



Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Active Learning* Berbasis Permainan Ludo Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul

Jihan Sylvi Adhela Purnama Putri ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Melik Budiarti, Universitas PGRI Madiun

✉ sylvijihan@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian adalah dan siswa kelas IV di SDN 01 Nambangan Kidul sebanyak 14 siswa kelas eksperimen. Hasil pretest sebelum perlakuan menggunakan pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo menunjukkan tes keterampilan menulis aksara Jawa mendapatkan rata-rata 51,5. Pada posttest yang dilakukan setelah diberikan perlakuan mendapatkan rata-rata nilai 86,71. Hasil uji hipotesis yaitu diperoleh $t_{hitung} = 28,205$ dikorelasikan dengan $t_{tabel} = 1,771$ menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 13$. Apabila $t_{hitung} = 28,205 > t_{tabel} = 1,771$ maka ada pengaruh pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

Kata kunci: *Active Learning*, Keterampilan Menulis, Aksara Jawa, Permainan Ludo



PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan ilmu pendidikan yang terdapat di sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal yang wajib dipelajari siswa SD. Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai upaya dalam melestarikan kebudayaan daerah yang sangat berguna untuk meningkatkan budi pekerti serta memperbaiki karakter siswa yang mulai menurun saat ini (Yulianasari, 2020). Dengan budi pekerti yang baik, siswa akan terdorong untuk memiliki jiwa melestarikan budaya dengan belajar menulis aksara Jawa sehingga memiliki kemampuan menulis kalimat biasa menjadi kalimat dalam bentuk aksara Jawa.

Perkembangan zaman yang sudah mulai modern akan membuat siswa menganggap bahwa aksara Jawa merupakan materi pelajaran yang *jadul* dan kuno. Anggapan siswa yang seperti itu dapat menimbulkan keterbatasan pengetahuan mengenai aksara Jawa. Menulis aksara Jawa kurang diminati oleh sebagian peserta didik karena peserta didik merasa kesulitan ketika menulis aksara Jawa (Wibowo, 2018). Adanya kerumitan siswa dalam menulis aksara Jawa, siswa perlu mendapatkan penjelasan materi dengan menggunakan pendekatan *active learning*. *Active learning* merupakan pendekatan belajar yang mampu memicu keaktifan peserta didik sehingga kegiatan belajar lebih maksimal (Nasution & Suyadi, 2020). *Active learning* dapat diaplikasikan dengan permainan. Permainan yang dapat memicu keaktifan siswa yaitu permainan ludo. Pendekatan *active learning* digunakan untuk menarik perhatian siswa agar tetap terpusat pada kegiatan pembelajaran (Subhan, 2013).

Permainan ludo merupakan permainan modern yang dimainkan secara berkelompok dan terbukti dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi anak-anak dalam hidup bersosial (Duarmas et al., 2022). Selain meningkatkan interaksi sosial, anak-anak juga akan merasa senang dan termotivasi belajar apabila permainan ludo diterapkan di kelas (Hasanah et al., 2020). Permainan ludo dipilih untuk diterapkan di dalam kelas sesuai karakteristik peserta didik dimana karena permainan ini dapat menarik minat belajar siswa (Lestari & Iswendi, 2021). Permainan ludo dapat diinovasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai alat transfer ilmu.

Pemahaman siswa mengenai materi aksara Jawa yang meningkat dapat memengaruhi keterampilan menulis aksara Jawa. Keterampilan menulis aksara Jawa digunakan untuk menyalurkan pesan tidak langsung berwujud huruf Jawa yang dipahami oleh penerima pesan (Setiawan & Putra, 2021). Memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang tepat dengan media yang menarik tentunya akan mudah untuk menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan survei di SDN 01 Nambangan Kidul, begitu banyak siswa yang tertarik dengan belajar sambil bermain. Siswa sangat tertarik apabila di sela-sela pembelajaran terdapat permainan sehingga siswa merasa tidak jenuh dan juga bisa aktif dalam menghidupkan suasana menyenangkan saat proses pembelajaran. Khususnya pada siswa kelas IV yang sangat senang ketika mengikuti permainan saat belajar Bahasa Jawa. Namun ketika kegiatan pembelajaran tersebut tanpa adanya permainan para siswa hanya duduk tidak mendengarkan adapun yang jenuh dan bermain sendiri sehingga kelas tidak kondusif.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *active learning* berbasis permainan Ludo cocok untuk diaplikasikan pada siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul karena dengan keadaan siswa yang sangat tertarik dengan belajar sambil bermain dan siswa kelas IV juga mengalami permasalahan kurangnya keterampilan dalam menulis aksara Jawa sehingga dapat mempermudah proses penelitian yang dilakukan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Pendekatan kuantitatif merupakan jenis metode penelitian yang penggunaannya terdapat beberapa prosedur pengukuran atau statistik yang memberikan hasil berupa temuan-temuan baru (Amirullah, 2015) Pada penelitian ini menggunakan penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. Desain penelitian tersebut termasuk *True Experimental Designs*.

Penelitian dilaksanakan di SDN 01 Nambangan Kidul dimana lokasinya terletak di Jalan Srintit nomor 36 Kecamatan Manguharjo, Kota Madiun. Penelitian dilaksanakan dari bulan Maret hingga bulan Mei tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Sampel diambil menggunakan

sampling jenuh dengan mengambil anggota populasi kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul sebanyak 14 siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 14 siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis pretest dan postest.

HASIL PENELITIAN

Penelitian kuantitatif eksperimen yang dilakukan di kelas IV SDN Nambangan Kidul melibatkan dua kelas yaitu kelas 4A (kelas control) dan kelas 4B (kelas eksperimen). Data dikumpulkan menggunakan tes tertulis yaitu pretest dan postest yang menghasilkan skor sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Tes Keterampilan Menulis Aksara Jawa

No.	KELAS KONTROL			KELAS EKSPERIMEN		
	Nama	Pretest	Postest	Nama	Pretest	Postest
1	ASD.	40	60	AFPP	53	93
2	ASD	26	46	AWNH	46	80
3	DNA	33	73	ANH	53	87
4	DSS	33	66	AAR	53	80
5	FVA	20	60	EHA	53	87
6	JDS	33	60	EM	66	100
7	MNHH	40	80	HRD	53	93
8	MVI	26	53	KKW	46	87
9	NMD	33	66	KMC	33	73
10	RKP	53	73	MAA	46	87
11	RKP	33	73	RAP	60	93
12	RM	20	66	SQJ	60	87
13	VAF	33	60	TID	53	87
14	ARHAM	20	60	ANF	46	80

Pada tabel.1 menunjukkan data yang memuat hasil nilai pretest dan postest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing memiliki peserta didik berjumlah 14. Penelitian ini menggunakan lembar tes tertulis dengan jumlah soal yaitu 15 soal. Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat dibentuk rekapitulasi hasil penelitian di kelas kontrol dan juga kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kelas Kontrol

	Nilai Pretest	Nilai Postest
Mean	31,64	64
Median	33	63
Modus	33	60
Varian	82,86	79,69
Standar Deviasi	9,10	8,92
Nilai Tertinggi	53	80
Nilai Terendah	20	46

Berdasarkan pernyataan data pada tabel 2 nilai pretest kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (M) = 31,64; Median (ME) = 33; Modus (Mo) 33; Varian = 82,86; Standar Deviasi = 9,10; nilai tertinggi = 53; dan nilai terendah 20. Sedangkan nilai postest kelas kontrol telah

diperoleh nilai rata-rata (M) = 64; Median (Me) = 63; Modus (Mo) = 60; Varian = 79,69; Standar Deviasi = 8,92; nilai tertinggi= 80; dan nilai terendah = 46.

Tabel 3 Rekapitulasi Data Kelas Eksperimen

	Nilai Pretest	Nilai Postest
Mean	51,5	86,71
Median	53	87
Modus	53	87
Varian	63,96	47,60
Standar Deviasi	7,99	6,89
Nilai Tertinggi	66	100
Nilai Terendah	33	73

Berdasarkan pernyataan data pada tabel 3 nilai pretest kelas eksperimen telah diperoleh rata-rata (M) = 51,5; Median (Me) = 53; Modus (Mo) = 53; Varian = 63,96; Standar Deviasi = 7,99; nilai tertinggi = 66; dan nilai terendah 33. Sedangkan nilai postest kelas eksperimen telah diperoleh rata-rata (M) = 86,71; Median (Me) = 87; Modus (Mo) = 87; Varian = 47,60; Standar Deviasi = 6,89; nilai tertinggi = 100; dan nilai terendah = 73.

