salah satu materi yang diajarkan adalah Aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu materi yang diajarkan di pembelajaran bahasa Jawa sejak kelas III (Istiningsih & Martinah, 2016: 11). Huruf-huruf dalam bahasa Jawa biasa disebut dengan Aksara Jawa yang terdiri dari 20 huruf, di mulai dari *Ha* sampai *Nga* (Padmosoekotjo, 2017:13)

Selama ini pembelajaran aksara Jawa lebih banyak disampaikan menggunakan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran sangat minim , bila tersedia hanya berupa gambar-gambar dinding yang memuat aksara Jawa. Untuk memotivasi para siswa, dibutuhkan penggunaan media-media pembelajaran yang mendorong siswa aktif, kreatif, serta menumbuhkan semangat dalam belajar aksara Jawa. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Demi mendapat pembelajaran tersebut , guru dapat memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat .

Teori perkembangan kognitif oleh Piaget (dalam Muchith, 2008:64) mengatakan bahwa siswa usia sekolah dasar berada di tahap berpikir operasional secara konkret. Pada usia ini siswa butuh media yang dapat ditangkap oleh alat inderanya, contohnya dapat diraba, dilihat, didengar dan diraskaan. Salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IV yaitu media puzzle. *Puzzle* adalah salah satu jenis games menyusun kembali potongan-potongan kecil dari sebuah gambar untuk melihat informasi yang ada dalam gambar tersebut (Arifin dan Soemargono, 2009: 852) . Media *puzzle* dapat menjadi media alternative media pembelajaran .

Media puzzle juga memiliki manfaat, diantaranya meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan motoric halus, meningkatkan ketrampilan social , melatih koordnasi tangan dan mata serta melatih kesabaran (Wahyuni dan Mauren dalam Anggraeni , 2012:15). Dalam penelitian ini akan menggunakan media PUSAWARA, media ini berbentuk puzzle kayu dengan potongan-potongan puzzle berbentuk aksara Jawa beserta keterangannya . Potongan-potongan yang dimulai dari huruf *ha* hingga *nga*. Potongan – potongan itu dapat dilepas pasang dari tempatnya sehingga ketika memasang media ini siswa dapat membaca sekaligus menulis bentuk aksara Jawa.

Berdasarkan hasil catatan dalam observasi pembelajaran di dapatkan hasil peserta didik kesulitan dalam memahami dan mengingat bentuk aksara Jawa . Siswa hafal urutan aksara Jawa tetapi siswa kesulitan dalam mengingat bentuknya. Saat observasi di SDN 02 Klegen kelas IV pada saat pembelajaran Bahasa Jawa pada proses belajar mengajar peserta didik menggunakan buku Kawruh Basa Jawa Pepak dan papan aksara Jawa sebagai pengingat dalam menjawab beberapa soal pada tugas yang diberikan. Jadi siswa kurang minat ketika belajar Aksara Jawa hanya menggunakan buku pepak / papan aksara Jawa saja.

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar perlu dilaksanakan dengan tepat untuk mencapai target yang ingin dicapai. Kompetensi inti dan kompetensi dasar merupakan perwujudan kemampuan secara umum yang harus dikuasai oleh peserta didik (Sariroh, 2016:1.751). Salah satu komponen terpenting untuk mencapai kompetensi tersebut adalah dengan memanfaatkan media (Arsyad, 2014:19). Media pembelajaran merupakan salah satu peran penting selama pembelajaran

berlangsung , dan menjadi salah satu komponen pendukung keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswa, khususnya bagi siswa Sekolah Dasar .

Permasalahan yang timbul dari siswa antara lain adalah rendahnya bakat dan minat untuk menguasai keterampilan menulis aksara Jawa. Akibat dari rendahnya minat siswa dalam mempelajari keterampilan mereka menulis huruf Jawa atau aksara Jawa ketika melihat atau membaca buku pepak aksara Jawa. Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Terdapat banyak pengertian dari ahli bahasa tentang menulis. Menurut Tarigan (2008, 22) menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut. Sementara itu, Langan (2005, p.12) menulis sebagai tiga hal yaitu : *writing as a skill*, *writing as a process of discovery*, dan *writing as a way to communicate with others* yang berarti bahwa orang percaya bahwa menulis adalah pemberian alam atau bakat alamiah, padahal menulis sebenarnya adalah keterampilan yang bisa dipelajari seperti halnya mengemudi, memasak, mengetik dan lainnya.

Berdasarkan hal tersebut sudah terdapat beberapa peneliti yang mengembangkan media puzzle sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Eni Harta Dianti (2015) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *puzzle card* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa”. Dan peneliti yang dilakukan oleh Yeni Diana Mela Sari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make a Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil belajar PKN Kelas V A SDN Bojongsalaman 01 Semarang”. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa sehingga media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar.

