



**PENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA WACANA BERHURUF JAWA DENGAN
PERMAINAN *ARJUNA NGULANDARA* PADA SISWA KELAS VIIIA SMP NEGERI 3 PULOSARI
KABUPATEN PEMALANG**

Ratna Titis Prayogi

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2013
Disetujui April 2013
Dipublikasikan April
2013

Keywords:
reading comprehension,
reading lettered discourse
Java, games Arjuna
Ngulandara

Abstrak

Kegiatan ini dilakukan untuk tujuan meningkatkan keterampilan membaca wacana berhuruf Jawa pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari Kabupaten Pemalang. Alternatif pemecahan masalah yang diterapkan adalah dengan menggunakan permainan *Arjuna Ngulandara* dalam pembelajaran membaca wacana berhuruf Jawa. Metode yang dilakukan adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca wacana berhuruf Jawa siswa. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan membaca wacana berhuruf Jawa siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari Kabupaten Pemalang setelah menggunakan permainan *Arjuna Ngulandara* dalam pembelajaran. Disamping peningkatan keterampilan siswa, siswa juga mengalami peningkatan dalam sikap kognitif, afektif dan psikomotorik.

Abstract

This activity is carried out for the purpose of improving reading skills in Java lettered discourse grade students of SMP Negeri 3 Pulosari VIIIA Pemalang. Alternative solutions are implemented is to use games in learning reading Arjuna Ngulandara Java lettered discourse. The method is to do action research to determine the increase reading skills of students Java lettered discourse. The conclusion of this activity is to increase reading skills lettered discourse Java class students of SMP Negeri 3 Pulosari VIIIA Kabupaten Pemalang after using games in learning Ngulandara Arjuna. Besides improving the skills of students, the students also experienced an increase in the cognitive attitude, affective and psychomotor.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Membaca huruf Jawa merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk dapat membaca huruf Jawa, minimal siswa harus mengenal dan hafal *aksara nglegena*, *pasangan* dan *sandhangan* dalam huruf Jawa. Selain hafal *aksara nglegena*, *pasangan* dan *sandhangan*, siswa juga harus memahami kaidah yang ada dalam huruf Jawa.

Dalam pembelajaran membaca huruf Jawa, siswa dituntut untuk mampu membaca huruf Jawa. Mampu membaca huruf Jawa berarti siswa telah mampu menguasai *aksara* dan memahami kaidah dalam huruf Jawa serta memahami wacana yang dibacanya. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengaku kesulitan dalam membaca huruf Jawa.

Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan membaca teks/wacana/bacaan berhuruf Jawa. Kesulitan tersebut diantaranya, menghafal huruf Jawa yang bentuknya hampir sama. Selain itu, menerapkan *sandhangan* dan *pasangan* dalam huruf Jawa.

Kemampuan membaca huruf Jawa siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari Kecamatan Pulosari Kabupaten Pemalang masih rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh dalam pembelajaran membaca huruf Jawa masih kurang dari batas KKM. Dimana batas KKM siswa tidak boleh kurang dari 70,00.

Keterampilan membaca huruf Jawa merupakan keterampilan yang memerlukan pembiasaan dan latihan secara terus menerus. Hal ini dikarenakan huruf Jawa hanya digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Sehingga jika pembelajaran membaca huruf Jawa hanya sekedar saja sudah barang tentu banyak siswa yang kurang menguasai penerapan dan kaidah *aksara Jawa*.

Peran media dalam pembelajaran membaca huruf Jawa sangatlah besar. Media sebagai sarana dalam pembelajaran membaca huruf Jawa memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran membaca huruf Jawa. Diharapkan dengan adanya media siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam memenuhi kompetensi membaca huruf Jawa dibandingkan dengan guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa adalah dengan menggunakan permainan *Arjuna Ngulandara*. Permainan *Arjuna Nulandara* merupakan permainan mengikuti petunjuk dalam peta. Siswa atau peserta akan berperan sebagai tokoh Arjuna harus mengikuti petunjuk yang terdapat dalam amplop untuk mencari empat buah benda yang telah disembunyikan dan menemukan tempat yang telah ditentukan. Setelah Arjuna dapat menemukan benda atau tempat pertama, Arjuna harus mengikuti petunjuk selanjutnya yang terdapat dalam tiap benda atau tempat yang ditemukan. Setelah menyelesaikan semua petunjuk Arjuna harus melapor pada guru untuk menyelesaikan tugas terakhir dipandu oleh guru.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana peningkatan kemampuan membaca huruf Jawa setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan *Arjuna Ngulandara* pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari Kabupaten Pemalang? (2) bagaimana perubahan perilaku siswa pada aspek afektif, kognitif serta psikomotorik siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari Kabupaten Pemalang setelah dilakukan pembelajaran membaca wacana berhuruf Jawa dengan permainan *Arjuna Ngulandara*?

Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca huruf Jawa setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan *Arjuna Ngulandara* pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari Kabupaten Pemalang, (2) mendeskripsikan perubahan perilaku siswa pada aspek afektif, kognitif serta psikomotorik siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari Kabupaten Pemalang setelah dilakukan pembelajaran membaca wacana berhuruf Jawa dengan permainan *Arjuna Ngulandara*.

Membaca pemahaman adalah suatu jenis kegiatan membaca secara seksama yang bertujuan untuk memahami: (1) standar-standar atau norma-norma kesusastraan (*literary standards*), (2) resensi tulis, (3) drama tulis, dan (4) pola-pola fiksi (Tarigan, 1994:56). Membaca pemahaman juga sering disebut dengan istilah *reading comprehension*. Tarigan (1994:43) menyatakan bahwa membaca pemahaman adalah jenis kegiatan membaca yang berupa menafsirkan pengalaman, menghubungkan informasi baru dengan yang telah diketahui menemukan jawaban

pertanyaan-pertanyaan kognitif dari bahan (bacaan) tertulis.

Membaca wacana berhuruf Jawa adalah membaca rangkaian kata-kata yang tersusun dalam kalimat yang tertulis dengan menggunakan huruf atau *aksara Jawa*.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya (Semiawan, 2008 : 20).

Ada dua jenis permainan yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Permainan yang pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan, artinya permainan tersebut digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, permainan anagram digunakan untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap perbedaan huruf. Permainan yang kedua, yaitu permainan yang digunakan dalam pembelajaran sebagai permainan murni. Fungsi penggunaan permainan murni tersebut untuk menghidupkan suasana, bukan untuk membahas topik tertentu. Permainan tersebut digunakan pada saat siswa sudah mulai tampak letih, mengantuk atau bosan (Suyatno, 2005: 14).

Permainan *Arjuna Ngulandara* adalah adaptasi dari permainan mencari jejak dan mencari harta karun. *Arjuna Ngulandara* berasal dari kata "Arjuna" yang diambil dari tokoh pewayangan Arjuna yang merupakan bagian dari *Pandhawa* dan "*ngulandara*" yang artinya pergi. *Arjuna Ngulandara* bukan berarti Arjuna pergi akan tetapi nama permainan yang akan digunakan oleh penulis sebagai media dalam pembelajaran membaca huruf Jawa.

METODE

Penelitian mengenai pembelajaran membaca huruf Jawa dengan menggunakan permainan *Arjuna Ngulandara* ini merupakan

penelitian tindakan kelas (*action research*) yang sering disebut PTK. Penelitian tindakan kelas mengupayakan perbaikan kondisi perbaikan kondisi pembelajaran dan menyelesaikan bermacam-macam permasalahan yang muncul dalam kelas. Tujuannya untuk mendeskripsikan peningkatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif, artinya dalam proses penelitian, yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dari tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Sebelum memulai kegiatan penelitian, perlu dilakukan perencanaan. Perencanaan dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan yang timbul pada awal pertemuan dan untuk mempersiapkan tahap tindakan. Dengan adanya perencanaan, tindakan pembelajaran yang dilakukan akan lebih terarah dan sistematis. Pada tahap ini hal yang perlu dilakukan yaitu menyiapkan surat izin penelitian. selanjutnya peneliti membuat rencana pembelajaran yang akan dijadikan pedoman ketika mengajar di kelas nantinya.

Tahap selanjutnya yaitu tahap tindakan, pada tahap ini hal yang dilakukan yaitu melakukan proses pembelajaran membaca wacana berhuruf Jawa dengan menggunakan permainan *Arjuna Ngulandara*.

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran membaca huruf Jawa berlangsung. Adapun aspek yang diamati meliputi keseriusan dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, ketepatan dalam membaca dan mengikuti petunjuk, kekompakan kelompok, ketepatan waktu penyelesaian permainan dan keberhasilan misi.

Pada akhir siklus 1 dicatat hasil kemampuan dan perilaku siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, maka dapat ditemukan langkah-langkah perbaikan apa saja yang perlu dilaksanakan pada siklus II. Kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I dicari pemecahannya, dan kelebihan-kelebihan yang terdapat pada siklus I dapat dipertahankan atau ditingkatkan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen tes dan nontes. Instrumen Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes perbuatan yang berupa keterampilan membaca huruf Jawa. aspek yang diukur dalam tes membaca huruf Jawa yaitu, (1) hasil dari permainan dan (2) kerjasama kelompok. Instrumen non tes yang digunakan berbentuk pedoman observasi, pedoman wawancara, jurnal, dokumentasi dan angket.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa hasil tes dan nontes. Hasil tes meliputi prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil prasiklus merupakan hasil tes keterampilan membaca huruf Jawa sebelum diberi tindakan. Hasil tes siklus I dan siklus II merupakan hasil tes keterampilan membaca huruf Jawa setelah pembelajaran dengan permainan *Arjuna Ngulandara* dilaksanakan. Hasil nontes berupa hasil observasi, jurnal, angket, dan wawancara.

Data kondisi awal atau prasiklus diperoleh dari hasil pembelajaran keterampilan membaca huruf Jawa yang dilakukan oleh guru SMP Negeri 3 Pulosari sebelum dilakukan tindakan pembelajaran membaca wacana berhuruf Jawa dengan permainan *Arjuna Ngulandara*. Nilai KKM pada pembelajaran membaca huruf Jawa di SMP Negeri 3 Pulosari yaitu 70,00. Nilai KKM tersebut belum dapat dicapai oleh sebagian besar siswa pada tahap prasiklus adalah 67,32 atau tidak tuntas.

Tidak tercapainya nilai KKM yang menjadi standar ketuntasan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, materi yang diberikan guru dalam pembelajaran membaca tersebut sulit dan tidak merangsang perkembangan daya pikir siswa karena materi monoton. Selain materi, faktor berikutnya yang menyebabkan tidak tercapainya KKM yaitu cara mengajar guru yang masih bersifat konvensional dan monoton karena guru tidak menggunakan media yang baru dan menarik bagi siswa. Guru hanya memberikan tugas untuk mengalih aksarakan bacaan huruf Jawa yang ada

di buku kemudian dinilai. Hal tersebut menjadikan siswa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, yang akhirnya berdampak pada hasil tes yang kurang memuaskan.

Pembelajaran keterampilan membaca wacana berhuruf Jawa siklus I merupakan tindakan awal penelitian dengan menggunakan media permainan *Arjuna Ngulandara*. Keterampilan membaca wacana berhuruf Jawa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari dalam membaca huruf Jawa pada siklus I meningkat dari prasiklus yaitu 67,32 dengan jumlah nilai 2760 meningkat menjadi 71,04 dengan jumlah nilai 2912,5. Hasil pada siklus I lebih memuaskan dibandingkan tahap prasiklus karena sudah mencapai KKM yang ditentukan yaitu sebesar 70,00.

Keterampilan membaca huruf Jawa pada siklus I meningkat dibanding pada tahap prasiklus. Hal itu dikarenakan pada siklus I ini sudah ada pemberian tindakan yaitu dengan menggunakan permainan *Arjuna Ngulandara*. Melalui permainan *Arjuna Ngulandara* ini siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam membaca huruf Jawa. walaupun demikian masih terdapat kesulitan terutama dalam memahami wacana berhuruf Jawa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi, jurnal siswa, angket dan wawancara, dapat diketahui bahwa siswa masih belum dapat memahami secara benar pembelajaran membaca wacana huruf Jawa menggunakan permainan *Arjuna Ngulandara*. Walaupun mereka mengatakan bahwa menggunakan permainan *Arjuna Ngulandara* ini menarik, permainan *Arjuna Ngulandara* mengasyikkan, dan mempermudah siswa dalam pembelajaran, tetapi pada kenyataannya setelah dilakukan tes membaca wacana berhuruf Jawa siswa masih merasa kesulitan dalam membaca wacana berhuruf Jawa yang disiapkan guru. Siswa mengeluh bahwa mereka masih belum hafal dan belum paham tentang penerapan *pasangan* dan *sandhangan* dalam kalimat berhuruf Jawa dengan benar. Selain itu perilaku siswa masih banyak yang bergurau, berbuat curang saat melakukan permainan, bahkan berada terlalu jauh dari area permainan, walaupun juga banyak yang berperilaku positif. Walaupun demikian, siswa menginginkan permainan *Arjuna Ngulandara* digunakan kembali dalam pembelajaran membaca huruf Jawa selanjutnya.

Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, guru akan lebih memperjelas lagi penggunaan permainan *Arjuna Ngulandara* dan menjelaskan kembali aksara Jawa kepada siswa supaya tidak ada lagi kesulitan dalam pembelajaran membaca huruf Jawa pada siklus II.

Pada akhir tes siklus II, terlihat bahwa nilai rata-rata keterampilan membaca huruf Jawa siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari, Kabupaten Pemalang pada siklus II meningkat dari siklus I yaitu 71,04 dengan jumlah nilai 2912,5 meningkat menjadi 78,64 dengan jumlah nilai 3225. Hasil pada siklus II lebih memuaskan dibandingkan tahap prasulus karena sudah mencapai KKM yang ditentukan yaitu sebesar 70,00. Dari 41 siswa sudah tidak ada lagi siswa yang tidak tuntas.

Keterampilan membaca huruf Jawa siswa pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I. Hal itu dikarenakan siswa sudah dapat memahami materi yang digunakan sebagai bahan bacaan siswa lebih sederhana menyesuaikan dengan kemampuan siswa. Melalui permainan *Arjuna Ngulandara* ini siswa tidak lagi kesulitan dalam membaca wacana berhuruf Jawa karena permainan ini menstimulasi siswa untuk berusaha membaca wacana berhuruf Jawa dan memecahkan petunjuk dalam permainan. Siswa semakin lancar dalam membaca wacana berhuruf Jawa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi, jurnal siswa, angket dan wawancara, diperoleh perubahan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca Huruf Jawa mengalami perubahan ke arah yang lebih positif dan mengalami peningkatan. Siswa lebih senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II ini siswa sudah lebih paham penggunaan permainan *Arjuna Ngulandara* beserta peraturannya. Siswa tidak lagi merasa kesulitan dalam memahami materi membaca wacana berhuruf Jawa. Dengan permainan *Arjuna Ngulandara* bukan hanya pengetahuan siswa yang berkembang, tetapi juga kesadaran untuk berkompetisi dan sportifitas siswa dalam belajar semakin meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Keterampilan membaca huruf Jawa mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan media permainan *Bima Ngulandara*. Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa. Pada tahap prasiklus nilai rata-rata siswa sebesar 67,32 dan belum mencapai nilai KKM sebesar 70,00. Setelah dilakukan tindakan siklus I yaitu 71,04 dengan jumlah nilai 2912,5 meningkat menjadi 78,64 dengan jumlah nilai 3225. Hasil pada siklus II lebih memuaskan dibandingkan tahap prasulus karena sudah mencapai KKM yang ditentukan yaitu sebesar 70,00. Dari 41 siswa sudah tidak ada lagi siswa yang tidak tuntas.

Peningkatan keterampilan membaca huruf Jawa siswa juga diikuti dengan perubahan perilaku siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Pulosari, Kabupaten Pemalang setelah mengikuti pembelajaran membaca huruf Jawa dengan media permainan *Bima Ngulandara*. Perubahan perilaku siswa merujuk pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku kognitif dapat dilihat dari sudah hafal *aksara Jawa* dengan cukup baik dan siswa memahami wacana berhuruf Jawa. Perilaku afektif dapat dilihat dari siswa antusias dan memperhatikan dengan seksama penjelasan guru dan siswa bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Perilaku psikomotorik dapat dilihat dari siswa mengikuti petunjuk permainan dengan benar.

Saran

Saran yang dapat diberikan dari peneliti baik untuk guru, siswa, maupun penelitian selanjutnya adalah (1) permainan *Bima Ngulandara* dapat dilakukan pada pembelajaran membaca wacana berhuruf Jawa di SMP Negeri 3 Pulosari pada khususnya dan SMP di wilayah Kabupaten Pemalang pada umumnya. (2) Guru harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran membaca wacana berhuruf Jawa. (3) Penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk penelitian selanjutnya dengan media pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Rahim, Farida. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

Semiawan, Conny. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Dalam Taraf Pendidikan Usia Dini: Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenhalindo.

Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Diva Press.

Suyatno. (2005). *Permainan pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo