

Meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi aksara jawa dengan menggunakan media pembelajaran spin game

Savira Ananda Fitria ✉ (Universitas Muhammadiyah Magelang)
Sekar Hapsari Avio Imani (Universitas Muhammadiyah Magelang)
Febrian Arief Pratama (Universitas Muhammadiyah Magelang)
Kun Hisnan Hajron (Universitas Muhammadiyah Magelang)

✉ saviraananda775@gmail.com

Abstract This study aims to improve students' conceptual understanding of the Javanese script material by using the Spin Game learning media. This research is a classroom action research with two cycles, each cycle through the stages of planning, observing, and reflecting. The subjects in this study were 10 students at SD Negeri Magelang 3. The data collection technique in this study was a direct technique, while the data collection tool used a questionnaire. The research was conducted in two cycles. In the pre-cycle, the students' average score was 63.1 and in the first cycle, the students' average score was 68.3 or an increase of 5.2 compared to the pre-cycle mean. In the implementation of the second cycle the average score of students is 85.8 or an increase of 17.5 compared to the average value in the first cycle. Thus, it can be concluded that the use of spin game learning media on Javanese script material can improve students' understanding at SD Negeri Magelang 3.

Keywords: Understanding, Javanese Script, Media, Spin Game

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi Aksara Jawa dengan menggunakan media pembelajaran *Spin Game*. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus yang setiap siklusnya melalui tahap perencanaan, pengamatan, refleksi. Subjek dalam penelitian ini sejumlah 10 siswa di SD Negeri Magelang 3. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik langsung sedangkan alat pengumpulan data dengan menggunakan lembar soal isian. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 63,1 dan pada siklus I nilai rata-rata siswa yang didapat 68,3 atau meningkat 5,2 dibandingkan pada nilai rata-rata prasiklus. Pada pelaksanaan siklus II nilai rata-rata siswa adalah 85,8 atau meningkat 17,5 dibandingkan nilai rata-rata pada siklus I. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *spin game* pada materi aksara jawa dapat meningkatkan pemahaman siswa di SD Negeri Magelang 3.

Kata kunci: Pemahaman, Aksara Jawa, Media, *Spin Game*



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

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

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang mempunyai ragam suku, agama, budaya dan bahasa. Dengan hal tersebut suku bangsa yang hidup dalam satu kesatuan wilayah dan budaya yang berkembang selama ratusan tahun, melahirkan budaya nasional. Kebudayaan nasional adalah gabungan dari semua tingkatan kebudayaan di Indonesia, yang mencerminkan seluruh aspek dari kehidupan bangsa, termasuk bahasa, seni, adat istiadat dan tradisi serta kepercayaan (Nadhiroh & Bagus Wahyu, 2021). Kebudayaan berbahasa Jawa merupakan salah satunya.

Pemberdayaan Pembelajaran Bahasa Jawa perlu dioptimalkan dalam upaya mempertahankan kekayaan budaya bangsa yang tidak ternilai harganya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Jawa pada dasarnya dapat dijadikan wahana penanaman watak, pekerti, terutama melalui penerapan unggah-ungguh pada masyarakat Jawa serta memiliki peran baik dalam pengembangan watak, dan pekerti bangsa.

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah dengan jumlah penutur yang paling banyak (Faqihani et al., 2011). Di daerah Provinsi Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur menjadikan mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai salah satu muatan local. Mata pelajaran Bahasa Jawa dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah tingkat dasar, menengah, dan atas. Pada tingkat dasar mata pelajaran Bahasa Jawa diberikan pada jenjang Kelas 3 di SD N Magelang 3, dimana pelajaran diawali dengan mengenal bentuk huruf Aksara Jawa. Penghafalan bentuk Aksara hanacaraka atau Aksara Jawa harus dikuasai oleh siswa karena hal tersebut adalah kunci untuk mempelajari Bahasa Jawa sehingga siswa dapat berlatih dan terbiasa untuk mengenal Aksara Jawa.

Mengingat adanya masa pandemi covid-19 yang berkembang dari tahun 2020 hingga sekarang, pendidikan di Indonesia menjadi sangat menurun drastis. Hal tersebut lah yang menjadi penghambat pembelajaran di sekolah khususnya pada pelajaran Aksara Jawa. (Nawang Wulan et al., 2022) mengatakan bahwa proses pembelajaran adalah transformasi pengetahuan, informasi maupun materi dari guru kepada siswa dengan bantuan alat ataupun media. Dimana yang seharusnya kelas 3 sudah mulai diajarkan aksara Jawa oleh guru, mereka hanya bisa diberi tugas tanpa dijelaskan oleh guru. Sehingga ketika mereka naik ke kelas 4, mereka tidak paham soal aksara Jawa, mulai dari huruf-huruf nya, cara menyusun kata-kata, cara menggunakan pasangan yang tepat, dan lain sebagainya. Penyebab lain dari terhambatnya siswa kelas 4 dalam mengenal aksara Jawa yaitu pembelajaran yang disajikan oleh guru untuk menghafal bentuk aksara Jawa kebanyakan masih konvensional dan monoton. (Wardani, 2015) mengatakan bahwa aksara Jawa merupakan salah satu kompetensi dasar yang kurang dimengerti dikarenakan kebanyakan anak menganggap aksara Jawa sulit untuk dipelajari dari lafal maupun bentuknya. Orang tua dan guru mengalami kesulitan dalam memberikan contoh aksara Jawa secara tiga dimensi. Biasanya guru juga menuliskan bentuk-bentuk huruf Aksara Jawa di papan tulis dilanjutkan siswa menulis di buku tulis lalu dengan membaca huruf bersama-sama. Selain itu, ada juga guru yang menggunakan poster Aksara Jawa sebagai media untuk menerangkan kepada siswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Nawang Wulan et al., 2022), bahwa media pembelajaran menjadikan peserta didik senang, tertarik dan antusias pada proses pembelajaran berlangsung juga mampu mengantarkan hasil belajar dengan maksimal. Lebih lanjut, secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar Sejalan dengan itu pendapat oleh (Komariyah, 2010), Penambahan permainan dalam pembelajaran memiliki dua aspek positif yakni aspek kemenarikan dan aspek mendidik dengan adanya penambahan permainan dalam pembelajaran akan melatih peserta didik untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu faktor penghambat dalam sebuah pembelajaran sehingga proses belajar mengajar bahasa Jawa tidak terlaksana secara maksimal (Kartikasari & Rahmawati, 2022). Media yang diterapkan pada siswa tersebut dirasakan kurang efektif karena penggunaan penghafalan

bentuk huruf aksara jawa yang kurang menyenangkan bagi siswa. Maka dari itu guru diharapkan dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut (Huda, 2014) bahwa 'metode demonstrasi memiliki beberapa kelebihan diantaranya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna dan memudahkan dalam memusatkan perhatian dan merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran'. Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa ini dapat dituangkan dengan media pembelajaran yang berupa *spin game*. Roda putar merupakan pengembangan dari permainan roda keberuntungan (Hs & Suriningsih, 2021). Media tersebut dapat memudahkan siswa untuk belajar sekaligus dapat meningkatkan daya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran aksara jawa. Pemahaman konsep adalah kemampuan individu untuk memahami suatu konsep tertentu. Seorang siswa telah memiliki pemahaman konsep apabila siswa telah menangkap makna atau arti dari suatu konsep (Mulyani, 2007).

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan Media Spin Game. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Spin Game memiliki perbedaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Spin Game meliputi: 1) Buat set kartu dengan sebuah gambar atau tema. 2) Buat media Spin Game dari tripleks dan bagi tripleks yang sudah dibentuk lingkaran menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai jumlah kartu yang telah dibuat kemudian beri warna pada sektor-sektor tersebut. Selanjutnya buat anak panah dari karton sebagai pemutar pada media. 3) Guru memberikan pengarahan dan penjelasan tentang media Spin Game. 4) Selanjutnya, Murid maju ke depan kelas untuk memainkan media Spin Game tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah warna, murid tersebut mengambil kartu sesuai dengan warna yang didapat dari media Spin Game tersebut 5) Kemudian murid menulis karangan narasi sesuai gambar yang murid dapatkan dari permainan media Spin Game (Isbanah, 2018).

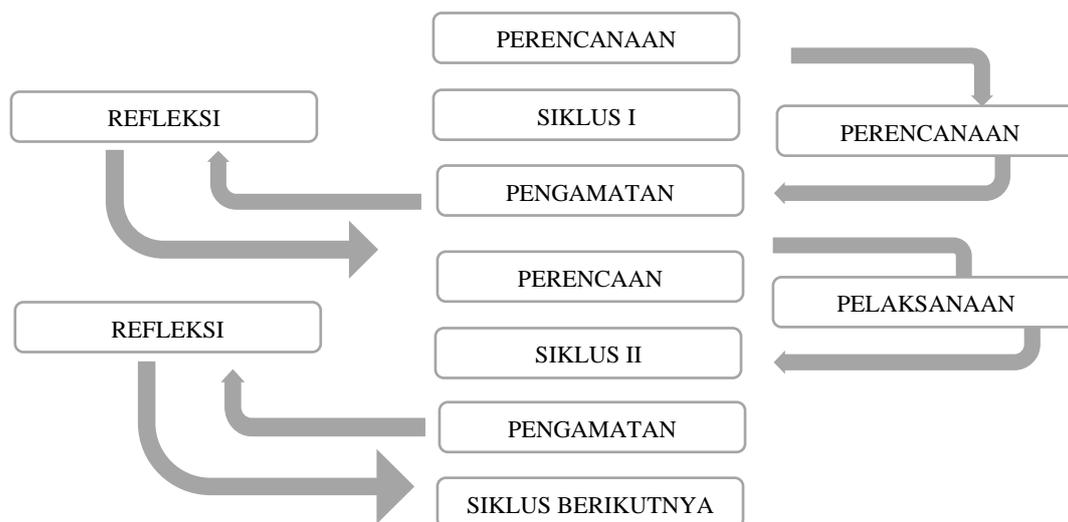
Permainan dalam proses pembelajaran bahasa jawa ini akan menarik perhatian siswa dalam berlatih dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Seperti halnya media pembelajaran spin game ini merupakan suatu permainan yang berisikan sekumpulan pertanyaan dengan menggunakan huruf aksara jawa yang dikemas dalam bentuk roda berputar. Roda berputar biasanya diisi dengan angka-angka tetapi dalam media pembelajaran diisi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dalam roda putar terdiri dari jarum penunjuk arah dan berbagai macam gambar yang diletakan pada roda dan digunakan dalam bentuk permainan (Ulya, 2019). Pengembangan media *spin game* ini dilakukan guna meningkatkan antusias, minat dan motivasi siswa. Menurut (Hariyati & Norida, 2018) Tujuan penggunaan media ini yakni untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, serta menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan hal tersebut membuat siswa tidak hanya mendengarkan ataupun memperhatikan penjelasan materi yang diberikan pada guru, melainkan siswa juga dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan oleh guru di dalam kelas melalui refleksi diri yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang ada di dalam situasi alami untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran. Prosedur pelaksanaan PTK dapat dimulai dengan analisis situasi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, perefleksian, dan evaluasi terhadap dampak tindakan.

Secara garis besar, Menurut (Mor, 2019) tahapan yaitu :

- Perencanaan atau Planning merupakan perencanaan yang mencakup tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki meningkatkan perilaku serta sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan.
- Tindakan atau Acting merupakan pelaksanaan yang menyangkut yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan yang dilaksanakan berpedoman terhadap rencana tindakan.
- Pengamatan atau Observing merupakan peneliti mengamati hasil tindakan yang dilaksanakan terhadap siswa.
- Refleksi atau Reflekting merupakan bagian penting dari PTK untuk memahami proses dan hasil yang terjadi berupa perubahan akibat dari tindakan yang dilakukan.



Gambar 1.1 Desain PTK model Kemmis dan Mc. Taggart

Subjek dalam penelitian ini sejumlah 10 siswa kelas IV SD Negeri Magelang 3. Objek dalam penelitian ini adalah materi aksara jawa sebagai alternatif yang diambil untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media *spin game*. Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa menggunakan soal isian. Peneliti akan membagikan soal evaluasi pada siswa untuk selanjutnya dijelaskan materi yang menjadi objek fokus yaitu materi aksara jawa. Dengan hal tersebut dapat memberikan stimulasi pada siswa melalui media *spin game* yang diharapkan mampu memperoleh data berupa pemahaman konsep siswa SD pada materi pembelajaran aksara jawa.

HASIL PENELITIAN

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengidentifikasi terlebih dahulu masalah yang ada di lokasi penelitian. Untuk itu peneliti menemui kepala sekolah SD Negeri Magelang 3 untuk meminta izin melakukan observasi di kelas IV guna mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti nantinya. Permasalahan yang akan peneliti lakukan adalah rendahnya pemahaman siswa pada materi aksara jawa. Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada aspek kognitif, peneliti menggunakan media pembelajaran *spin game*.

Pada pertemuan awal siswa diberikan pretes, hal tersebut diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi aksara jawa. Hasil pretes siswa diperoleh

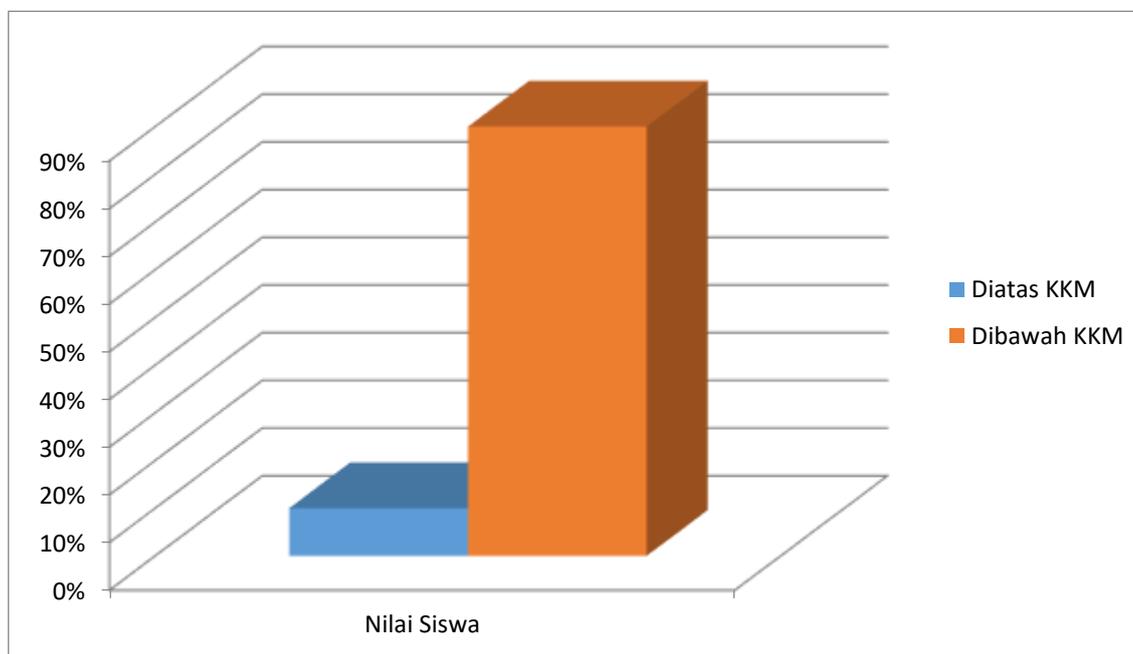
kesimpulan bahwa siswa masih tergolong kurang dalam pemahaman tentang aksara jawa. Berikut disajikan tabel hasil pemahaman pada siswa.

No	Nama Siswa	Nilai Prasiklus	Keterangan Ketuntasan
1.	RF	75	Tuntas
2.	AP	62	Belum tuntas
3.	S	55	Belum tuntas
4.	AN	71	Belum tuntas
5.	M	65	Belum tuntas
6.	RU	50	Belum tuntas
7.	ES	65	Belum tuntas
8.	AD	58	Belum tuntas
9.	SN	69	Belum untas
10.	DD	61	Belum tuntas
Jumlah nilai		631	
Nilai rata-rata		63,1	
Nilai terendah		50	
Nilai tertinggi		75	
Presentase ketuntasan		10%	
Presentase ketidaktuntasan		90%	

Tabel 1.1 Ringkasan hasil prasiklus

Berdasarkan data diatas, siswa yang memahami mata pelajaran Bahasa jawa materi aksara jawa sebagai berikut :

1. Siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 1 orang atau 10%
2. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 9 orang atau 90%
3. Sedangkan nilai rata-rata 63,1



Grafik 2.1 Ringkasan hasil prasiklus

Siklus I

Perencanaan

Sudah terdapat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi aksara jawa untuk dilaksanakan, serta sudah terdapat juga lembar tes objektif dalam bentuk esay yang mengacu pada kisi-kisi soal.

Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan

Pada pelaksanaan tindakan yang menerapkan pembelajaran dengan materi aksara jawa adalah peneliti. Materi yang di ajarkan pada tindakan ini adalah aksara jawa.

Sebelum peneliti menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa, peneliti terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat mengetahui pentingnya belajar aksara jawa sebagai bahasa daerah; siswa dapat menyebutkan materi aksara jawa **ha** sampai **nya**; siswa dapat menyusun kata-kata menggunakan aksara jawa.

Pada saat pembukaan peneliti menanyakan kepada siswa tentang apa itu aksara jawa. Kemudian siswa diharapkan untuk tenang , duduk rapi di bangku masing masing. Agar terlihat tidak membosankan siswa di berikan *icebreaking* setelah itu siswa menerima media pembelajaran berupa *spin game* yang berisi materi aksara jawa. Peneliti menjelaskan cara bermain.

Sebelum siswa diberikan soal, peneliti terlebih dahulu mengajak siswa bermain dan belajar menggunakan *spin game* tersebut. Setiap siswa yang ditunjuk oleh peneliti maju ke depan untuk memutar roda putar (*spin game*) yang sudah tersedia. Setelah roda terhenti dan panah menunjukkan ke bagian soal yang di dapat siswa, siswa diberi waktu 1 menit untuk menjawabnya. Hal tersebut dilakukan sampai 5 siswa maju ke depan.

Berdasarkan pengetahuan dan pengalaman individu siswa, siswa mengerjakan tugas individu. Siswa mengelompokkan aksara jawa dan pasangannya. Siswa diberikan kalimat dalam bahasa jawa latin kemudian mengubahnya menjadi kalimat dalam aksara jawa. Dan sebaliknya siswa diberikan kalimat dalam aksara jawa kemudian mengubahnya menjadi kalimat bahasa jawa latin. Sebagai kegiatan terakhir peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pertemuan 2

Sebelum peneliti menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa, terlebih dahulu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai oleh siswa, yaitu 1) siswa dapat menyebutkan aksara jawa dengan benar 2) siswa dapat mengelompokkan aksara jawa dan pasangannya dengan benar 3) siswa dengan lancar dapat melatinkan aksara jawa dan juga lancar mengaksara jawakan tulisan latin.

Sebagai pembukaan, peneliti menanyakan kepada siswa tentang apa yang sudah diketahui berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah di jelaskan sebelumnya. Berdasarkan pengetahuan siswa yang sudah di jelaskan di pembelajaran 1 siswa di berikan soal individu. Siswa menerima media pembelajaran *spin game*. Setelah 30 Menit siswa bekerja siswa membacakan hasil temuanya di depan kelas tiap siswa

Peneliti memberikan komentar terhadap hasil kerja siswa. Dengan cara *sharing* siswa menyebutkan pengelompokan aksara jawa dan pasangannya dengan benar. Sebagai kegiatan akhir ,peneliti menyimpulkan materi yang telah di pelajari dan siswa mengerjakan tes objektif.

Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada kelas IV serta di bantu guru kelas, dengan tujuan apakah penerapan tindakan telah sesuai dengan skenario pembelajaran yang di rancang. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 dan 2 kali pertemuan adalah guru belum maksimal.

Tabel 1.2 Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus I

No	Karakteristik pembelajaran	Pelaksanaan	
		Ada	Tidak ada
1	Menyenangkan bagi siswa, siswa tidak bosan	v	
2	Siswa belajar dengan semangat	v	
3	Siswa menggunakan berbagai sumber belajar		v
4	Siswa belajar secara terintegrasi	v	
5	Siwa belajar dengan aktif	v	
6	Siswa kritis dan guru kreatif		v
7	Materi pelajaran saling menunjang terhadap kehidupan sehari-hari		v
8	Laporan hasil kerja siswa diberikan kepada orang tua berupa hasil belajar melalui tes tertulis		v

Refleksi

Peneliti bersama dengan anggota peneliti berkumpul untuk merfleksi tindakan yang telah dilaksanakan. Dari hasil refleksi, dapat disimpulkan ada 4 karakteristik pembelajaran yang kurang optimal diterapkan dalam tindakan, antara lain yaitu pada point ke 3 (siswa belum menggunakan berbagai sumber belajar yang ada), point ke 6 (dalam saat pembelajaran siswa belum kritis tetapi guru sudah kreatif), point ke 7 (Materi pelajaran belum menunjang terhadap kehidupan sehari-hari), point ke 8 (belum tersampainya laporan hasil kerja siswa diberikan kepada orang tua berupa hasil belajar melalui tes tertulis). Selain itu, ada beberapa hal yang terjadi pada saat pembelajaran yaitu (1) tidak semua siswa memperhatikan saat diajarkan cara bermain, (2) siswa masih ramai saat diajarkan cara bermain (3) beberapa siswa masih malu bertanya saat tidak tahu cara bermain, (4) media pembelajaran spin game kurang berwarna.

Dari hasil refleksi, maka dapat dianalisis bahwa peneliti belum banyak pengalaman dalam hal mengajar. Dalam hal ini maka masalah tersebut dapat diatasi agar pembelajaran tetap berjalan secara optimal yaitu dengan cara (1) selain media *spin game* yang diajarkan peneliti, siswa diminta untuk mencari buku referensi/referensi lainnya agar menambah pengetahuan siswa tentang materi yang dibahas, (2) mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan siswa sehari-hari, (3) peneliti harus merangsang siswa untuk bertanya dengan cara menunjuk satu per satu siswa atau peneliti menawarkan untuk siswa sukarela, (4) setelah pembelajaran selesai siswa diminta untuk membawa pulang hasil karya nya agar dapat diberikan kepada orang tua dirumah (5) dalam proses pembelajaran peneliti harus memanfaatkan papan tulis sebagai sarana pembelajaran (6) media di lapiasi dengan kertas warna agar siswa lebih tertarik memperhatikan (7) peneliti memberikan beberapa *ice breaking* ketika peserta didik sudah mulai bosan.

Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan pada akhir pertemuan siklus I setelah materi sudah dijelaskan dan diajarkan, kemudian siswa kembali diberikan tes untuk mengetahui sejauh mana perkembangan hasil belajar siswa. Secara ringkas tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1.3 berikut :

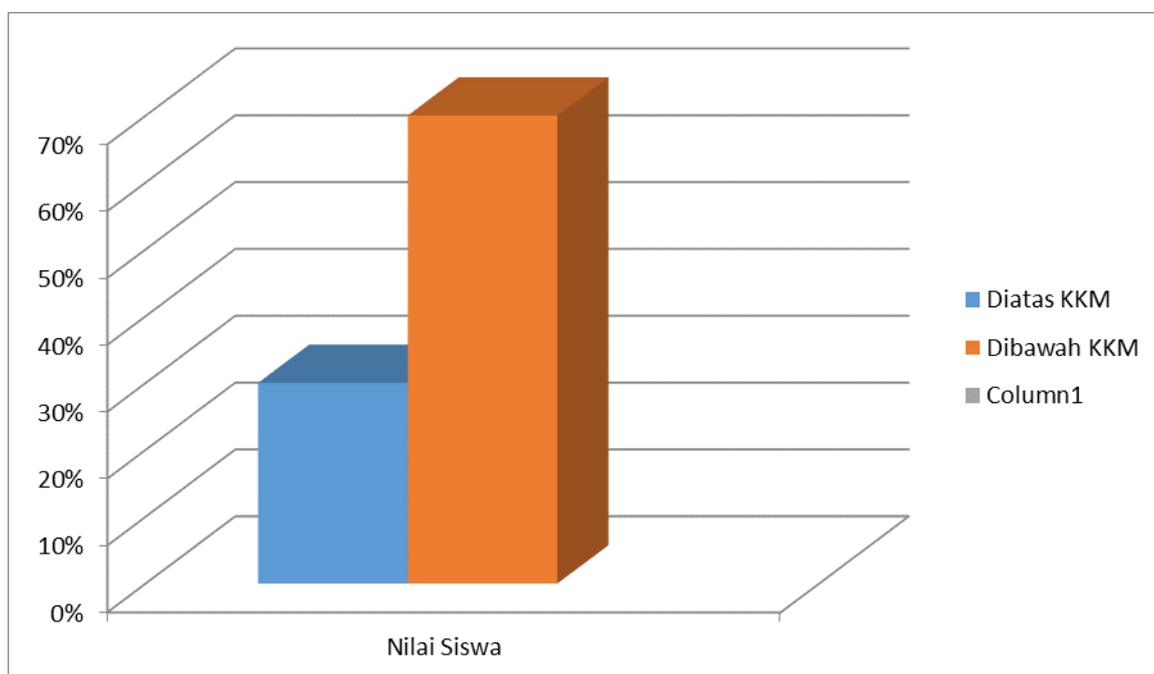
Tabel 1.3 Ringkasan hasil siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Keterangan Ketuntasan
1.	RF	75	Tuntas
2.	AP	65	Belum tuntas
3.	S	85	Tuntas
4.	AN	75	Tuntas
5.	M	60	Belum tuntas
6.	RU	60	Belum tuntas
7.	ES	65	Belum tuntas

8.	AD	68	Belum tuntas
9.	SN	70	Belum untas
10.	DD	60	Belum tuntas
Jumlah nilai		683	
Nilai rata-rata		68,3	
Nilai terendah		60	
Nilai tertinggi		85	
Presentase ketuntasan		30%	
Presentase ketidaktuntasan		70%	

Berdasarkan data diatas, siswa yang memahami mata pelajaran Bahasa jawa materi aksara jawa sebagai berikut :

1. Siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 3 0rang atau 30%
2. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 7 orang atau 70%
3. Sedangkan nilai rata-rata 68,3%



Grafik 2.2 Ringkasan hasil siklus I

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi, evaluasi dan analisis data pada siklus I, masalah yang perlu diperbaiki yaitu tentang pemahaman siswa belum mencapai standar minimal dalam ketuntasan belajar, karakteristik pembelajaran yang diharapkan yang kurang optimal dalam tindakan, antara lain : siswa belum menggunakan berbagai sumber belajar yang ada, dalam saat pembelajaran siswa belum kritis tetapi guru sudah kreatif, materi pelajaran belum menunjang terhadap kehidupan sehari-hari, belum tersampainya laporan hasil kerja siswa diberikan kepada orang tua berupa hasil belajar melalui tes tertulis. Dan hal-hal lain yang terjadi di saat pembelajaran berlangsung yaitu : tidak semua siswa memperhatikan saat diajarkan cara bermain, siswa masih ramai saat diajarkan cara bermain, beberapa siswa masih malu bertanya saat tidak tahu cara bermain, media pembelajaran spin game kurang berwarna.

Perencanaan dan Tindakan

Dalam hal perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah menyampaikan kembali cara bermain media pembelajaran *spin game* dengan menginovasi media tersebut agar tindakan yang dilakukan dapat berjalan secara optimal, menganalisis kesukaran soal dan memperbaiki tes dengan cara peneliti membuat soal lagi kemudian dibagikan kepada siswa agar dikerjakan dengan penuh semangat.

Tindakan yang dilakukan adalah peneliti terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa sudah hafal aksara jawa dari **ha** sampai **nya**; siswa dapat menebak huruf aksara jawa yang diberikan peneliti secara acak; siswa dapat menyusun kata-kata menggunakan aksara jawa dengan cepat dan tepat.

Sebelum siswa mengerjakan soal yang kedua, peneliti terlebih dahulu mencoba kembali bermain dan belajar menggunakan *spin game* tersebut. Setiap siswa yang ditunjuk oleh peneliti maju ke depan untuk memutar roda putar (*spin game*) yang sudah tersedia. Setelah roda terhenti dan panah menunjukkan ke bagian soal yang di dapat siswa, siswa diberi waktu 1 menit untuk menjawabnya. Hal tersebut dilakukan sampai 5 siswa maju ke depan.

Peneliti kemudian mengajak siswa untuk duduk dengan tenang, kemudian peneliti membagikan soal yang kedua dan siswa mengerjakan tugas individu. Siswa dapat mengelompokkan aksara jawa dan pasangannya. Siswa diberikan kalimat dalam bahasa jawa latin kemudian mengubahnya menjadi kalimat dalam aksara jawa. Dan sebaliknya siswa diberikan kalimat dalam aksara jawa kemudian mengubahnya menjadi kalimat bahasa jawa latin. Sebagai kegiatan terakhir peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan dilakukan oleh guru kelas IV. Dari hasil pengamatan yang dilakukan dengan observasi, bahwa tindakan yang dilakukan peneliti belum optimal pada karakteristik pembelajaran yaitu hasil kerja siswa belum semuanya tersampaikan oleh orang tua dan saat proses pembelajaran berlangsung siswa masih ribut dan sibuk sendiri. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.4 berikut :

Tabel 1.4 Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus II

No	Karakteristik pembelajaran	Pelaksanaan	
		Ada	Tidak ada
1	Menyenangkan bagi siswa, siswa tidak bosan	v	
2	Siswa belajar dengan semangat	v	
3	Siswa menggunakan berbagai sumber belajar	v	
4	Siswa belajar secara terintegrasi	v	
5	Siwa belajar dengan aktif	v	
6	Siswa kritis dan guru kreatif	v	
7	Materi pelajaran saling menunjang terhadap kehidupan sehari-hari	v	
8	Laporan hasil kerja siswa diberikan kepada orang tua berupa hasil belajar melalui tes tertulis		v

Refleksi

Dalam hal refleksi peneliti bersama salah satu guru kelas IV berkumpul untuk merefleksikan tindakan yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Dari hasil pengamatan tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti setelah dibahas bersama, karakteristik pembelajaran yang dilaksanakan dalam tindakan sudah terlihat lebih baik dari tindakan sebelumnya tepatnya pada siklus I. Tetapi di lain sisi masih ada karakteristik yang kurang optimal dalam pembelajaran yaitu masih belum tersampainya laporan hasil kerja siswa diberikan kepada orang tua berupa hasil belajar melalui tes tertulis. Serta hal-hal yang terjadi pada

saat pembelajaran yang belum optimal karena siswa masih ribut dan sibuk sendiri disaat peneliti menjelaskan materi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan peneliti menunjukkan belum optimalnya dikarenakan peneliti belum banyak pengalaman dalam hal mengajar. Dalam hal ini maka dapat diprediksikan ke depan tentang penerapan pembelajaran yang optimal yaitu dengan lebih teliti dan lebih mempersiapkan diri lagi dalam menerapkan tindakan.

Evaluasi

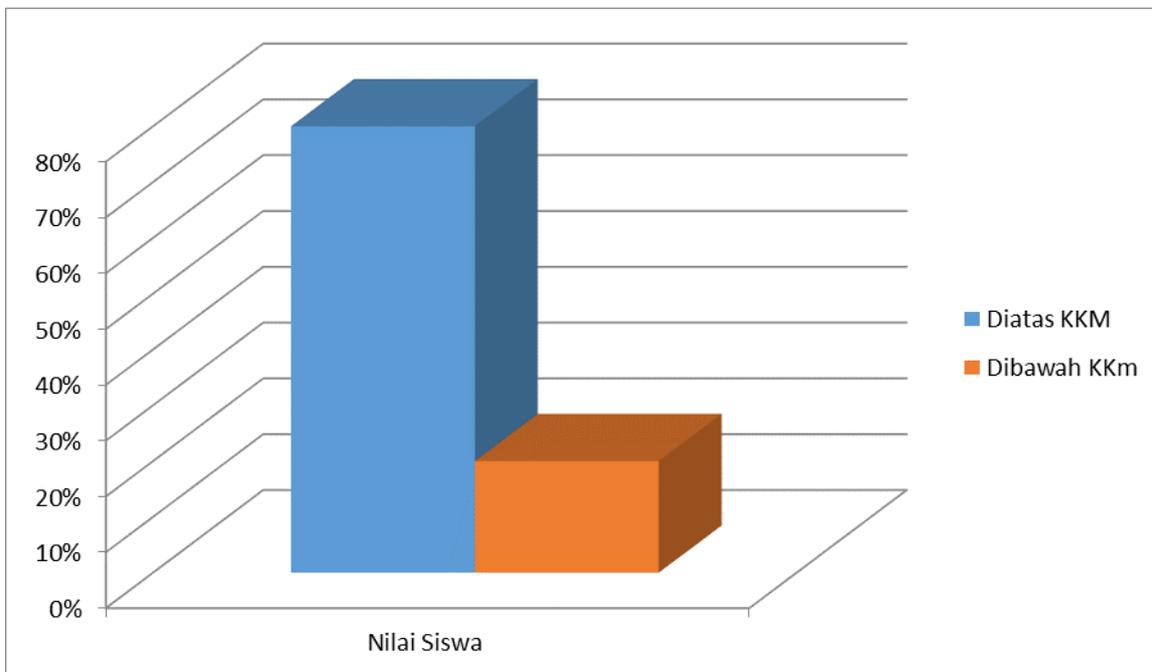
Hasil evaluasi menjelaskan bahwa tingkat keberhasilan dalam pemahaman siswa pada aspek kognitif sudah mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.5 berikut :

Tabel 1.5 Ringkasan hasil siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 2	Keterangan Ketuntasan
1.	RF	80	Tuntas
2.	AP	90	Tuntas
3.	S	85	Tuntas
4.	AN	100	Tuntas
5.	M	95	Tuntas
6.	RU	75	Tuntas
7.	ES	70	Belum tuntas
8.	AD	68	Belum tuntas
9.	SN	95	Tuntas
10.	DD	100	Tuntas
Jumlah nilai		858	
Nilai rata-rata		85,8	
Nilai terendah		68	
Nilai tertinggi		100	
Presentase ketuntasan		80%	
Presentase ketidaktuntasan		20%	

Berdasarkan data diatas, siswa yang memahami mata pelajaran Bahasa jawa materi aksara jawa sebagai berikut :

1. Siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 8 orang atau 80%
2. Siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 2 orang atau 20%
3. Sedangkan nilai rata-rata 85,8%



Grafik 2.3 Ringkasan hasil siklus II

PEMBAHASAN

Penggunaan pada media spin game ini dibuat untuk memudahkan siswa untuk memahami materi tentang aksara jawa sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Subakti, 2020) Spin game merupakan media pembelajaran yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran yang dapat mendukung serta membantu siswa dalam proses peningkatan pemahaman siswa dalam materi aksara jawa. Pada saat melakukan penelitian langkah awal yang harus ditempuh oleh peneliti dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas adalah dengan mengidentifikasi dan memformulasi masalah. Masalah yang dapat diangkat dalam Penelitian Tindakan Kelas berupa masalah yang mempunyai nilai, akan tetapi bukan suatu masalah sesaat dan dapat memungkinkan diperolehnya model tindakan yang efektif untuk memecahkan masalah tersebut. Masalah merupakan kesenjangan antara teori dan fakta yang alternatif pemecahannya melalui tindakan konkrit yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik (Hadi & Umi Kasum, 2015).

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Magelang 3 dengan jumlah 10 siswa pada pelajaran Bahasa Jawa materi tentang Aksara Jawa. Melalui penggunaan media *spin game* ini dapat meningkatkan suatu pemahaman konsep siswa pada aspek kognitif. Hasil penelitian ini sebelum diberikan suatu tindakan diperoleh nilai rata rata 63,1 sedangkan rata rata daya serap siswa dibawah 90%. Dengan demikian siswa masih dikatakan belum berhasil baik secara individu maupun keseluruhan. Setelah diberikan tindakan melalui media *spin game* yang dilakukan peneliti pada siklus I, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mengalami sebuah peningkatan menjadi 68,3 atau meningkat sebesar 5,2 dibandingkan pada saat prasiklus. Dari refleksi tindakan yang dilakukan, penerapan penggunaan media pembelajaran ini dinilai masih belum maksimal dan belum sesuai dengan harapan, sehingga perlu adanya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran spin game agar nantinya siswa dapat meningkatkan pemahaman pada siklus II.

Pada pemberian tindakan siklus II, merupakan suatu perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada saat siklus I. Penggunaan media pembelajaran spin game pada siklus II, peneliti lebih menekankan pada cara bagaimana bermain media pembelajaran spin game dengan lebih menginovasi media tersebut. Sehingga pada pemberian tindakan yang dilakukan dapat berjalan secara optimal serta menganalisis kesukaran soal dan memperbaiki tes dengan cara peneliti membuat soal lagi. Kemudian soal tersebut dibagikan kepada siswa agar dikerjakan dengan penuh semangat. Dari hasil tersebut diperoleh nilai rata-rata 85,8 atau meningkat 17,5 dibandingkan pada saat siklus I. Dengan itu pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan media *spin game* yang dilakukan peneliti dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi aksara jawa.

SIMPULAN

Berdasarkan tahap pelaksanaan dari pemberian tindakan pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *spin game* dapat meningkatkan suatu pemahaman konsep siswa pada materi aksara jawa pada kelas IV di SD N Magelang 3. Peningkatan pemahaman konsep siswa mengalami sebuah peningkatan yang sangat signifikan. Besaran nilai rata-rata yang diperoleh siswa melalui Pra Siklus 63,1, Siklus I 68,3 Siklus II 85,8 dengan itu peningkatan pemahaman siswa sudah mencapai standar ketuntasan belajar diatas 80%.

DAFTAR PUSTAKA

1. Faqihani, G. A., Awaludin, R., & Erosa, D. (2011). Permainan Hanihon sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa. *Ilmiah Mahasiswa*, 30–33.
2. Hadi, S., & Umi Kasum, M. (2015). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Berpasangan (Pair Checks). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.630>
3. Hariyati, E., & Norida, S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran spinning question pada kompetensi dasar kerja sama ekonomi internasional kelas XI Ips di Sma Negeri 1 Porong*. 6, 310–315.
4. Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak Development of Learning Media Based on Spin Wheel Game on Arabic Vocabulary Learning in Kindergarten*. 4(2), 291–303.
5. Huda, M. (2014). *Model-Model pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
6. Isbanah, E. P. dan Y. (2018). *Pengaruh financial literacy, illusion of control, overconfidence, risk tolerance, dan risk perception terhadap keputusan investasi pada mahasiswa di kota surabaya*. 6, 424–434.
7. Kartikasari, M., & Rahmawati, F. (2022). Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” Untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5052–5062.
8. Komariyah, Z. (2010). *Pengaruh pemanfaatan media permainan kartu hitung terhadap hasil belajar siswa materi ajar operasi hitung campuran mata pelajaran matematika*.
9. Mor, N. (2019). *Kementerian riset, teknologi, dan pendidikan tinggi universitas pendidikan indonesia*. 4(April), 2013163–2013165.
10. Mulyani, D. & S. (2007). Metadata, citation and similar papers at core.ac.u 1. *Pembagian Harta Waris Dalam Adat Tionghoa Di Kecamatan Ilir Timur I Kota Palembang*, 1(14 June 2007), 1–13. <https://core.ac.uk/download/pdf/11715904.pdf>
11. Nadhiroh, U., & Bagus Wahyu, S. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah*, 1–10.
12. Nawang Wulan, M., Anggraini, R., & Dkk. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin

- Game dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 06, 10884–10890.
13. Subakti, H. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. 2(April), 192–206.
 14. Ulya, A. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera.
 15. Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>