Diharapkan dengan adanya media ini , materi aksara Jawa yang dianggap sulit akan lebih mudah tersampaikan sehingga dapat diterima dan diingat baik oleh siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Aksara Jawa untuk keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan, atau biasa disebut Research and Development. Dengan menggunakan penelitian ini diharapkan peneliti bisa mengembangkan Media Pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu Pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa siswa kelas IV SDN 02 KLEGEN. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan penelitian pengembangan atau Research And Development (R&D) . Menurut Sugiyono (2019), penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Pada penelitian ini disusun untuk melakukan pengembangan Media Puzzle Aksara Jawa Untuk Keterampilan Menulis Aksara Jawa siswa kelas IV SDN 02 Klegen. Media yang dihasilkan adalah Puzzle Aksara Jawa. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis–Design–Development–implementation–Evaluation*).

Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang diberikan kepada siswa. Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data adalah langkah atau suatu cara yang digunakan untuk menjangkau data yang diperlukan sesuai dengan standard data yang ditetapkan. Pengembangan produk ini melalui tahap analisis kebutuhan, merancang atau mendesain produk yang nantinya akan dikembangkan, kemudian melakukan validasi produk kepada ahli, melakukan uji coba respon produk yang dibuat kepada siswa dan melakukan evaluasi produk yang telah dibuat.

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar, subjek uji coba berjumlah 12 orang. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data

kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji validasi materi dan media puzzle aksara jawa serta hasil analisis angket respon siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil review yang diberikan oleh validator media. Saran dan tanggapan tersebut digunakan sebagai perbaikan media yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu instrumen validasi media yang terdiri atas lembar validasi media dan lembar validasi materi serta instrumen angket respon siswa. Instrumen validasi media digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang digunakan. Lembar validasi media digunakan oleh ahli media dalam menilai kevalidan media yang digunakan oleh ahli media dalam menilai kevalidan media Puzzle Aksara Jawa. Adapun lembar validasi materi digunakan oleh validator dalam menilai kevalidan materi pada media Puzzle Aksara Jawa. Instrumen angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan respon dari ssiwa setelah menggunakan media Puzzle Aksara Jawa. Dibawah ini merupakan pengukuran skala Likert yang digunakan dalam mengukur instrumen validasi dan instrumen angket respon siswa yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sugiyono, 2017:165)

Data yang diperoleh pada instrumen validasi dan angket respon siswa kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan dari media Puzzle Aksara Jawa. Analisis dilakukan dengan menghitung perolehan skor dari validasi media menggunakan rumus kelayakan berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang terpilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2006:246)

Setelah mengetahui hasil perolehan dari penghitungan validasi media menggunakan skala *likert*, selanjutnya menentukan tingkat keberhasilan pengembangan media pusarawa berdasarkan kriteria berikut:

0,00%	-20,00%	= Tidak Valid
21,00%	-40,00%	= Kurang Valid
41,00%	-60,00%	= Cukup Valid
61,00%	-80,00%	= Valid
81,00%	-100,00%	= Sangat Valid

(Riduwan, 2012:15)

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengajar siswa kelas IV Sekolah Dasar, media yang dimaksud yaitu Puzzle Aksara Jawa. Media ini dapat membantu peserta didik memahami bagian dari huruf aksara Jawa dari *ha* hingga *nga*. Peserta didik dapat terbantu dengan adanya media Puzzle Aksara Jawa ini.

Prosedur pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi). Peneliti menganalisis masalah saat melakukan tahap analisis. Analisis masalah dilaksanakan guna mengetahui masalah apa yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Peneliti melakukan analisis masalah dengan cara observasi dan wawancara kepada guru kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa beberapa siswa kelas IV kurang minat dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa. Selain itu, guru juga mengatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang konkret yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis aksara Jawa dengan tepat. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi dan menggunakan buku pepak aksara Jawa. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil observasi dan wawancara adalah, siswa kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang konkret yang bisa mendukung saat pembelajaran berlangsung. Media yang dikembangkan adalah media yang juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa legena.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan, pada tahap ini peneliti merancang media Puzzle Aksara Jawa. Saat merancang media disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar dengan tampilan yang menarik dan saat menggunakan siswa tidak kesulitan. Hasil rancangan berupa background papan yang berukuran 100 cm x 60 cm, yang nantinya papan tersebut akan ditempel kain spon yang berbentuk aksara Jawa legena dan pasangannya.

Tabel 2. prototip media Puzzle aksara Jawa

NO	Gambar	Keterangan
1		Background Media puzzle aksara Jawa berbentuk persegi panjang yang berukuran 100 cm x 60 cm.
2		Aksara di atur di atas papan dengan deret 4 baris sesuai dengan urutannya, yaitu dari <i>ha</i> hingga <i>ga</i> .