Untuk mengetahui adanya pengaruh pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul perlu dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukn dengan memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas nilai keterampilan menulis aksara Jawa peserta didik SDN 01 Nambangan Kidul dengan metode *Lilliefors* disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tes	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan	Keterangan
Kontrol	Pretes	0,09914	0,227	Ho	Normal
				diterima	
Eskperimen	Pretes	0,14283	0,227	Ho	Normal
				diterima	
Kontrol	Postest	0,11572	0,227	Ho	Normal
				diterima	
Eksperimen	Postest	0,15886	0,227	Ho	Normal
				diterima	

Apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka Ho diterima (normal).

b. Uji Homogenitas

Perhitungan hasil uji homogenitas disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Tes	F_{hitung}	F_{Tabel}	Kesimpulan	Keterangan
Kontrol (X^2)	Pretes	1,29	2,58	$F_{hitung} < F_{Tabel}$	Homogen
Eskperimen (Y^2)					Homogen
Kontrol (X^2)	Postest	1,67	2,58		Homogen
Eksperimen (Y^2)					Homogen

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo mampu memberikan peningkatan drastis. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen menunjukkan $t_{hitung} = 28,205$ dikorelasikan dengan $t_{tabel} = 1,771$ menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 13$. Apabila $t_{hitung} = 28,205 > t_{tabel} = 1,771$ maka ada pengaruh pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas 4A (kelas control) dan kelas 4B (kelas eksperimen). Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan dengan memberikan perlakuan dengan media yang berbeda yaitu menggunakan media kartu aksara Jawa di kelas kontrol dan media permainan ludo di kelas eksperimen.

Penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2024 sebanyak 4 kali pertemuan di SDN Nambangan Kidul, peneliti memberikan pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pretest kelas kontrol mendapat rata-rata = 31,64, kelas eksperimen mendapatkan nilai pretest dengan rata-rata = 51,5. Setelah memberikan perlakuan, pada pertemuan akhir peneliti memberikan posttest. Dari hasil posttest kelas kontrol mendapatkan rata-rata = 64, kelas eksperimen mendapatkan nilai posttest dengan rata-rata = 86,71. Melihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest, nilai kelas eksperimen lebih unggul dari dan kelas kontrol

Keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul dapat dipengaruhi oleh kejenuhan belajar. Kejenuhan belajar merupakan kondisi siswa yang mengalami kelemahan fisik, emosi, dan mental yang menimbulkan rasa malas sehingga kemampuan merespon informasi yang disampaikan ikut melemah (Afifah, 2019). Pembelajaran menggunakan media permainan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran (Duarmas et al., 2022). Antusias peserta didik dalam menghadapi pembelajaran menulis aksara Jawa dengan belajar aktif menggunakan permainan, maka keterampilan menulis aksara Jawa dapat dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo mampu memberikan pengaruh positif dan peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui uji hipotesis kelas eksperimen yang memperoleh $t_{hitung} = 28,205$ dengan $t_{tabel} = 1,771$. Dapat dilihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat dipastikan ada pengaruh penggunaan pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif eksperimen dilaksanakan di SDN 01 Nambangan Kidul kelas control mendapat perlakuan dengan menerima penjelasan materi aksara Jawa dengan media kartu aksara Jawa, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan pendekatan *active learning* menggunakan media permainan ludo. Kelas control mendapatkan hasil nilai rata-rata pretest sebesar 31,64 dan rata-rata nilai posttest sebesar 64. Sedangkan kelas eksperimen mendapatkan hasil rata-rata pretest sebesar 51,5 dan rata-rata nilai posttest sebesar 86,71. Kelas eksperimen memperoleh hasil uji t dengan $t_{hitung} = 28,205$ dengan $t_{tabel} = 1,771$. Dapat dilihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka menunjukkan ada pengaruh penggunaan pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, S. (2019). Pengaruh Kejenuhan Belajar Dan Interaksi Sosial Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Sistem Pesantren Modern. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(4), 527–532. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v7i4.4827>

- AMIRULLAH. (2015). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*.
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y., & Bacori, Z. (2022). Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4, 2022. <http://dx.doi.org/10.29303/jm.v4i1.3236>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Lestari, R., & Iswendi. (2021). Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Asam dan Basa Kelas XI SMA/MA. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(2), 116–122. <https://doi.org/10.38035/rrj.v3i2.371>
- Nasution, H. A., & Suyadi. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Humanistik dengan Pendekatan Active Learning di SDN Nugopuro Gowok. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 31–42. <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-03>
- Setiawan, A., & Putra, L. V. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Website Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V. *Jurnal PERSEDA*, 4(2), 134–140. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda>
- Subhan, A. (2013). *Penerapan strategi belajar aktif ((ACTIVE LEARNING STRATEGY) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD ISLAM NURUL HIDAYAH*.
- Wibowo, B. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui QuantumTeaching. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(17), 1673–1683.
- Yulianasari, M. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Talking Stick Dengan Media Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Bungal Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*, 126. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/11237/>