3		Untuk pasangan aksara jawa juga di atur di atas papan dengan deret 4 baris sesuai dengan urutan pasangannya dari <i>ha</i> hingga <i>nga</i> .
---	---	--

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk secara konkret atau nyata. Materi aksara Jawa dikembangkan agar media puzzle aksara Jawa lebih menarik minat siswa dalam pembelajaran aksara Jawa. Dengan membuat produk yang tepat dan penataan media yang tepat siswa lebih mudah menggunakan media tanpa bantuan dari guru. Setelah media sudah jadi, langkah selanjutnya yaitu validasi.

Tabel 3. Hasil pengembangan media puzzle aksara Jawa.

NO	Gambar	Keterangan
1		Papan kayu yang sudah di tempeli dengan aksara Jawa dari <i>ha</i> hingga <i>nga</i> . Terdapat keterangan tulisan yang terletak dibalik aksara Jawa <i>ha</i> hingga <i>nga</i> dan bisa dilepas pasang.

2



Keterangan pada setiap aksara jawa tertutup oleh aksara jawa itu sendiri sehingga siswa dapat menebak keterangan masing-masing dari aksara tersebut apakah sudah benar atau belum benar.

3



Siswa sangat bersemangat ketika menggunakan media puzzle aksara Jawa yang telah peneliti kembangkan.

Validasi yang akan dilakukan yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi ahli bahasa. Tujuan dari validasi yaitu untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Agar dapat mengetahui apakah media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar atau tidak maka dilakukan validasi media. Agar mengetahui kelayakan dari materi yang terdapat pada media yang dikembangkan maka dilakukan validasi materi, dan agar mengetahui bahasa yang digunakan itu mudah dipahami oleh siswa maka dilakukan validasi ahli bahasa.

Tahap selanjutnya yaitu penerapan. Pada tahap penerapan produk yang dikembangkan di uji coba terbatas pada 12 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar siswa terdiri dari 4 perempuan dan 8 laki-laki. Uji coba terbatas dilakukan agar dapat mengetahui bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dan dipahami oleh siswa. Uji coba produk dilaksanakan dengan menjelaskan materi aksara Jawa secara singkat kepada siswa, menjelaskan bagaimana cara menulis aksara Jawa dengan benar, dan melakukan tanya jawab dengan siswa. Media Puzzle aksara Jawa ini selanjutnya bisa digunakan oleh siswa sebagai media atau permainan dalam pembelajaran Aksara Jawa berlangsung.

Tahap terakhir yang dilakukan peneliti yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan merupakan evaluasi akhir dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dan juga angket respon dari siswa. Evaluasi dilakukan agar mengetahui kevalidan dari media Puzzle Aksara Jawa ini.

Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Puzzle Aksara Jawa dapat digunakan dengan syarat revisi sesuai saran dari validator. Media puzzle aksara Jawa dikatakan valid dalam tahap uji coba. Adapun hasil penggunaan media ini diperoleh dari respon angket siswa yang berjumlah 12 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Puzzle Aksara Jawa layak digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi Aksara Jawa dan dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan proses pengembangan media Puzzle Aksara Jawa sudah dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE. Mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan tahap evaluasi. Dari kelima tahap tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media Puzzle Aksara Jawa sudah sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Berdasarkan hasil validasi dari validator maka dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Aksara Jawa dapat digunakan atau valid dengan syarat di revisi sesuai saran dari validator. Berdasarkan hasil respon angket dari siswa maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media Puzzle Aksara Jawa praktis dan layak digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran Aksara Jawa.

SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, saran yang dapat diberikan oleh validator yaitu sebelum penerapan media Puzzle aksara Jawa dilakukan guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran dan capaian materinya terlebih dahulu. Selain itu pada media Puzzle aksara Jawa peneliti juga harus menambahkan gantungan untuk memudahkan peletakkan media saat digunakan. Diharapkan media Puzzle Aksara Jawa dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya saat materi Aksara Jawa berlangsung, sehingga dari media tersebut dapat menciptakan suasana kelas yang menarik, aktif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anggraeni, A. W. (2012). Pengaruh Metode Bermain dengan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Sifat Bangun Datar pada siswa Kelas III SD Kristen Satya Wacana Salatiga. *Skripsi*.
- Basyiruddin Usman, A. (2002). *Media Pembelajaran SD*. Jakarta: Ciputat.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Depok.
- Fajriyah, E. L. (2017). Penerapan Media Puzzle untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberejo Kota Gajah. 9.
- Langan. (2005). *College writing Skills With Readings*. 6.
- Muchith, M. (2008). *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: RASAIL MEDIA GROUP.
- Tarigan. (2008). *Menulis adalah Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung.