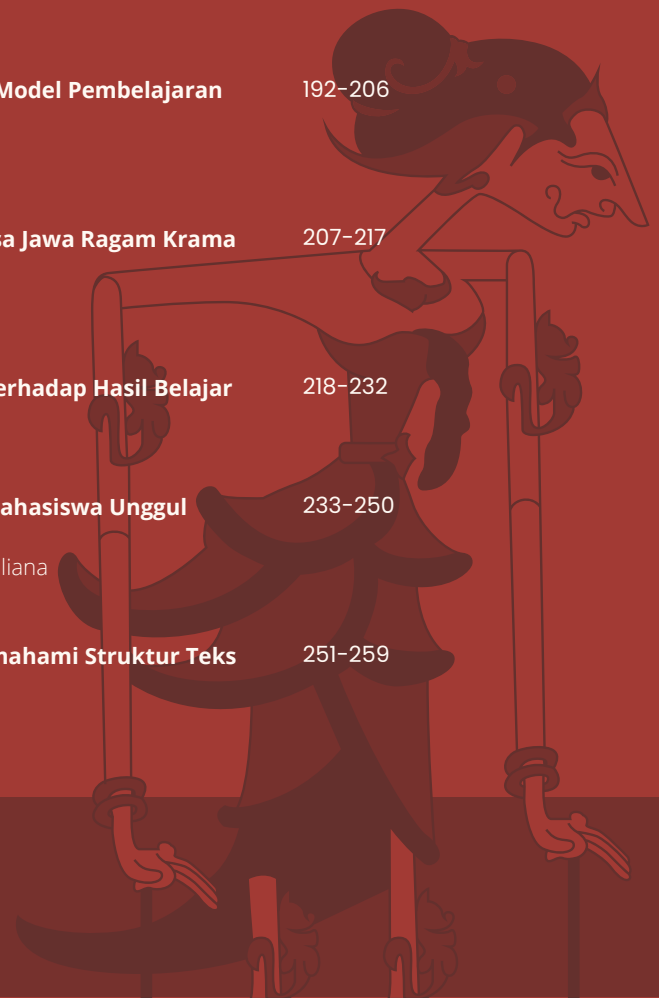


Table of Content

Strategi Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jawa pada Anak Tuna Rungu-Wicara Astrid Wangasagirindra Pudjastawa, Rina Kusweni, Helmy Bastian	128-145
Pendidikan Inklusif pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di SMP Negeri 31 Semarang Tia Yulian Anggeani, Esti Sudi Utami	146-156
Penyusunan Kumpulan Cerkak Bebungahing Rekasa Sebagai Sumber Belajar untuk Jenjang SMP/MTs Ananda Pramesti Regitha Cahyani, Azizatuz Zahro'	157-168
Karakter Tokoh Kancil dalam <i>Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil Tedhakan Raden Mas Dayat Mukadam Nataseputra</i> Wahyu Rintoko Aji, Kenfitria Diah Wijayanti, Tya Resta Fitriana	169-180
Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak Sisi Milawati Dewi, Mujimin	181-191
Peningkatan Keterampilan Undha-Usuk Basa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas IV Fika Nawangsari, Septiyati Purwandari, Muh Syauqi Malik	192-206
Efektivitas Media Jenga Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Ragam Krama Alus di Sekolah Dasar Nandan Cahya Kinasih, Abdul Mukhlis, Dimas Setiaji Prabowo	207-217
Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Refi Wulandari, Tutik Dinur Rofiah, Dewi Agus Triani, Agus Miftakus Surur	218-232
Fast Track Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Penerimaan Calon Mahasiswa Unggul Program Magister Prodi Pendidikan Bahasa Jawa Venny Indria Ekowati, Sri Harti Widyastuti, Suwardi, Vindy Reyhana, Annisa Yuliana	233-250
Peningkatan Hasil Belajar dengan Problem Best Learning dalam Memahami Struktur Teks dan Unsur Kebahasaan dalam Nulis Layang Pribadhi Dami	251-259



PIWULANG

Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa

Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa merupakan media publikasi ilmiah mengenai pendidikan dan pengajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa di berbagai jenjang pendidikan formal, informal, maupun nonformal; terbit dua kali dalam satu tahun (Juni dan November).

Jurnal ini telah terbit sejak tahun 2013.

Editor in Chief

Nur Hanifah Insani, S. Pd., M. Pd.

Editorial Board

Dr. Sucipto Hadi Purnomo, M. Pd.

Dr. Mulyana, M. Hum.

Ghis Nggar Dwiadmojo, M.Pd.

Respati Retno Utami, S. Pd., M. Pd.

Tya Resta Fitriana, S.Pd, M.Pd.

Andriyana Fatmawati, M.Pd.

Exwan Andriyan Verry Saputro, M. Pd.

Ucik Fuadhiyah, S. Pd., M. Pd.

Mujimin, S. Pd., M. Pd.

Sungging Widagdo, S. Pd., M. Pd.

Didik Supriadi, S. Pd., M. Hum.

Saras Yulianti, M. Pd.

Sekretariat

Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa FBS UNNES

Alamat Redaksi/Penerbit

Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Gedung B8 Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Website: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang>

Telepon: (024) 86458383

Dicetak oleh

Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa FBS UNNES

PENGANTAR REDAKSI

Ucapan syukur redaksi ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa atas terbitnya Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, Volume 11 Nomor 2, November 2023. Demi peningkatan kualitas dan mencapai akreditasi jurnal yang semakin membaik, kami terus berupaya memperbaiki kualitas, baik dari segi substansi maupun dari segi sistematika dan proses distribusi naskah, mulai dari naskah masuk hingga revisi akhir.

Terwujudnya Piwulang, Volume 11 Nomor 2, November 2023 tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak terutama mitra bestari yang telah mencurahkan perhatiannya untuk me-review tulisan yang ada pada jurnal ini.

Piwulang, Volume 11 Nomor 2, November 2023 memuat sepuluh tulisan. Dari segi tema, edisi ini membahas mengenai pengembangan media bahan ajar bahasa Jawa, penerapan model, strategi dan media pembelajaran di kelas serta efektivitasnya, serta analisis konsep pendidikan budaya Jawa dalam beragam sumber. Kami mencoba memberikan tema secara bergantian dalam setiap nomor yang terbit, baik secara *online* maupun *offline* (cetak) untuk menyeragamkan bahasan dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengirimkan hasil penelitian sesuai bidangnya. Para penulis tersebar dari kalangan mahasiswa, guru, dosen, peneliti, dan pakar dari berbagai instansi. Dengan senang hati kami selalu mengharapkan kritik dan saran pembaca demi kesempurnaan jurnal ini. Kami persembahkan jurnal ini, semoga kehadirannya dapat menambah koleksi, wawasan, dan referensi pembaca.

Semarang, 27 November 2023

Redaksi

UCAPAN TERIMA KASIH UNTUK MITRA BESTARI

Redaksi Piwulang mengucapkan terima kasih kepada para mitra bestari yang telah me-review artikel-artikel yang diterbitkan dalam Piwulang Volume 11, Nomor 2, November 2023, yaitu:

Prof. Dr. Endang Nurhayati, M. Pd. , Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Prof. Dr. Suwarna Dwijonagoro, M. Pd., Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Prof. Dr. Bani Sudardi, M. Hum., Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Prof. Dr. Suwardi Endraswara, M. Hum., Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Prof. Dr. Darni, M. Hum., Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Dr. Darmoko, S. S., M. Hum., Universitas Indonesia, Indonesia

Dr. Muh. Abdullah, M.A., Universitas Diponegoro, Indonesia

Dr. Joko Sukoyo, M. Pd., Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Dr. Yuli Widoyono, M. Pd., Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

Dr. Doni Dwi Hartanto, M. Pd., Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Hernawan, S. Pd., M. Pd., Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Haris Santosa Nugraha, S. Pd., M. Pd., Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Komang Puteri Yadnya Diari, S.S., M. Pd., Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

Venny Indria Ekowati, S. PD., M. Litt., Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Dr. Agus Yuwono, M. Si., M. Pd., Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Dr. Yusro Edy Nugroho, M. Hum., Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Dr. Rozanah Katrina Herda, M. Pd., Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Semarang, 27 November 2023

Redaksi

DAFTAR ISI

Astrid Wangasagirindra Pudjastawa, Rina Kusweni, Helmy Bastian Strategi Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Anak Tuna Rungu-Wicara	128-145
Tia Yulian Anggeani, Esti Sudi Utami Pendidikan Inklusif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di SMP Negeri 31 Semarang.....	146-156
Ananda Pramesti Regitha Cahyani, Azizatul Zahro' Penyusunan Kumpulan Cerkak Bebungahing Rekasa Sebagai Sumber Belajar untuk Jenjang SMP/MTs.....	157-168
Wahyu Rintoko Aji, Kenfitria Diah Wijayanti, Tya Resta Fitriana Karakter Tokoh Kancil dalam <i>Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil Tedhakan Raden Mas Dayat Mukadam Nataseputra</i>.....	169-180
Sisi Milawati Dewi, Mujimin Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak.....	181-191
Fika Nawangsari, Septiyati Purwandari, Muh Syauqi Malik Peningkatan Keterampilan Undha-Usuk Basa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas IV.....	192-206
Nandan Cahya Kinasih, Abdul Mukhlis, Dimas Setiaji Prabowo Efektivitas Media Jenga Balok Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Ragam Krama Alus di Sekolah Dasar.....	207-217
Refi Wulandari, Tutik Dinur Rofiah, Dewi Agus Triani, Agus Miftakus Surur Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar.....	218-232
Venny Indria Ekowati, Sri Harti Widyastuti, Suwardi, Vindy Reyhana, Annisa Yuliana <i>Fast Track</i> Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Penerimaan Calon Mahasiswa Unggul Program Magister Prodi Pendidikan Bahasa Jawa...	233-250
Dami Peningkatan Hasil Belajar dengan <i>Problem Best Learning</i> dalam Memahami Struktur Teks dan Unsur Kebahasaan dalam <i>Nulis Layang Pribadhi</i>.....	251-259

**STRATEGI PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA JAWA PADA ANAK TUNA RUNGU-WICARA****Astrid Wangasagirindra Pudjastawa¹, Rina Kusweni², Helmy Bastian³**¹ SMAN 2 Malang^{2,3} SLBN Seduri MojokertoCorresponding Author: a.w.pudjastawa@gmail.com

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.68442

Accepted: May 7th 2023 Approved: July 7th 2023 Published: November 28th 2023**Abstrak**

Anak tuna rungu-wicara adalah anak berkebutuhan khusus yang memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan dan berkembang sesuai dengan potensinya. Dengan demikian mereka memerlukan strategi pembelajaran yang berbeda untuk memaksimalkan prestasi mereka dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak tuna rungu-wicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa serta faktor penghambat dan faktor pendukung yang ada. Dalam penelitian kualitatif lapangan ini yang bersumber dari observasi, wawancara, dan dokumen pendukung lalu diperkuat dengan analisis isi dan triangulasi ditemukan bahwa strategi pembelajaran yang efektif adalah yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, seperti strategi ekspositori, inkuiri, *contextual teaching learning*, dan individualisasi. Faktor penghambat termasuk kurangnya dukungan orang tua dalam mengajarkan materi Bahasa Jawa serta keterbatasan guru khusus dengan kualifikasi pengajaran Bahasa Jawa. Namun, faktor pendukung seperti lingkungan belajar yang nyaman, siswa yang antusias, guru yang kreatif, dan kepala sekolah yang mendukung aktifitas KBM sangat membantu mencapai kesuksesan dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa bagi anak tuna rungu-wicara. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi penting bagi pengembangan pendidikan inklusif yang lebih efektif bagi anak-anak berkebutuhan khusus.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran, Bahasa Jawa, Anak Berkebutuhan Khusus, Tuna Rungu**Abstract**

Children with hearing impairments are children with special needs who have the same right to get education and develop according to their potential. Therefore they need different learning strategies to maximize their achievement in Javanese Subjects. This study aims to describe learning strategies that can be applied to deaf-speech-deaf children in the Javanese Language Subject as well as the existing inhibiting and supporting factors. In this field qualitative research which originated from observations, interviews, and supporting documents which were then strengthened by content analysis and triangulation it was found that effective learning strategies were those that were adapted to the individual needs of students, such as expository strategies, inquiry, contextual learning, and individualization. The restraints include a lack of parental support in banning Javanese material as well as the limited number of special teachers with Javanese teaching qualifications. However, supporting factors such as a comfortable learning environment, enthusiastic students, creative teachers, and school principals who support teaching and learning activities are very helpful in achieving success in Javanese Language Subjects for children who are deaf-mute. Therefore, this research has an important contribution to the development of more effective inclusive education for children with special needs.

Keywords: Learning Strategies, Javanese Language, Children Needed, The Deaf Children

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif adalah upaya untuk memberikan kesetaraan hak dan kesempatan pendidikan bagi semua individu, termasuk anak berkebutuhan khusus (Herawati, 2016). Anak tuna rungu-wicara adalah salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yang memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dan memahami bahasa secara verbal (Ibrahim & Winarsih, 2013). Sebagai bagian dari pendidikan inklusif, anak tuna rungu-wicara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan dan berkembang sesuai dengan potensinya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bagi anak tuna rungu-wicara sering mengalami kendala karena perbedaan kebutuhan dan kemampuan mereka dengan anak-anak normal pada umumnya.

Mata Pelajaran Bahasa Jawa, sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sebagai muatan lokal (Wardhanika dkk, 2022), memiliki tantangan tersendiri dalam pembelajarannya bagi anak tuna rungu-wicara. Bahasa Jawa sebagai salah satu bahasa daerah yang masih banyak digunakan oleh masyarakat Jawa, di Indonesia. Oleh karena itu, pemahaman dan penggunaan bahasa Jawa sangat penting terutama bagi anak yang berasal dari daerah tersebut (Nadhiroh, 2021). Apalagi bagi anak tuna rungu-wicara, pembelajaran bahasa Jawa dapat menjadi tantangan yang lebih besar dibandingkan dengan anak-anak normal pada umumnya.

Pembelajaran Bahasa Jawa untuk anak tuna rungu-wicara memerlukan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif agar mereka dapat

menguasai materi dan berprestasi secara maksimal. Strategi pembelajaran yang efektif harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik setiap anak tuna rungu-wicara (Ariyanti, 2020). Selain itu, faktor-faktor seperti peran orang tua, kualifikasi guru, dan lingkungan belajar yang nyaman juga mempengaruhi efektivitas pembelajaran bagi anak tuna rungu-wicara (Wahyuningsih & Umaeroh, 2021).

Dalam penelitian strategi pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jawa yang efektif bagi anak tuna rungu-wicara, dapat diidentifikasi beberapa strategi pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan bahasa Jawa anak tuna rungu-wicara (Agustin, 2019). Pertama, penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang indra pendengaran dan penglihatan anak, seperti gambar, video, atau audio. Kedua, penggunaan metode pembelajaran visual yang dapat membantu anak tuna rungu-wicara memahami konsep dengan lebih mudah, seperti diagram, grafik, atau model 3D. Ketiga, pemanfaatan bahasa isyarat sebagai alat komunikasi dan memahami bahasa Jawa.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Rois & Astina (2018) yang menyatakan bahwa salah satu strategi pembelajaran yang efektif bagi anak tuna rungu-wicara adalah dengan menggunakan metode komunikasi alternatif dan bantuan teknologi. Metode ini meliputi penggunaan bahasa isyarat, bantuan visual seperti gambar, video atau animasi, dan teknologi bantu seperti komputer atau tablet. Dalam pembelajaran bahasa Jawa, teknologi bantu dapat digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dengan guru dan

teman sekelas, serta membantu anak tuna rungu-wicara dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang sudah dibuat dan direncanakan dengan baik serta dikemas secara menarik dan efektif yang bertujuan untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Azis, 2019) Strategi pembelajaran adalah suatu konsep yang sudah dibuat dan digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, dan strategi pembelajaran meliputi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pola umum kegiatan antara guru dan peserta didik dalam suatu kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang sudah digariskan (Dalyono, 2016). Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, guru harus sudah mempunyai strategi dan teknik tersendiri dalam mengajar. Guru juga harus menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, baik materi pokok atau materi penunjang sebelum proses pembelajaran dimulai (Syaparuddin dkk, 2020). Maka pentingnya menggunakan strategi pembelajaran guna meningkatkan kreativitas dan kesiapan guru pada saat proses pelaksanaan pembelajaran.

Pentingnya strategi pembelajaran yang tepat bagi anak tuna rungu-wicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa juga dapat diidentifikasi melalui tantangan-tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran. Anak tuna rungu-wicara memiliki kesulitan dalam berkomunikasi secara verbal, sehingga memahami bahasa Jawa secara lisan akan menjadi tantangan yang lebih besar.

Selain itu, penggunaan bahasa isyarat atau bahasa tubuh juga tidak selalu mudah dipahami oleh anak tuna rungu-wicara, terutama jika mereka belum terbiasa menggunakan bahasa tersebut dalam komunikasi sehari-hari.

Selain itu, peran orang tua juga sangat penting dalam membantu anak tuna rungu-wicara dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Orang tua dapat membantu memfasilitasi komunikasi dengan anak melalui bahasa isyarat dan memberikan dukungan serta motivasi dalam proses pembelajaran (Nisa dkk., 2022). Selain itu, kualifikasi guru juga mempengaruhi efektivitas pembelajaran bagi anak tuna rungu-wicara. Guru yang memiliki pengalaman dalam mengajar anak berkebutuhan khusus dan memahami kebutuhan mereka akan lebih efektif dalam memberikan pembelajaran yang tepat dan efektif (Alamsyah dkk., 2020).

Lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung juga sangat penting dalam pembelajaran anak tuna rungu-wicara. Lingkungan belajar yang nyaman dapat membantu anak merasa lebih terbuka dan mudah belajar (Lestari, 2022). Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung juga dapat membantu memfasilitasi penggunaan teknologi bantu dalam pembelajaran dan memudahkan komunikasi antara guru, anak, dan orang tua.

Dalam melakukan penelitian mengenai strategi pembelajaran Bahasa Jawa yang efektif bagi anak tuna rungu-wicara, perlu dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik anak tuna rungu-wicara, serta faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Metodologi penelitian

yang tepat dan akurat juga diperlukan untuk menghasilkan data yang dapat diandalkan dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik bagi anak tuna rungu-wicara. Penelitian juga tidak lupa untuk meninjau kembali beberapa penelitian terdahulu yang memungkinkan peneliti untuk menemukan hasil yang sesuai, misalnya berdasarkan penelitian yang dilakukan Portugal & Couto (2020) kita mengetahui bahwa strategi pembelajaran yang bisa mengajak anak-anak seperti bermain adalah yang paling efektif. Hal lain seperti penggunaan bahasa rekaan atau komunikasi alternatif juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam strategi pembelajaran anak Tuna Rungu (Meinzen-Derr et al., 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi pembelajaran yang efektif dan tepat dalam konteks anak tuna rungu-wicara pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa, serta mengidentifikasi faktor-faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses pembelajaran mereka. Dalam penelitian ini, akan dijelaskan berbagai metode dan pendekatan yang dapat diterapkan untuk memfasilitasi pemahaman dan penggunaan Bahasa Jawa pada anak-anak tuna rungu-wicara, memperkuat komunikasi dan interaksi mereka dalam lingkungan belajar. Selain itu, akan diidentifikasi faktor-faktor yang mungkin menghambat perkembangan mereka dalam mata pelajaran ini, seperti kendala teknis, masalah komunikasi, dan ketersediaan sumber daya. Di sisi lain, faktor pendukung seperti dukungan keluarga, pendidik, dan lingkungan sekolah yang inklusif juga akan

dipertimbangkan agar dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana menghadapi tantangan dan menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi anak-anak tuna rungu-wicara dalam mencapai keberhasilan dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa.

Penelitian ini memiliki kebaharuan yang signifikan karena fokusnya pada strategi pembelajaran khusus untuk anak-anak dengan tuna rungu-wicara dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Dalam kurun waktu dekat, penelitian semacam ini sangat relevan dan mendesak karena memperhatikan kebutuhan pendidikan inklusif yang lebih baik bagi anak-anak dengan berbagai tantangan komunikasi. Dengan mengidentifikasi strategi pembelajaran yang efektif dan tepat untuk kelompok ini, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran mereka, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif terhadap keberagaman kemampuan anak. Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan berharga bagi pendidik, ahli pendidikan khusus, dan pihak terkait lainnya dalam merancang program pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung bagi anak-anak tuna rungu-wicara dalam mencapai kemajuan akademik dan sosial mereka.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif (Moleong, 2017). Metode ini dipilih karena

penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan bahasa Jawa pada anak tuna rungu-wicara, serta faktor-faktor yang dapat menghambat atau mendukung pembelajaran tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran bahasa Jawa pada anak tuna rungu-wicara di beberapa sekolah inklusif di daerah Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur yaitu SLB Negeri Seduri Mojokerto, SLB PKK Gedeg, SLBS PGRI Dlanggu, dan SLB BC YPPAC Kemlagi. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dengan 5 guru yang memiliki pengalaman mengajar Mata Pelajaran Bahasa Jawa, 10 Orang Tua dari siswa tuna rungu-wicara yang memiliki anak yang sedang mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa, dan 10 anak siswa tuna-rungu wicara yang sedang menempuh mata pelajaran Bahasa Jawa, serta observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan interaksi antara siswa dengan guru dan teman sekelasnya.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif, yaitu dengan melakukan reduksi data, display data, dan verifikasi data (Sugiyono, 2017). Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dan mengurangi data yang tidak relevan. Display data dilakukan dengan menyajikan data secara terstruktur dan sistematis agar dapat dianalisis lebih mudah. Verifikasi data dilakukan dengan memeriksa keabsahan dan keandalan data yang telah diperoleh.

Hasil analisis data kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang disertai dengan kutipan data yang relevan. Dalam hasil analisis, diidentifikasi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan bahasa Jawa pada anak tuna rungu-wicara, serta faktor-faktor yang dapat menghambat atau mendukung pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini, juga dilakukan uji coba strategi pembelajaran pada beberapa siswa tuna rungu-wicara. Hasil dari uji coba tersebut juga menjadi bagian dari data yang dianalisis dan disajikan dalam hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Luar Biasa (SLB)

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah umum maupun di Sekolah Luar Biasa (SLB). Melalui Pembelajaran Bahasa Jawa diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa terkait budaya, tata krama, dan hal yang terkait dengan kehidupan sosial mereka sebagai bagian masyarakat. Di Sekolah Luar Biasa (SLB) kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa sama dengan di sekolah umum.

Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah berperan untuk memberikan pemahaman sosio-kultural kepada siswa sebagai bekal mereka kelak di masyarakat (Puspitasari, 2017). Tuntutan visi ini mendorong dikembangkannya standar kompetensi sesuai dengan jenjang persekolahan yang secara nasional ditandai dengan ciri-ciri:

Astrid Wangasagirindra Pudjastawa, Rina Kusweni, & Helmy Bastian / Piwulang 11 (2) (2023)

1. Lebih menekankan pencapaian kompetensi secara utuh selain penguasaan materi.
2. Mengkoordinir keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidik yang tersedia.
3. Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pendidik (guru) sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan sumber daya pendidikan baik sumber daya manusianya (SDM) dalam hal ini berkaitan dengan anak-anak berkebutuhan khusus dan layanan khusus (Muas, 2016).

Dari ciri-ciri standar kompetensi diatas dapat disimpulkan bahwa guru di Sekolah Luar Biasa (SLB) diperbolehkan untuk mengembangkan perencanaan pembelajaran seperti strategi, metode, media pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa dan dalam penyampaian materi pembelajaran Bahasa Jawa boleh tidak berurutan untuk mencapai seluruh kompetensi dasar.

Materi yang disajikan Guru Bahasa Jawa saat peneliti melakukan pengamatan dikelas, tentang membiasakan menggunakan undha ushuk (tingkat tutur) Bahasa Jawa. Penyampaian materi pelajaran, guru menggunakan suatu yang konkret, mudah dipahami, dengan menggunakan contoh-contoh yang sederhana, bahasa yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan alat peraga sebagai media. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa kehadiran media sebagai sarana penyalur informasi belajar (Nurchahyo & Jadmiko, 2022). Terutama bagi siswa Tuna Rungu-Wicara beberapa materi berupa

ketrampilan wicara merupakan tantangan tersendiri dikarenakan mereka memiliki kelainan dan sulit dalam memahami pelajaran serta sulit dalam menerima penjelasan dari guru yang hanya berupa lisan.

Berdasarkan obesrvasi dan wawancara peneliti juga menemukan bahwa langkah-langkah-langkah dan kegiatan belajar mengajar di SMALB dalam mata pelajaran Bahasa Jawa sebenarnya sama dengan langkah-langkah yang umum yaitu:

Tabel 1. Proses Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Luar Biasa

No	Langkah-:Langkah	Jenis Kegiatan Belajar Mengajar
1	Pendahuluan	Persiapan yang dilakukan guru difokuskan pada menciptakan kondisi belajar senyaman mungkin bagi siswa, agar materi yang disampaikan diserap semaksimal mungkin. Guru biasanya memulai bagian ini dengan waktu yang lebih lama dibandingkan pendahuluan pada anak normal, mereka memulainya dengan bercerita dan atau melakukan hal-hal kreatif untuk memancing partisipasi siswa.
2	Inti	Pada tahapan ini guru melakukan bahan pelajaran (terkadang menggunakan metode ceramah). Guru juga memberikan kesempatan yang banyak kepada seluruh siswa tunarungu untuk menghubungkan dan membandingkan materi yang telah diterimanya dengan tanya

- jawab. Pada akhir kegiatan guru tidak lupa mengecek pemahaman siswa dengan memberikan tugas kepada siswa untuk maju satu persatu ke depan kelas untuk menyampaikan apa yang diperoleh hari ini sesuai dengan penjelasan guru.
- 3 Penutup Pada bagian ini guru mengadakan penilaian terhadap pemahaman siswa dengan test tulis yang jumlahnya tidak lebih dari lima pertanyaan, pada tahap ini juga guru lebih melakukan refleksi dan penguatan siswa. Bagian ini dirancang sedemikian rupa agar siswa merasa nyaman dan senang sehingga pasca pembelajaran siswa mampu mengikuti pembelajaran berikutnya dengan semangat belajar yang serupa.

Banyak aktivitas yang dilakukan siswa dan guru saat berlangsungnya pembelajaran dikelas. Terkadang dalam pembelajaran tidak sesuai dengan yang direncanakan, karena terdapat berbagai hambatan, terutama lembahnya kemampuan siswa dalam menerima materi tertentu dan terbatasnya alokasi waktu. Diawal pembelajaran guru senantiasa mempersilahkan siswa untuk mengambil peralatan masing-masing yang diperlukan dalam proses belajar, seperti buku dan alat tulis serta melakukan *pre assessment* dan menanyakan materi sebelumnya serta melakukan apersepsi. Pada bagian *pre assessment* ini guru mengali informasi sedemikian rupa yang nantinya digunakan untuk bekal dalam kegiatan

inti dan penutup misalnya apabila siswa diketahui dalam kondisi yang kurang bergairah untuk belajar maka guru akan mengisi pembelajaran dengan kegiatan yang lebih mengarah ke bermain sambil belajar.

Sebelum guru menjelaskan materi yang dipelajari, terlebih dahulu guru menyuruh siswa untuk membuka buku modul yang telah disediakan oleh guru. Hal yang menjadi keunikan tersendiri adalah modul pembelajaran yang digunakan merupakan karya guru sepenuhnya, tentang hal ini guru menyampaikan alasannya seperti demikian:

Anak berkebutuhan khusus memiliki kebutuhan yang berbeda dengan anak normal. Berangkat dari hal ini saya kemudian mencoba membuat modul khusus untuk mereka, saya pernah memakai buku paket yang disediakan sekolah yang berasal dari Provinsi akan tetapi bagi saya materinya terlalu berat dan muluk-muluk. Akhirnya saya putuskan untuk membuat modul saya sendiri walaupun saya bukan lulusan Pendidikan Bahasa Jawa, alhamdulillah anak-anak tetap mampu berkomunikasi Bahasa Jawa dengan baik setelah menggunakan modul saya. Toh inikan tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa sebetulnya?

Guru pengajar Bahasa Jawa juga sering menanyakan pertanyaan yang berkenaan dengan materi yang berkaitan untuk mengetahui penerimaan siswa dalam pelajaran, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bertanya. Meskipun kebanyakan tidak ada reaksi apa-apa dari siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelajaran berlangsung masih ada siswa yang asik dengan pekerjaannya sendiri tanpa memperhatikan guru yang ada di depan kelas. Disini sangat diperlukan kesabaran guru dalam menghadapi siswa dan berusaha menegurnya dengan lemah lembut. Pada saat penyampaian materi guru memang harus terus menerus memberdayakan metode sebagai salah satu sarana strategi pembelajaran dikarenakan kemenarikan suatu proses pembelajaran menjadi kunci keberhasilan siswa berkebutuhan khusus. Strategi pembelajaran merupakan perencanaan awal sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan sistematis tanpa asal-asalan, apalagi dalam mendidik siswa berkebutuhan khusus yang perlu dilayani secara khusus berbeda dengan anak normal umumnya.

Proses pembelajaran evaluasi merupakan bagian terakhir dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa di SMA LB. Tujuan proses ini adalah sebagai alat ukur bagi guru untuk mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan setelah kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Dalam menentukan penilaian ada beberapa bentuk/jenis dan prosedur penilaian seperti lisan atau tertulis, *pretest* dan *post test*.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Guru Pengajar Bahasa Jawa mereka sering melakukan tes dalam bentuk test perbuatan dan test tertulis contoh dalam materi *undha usuk* (tingkat tutur) bahasa Jawa guru akan meminta siswa mempraktikan apa yang

diperolehnya lewat *role playing* dan atau mengamati siswa saat menggunakan Bahasa Jawa kepada orang tua mereka dan atau guru mereka. Hal ini mengingatkan pada penelitian Filina (2013) yang menjelaskan kepada kita bahwa Metode *Role Playing* adalah metode terbaik untuk meningkatkan perolehan kosakata siswa. Tes dalam bentuk pilihan ganda dan esai juga dilakukan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Strategi Pembelajaran Bahasa Jawa pada anak Tuna Rungu di Sekolah Luar Biasa (SLB)

Strategi pembelajaran merupakan perencanaan awal sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan sistematis tanpa asal-asalan (Sulistiyani dkk, 2021), apalagi dalam mendidik siswa berkebutuhan khusus yang perlu dilayani secara khusus berbeda dengan anak normal umumnya.

Untuk memilih strategi Pembelajaran Bahasa Jawa yang tepat seorang pendidik harus memahami konsep tentang ketunarunguan. Ketunarunguan dibedakan menjadi dua kategori yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*) (Liza dkk., 2020). Tuli adalah mereka yang indra pendengarannya mengalami kerusakan dalam taraf berat sehingga pendengaran tidak berfungsi lagi. Sedangkan kurang dengar adalah mereka yang indra pendengarannya mengalami kerusakan tetapi masih dapat berfungsi untuk mendengar, baik dengan maupun tanpa menggunakan alat bantu dengar (Jannati, 2020). Ketunarunguan yang

dialami oleh seorang anak akan menyebabkan konsekuensi yang kompleks bagi anak, terutama perkembangan anak menjadi sangat terhambat. Rahmah (2018) menyatakan bahwa diakibatkan gangguan pendengaran yang dialami, anak akan mengalami berbagai hambatan dalam meniti perkembangannya, terutama pada aspek bahasa, kecerdasan dan penyesuaian sosial.

Mawardiningsih & Nur Wijayanti (2018) mengemukakan, ketidakmampuan berbahasa/bicara disebabkan oleh tiga faktor yang saling berkaitan yaitu:

1. Penerimaan bunyi Penerimaan bunyi melalui pendengaran tidak cukup sebagai umpan balik untuk menyuarkan bunyi. Sebagai akibat gangguan pendengaran, maka bunyi yang didengarnya tidak sempurna.
2. Penerimaan bahasa/bicara dari orang yang sengaja mengajak bicara, tidak cukup untuk menunjang pendengarannya.
3. Anak tunarungu tidak mampu mendengar contoh bahasa/bicara dari orang yang mengajak bicara. perbendaharaan kata kata mereka yang kurang membuat anak tunarungu sulit menginterpretasikan gerak bicara orang lain.

Ibu Wati selaku guru kelas siswa tunarungu di Sekolah Luar biasa (SLB) Negeri Seduri Mojokerto yang menjadi salah satu narasumber penelitian mengatakan bahwa:

Strategi Pembelajaran Bahasa Jawa yang digunakan meliputi strategi ekspositori,

inkuiri, kontekstual teaching learning, dan individualisasi. Pemilihan strategi sebelumnya dipilih melihat kebutuhan perorangan siswa karena tiap siswa daya tangkapnya berbeda-beda. Hal yang paling menarik dalam memilih salah satu strategi pembelajaran adalah setiap anak memiliki kebutuhan yang berbeda sehingga cara penyampaian materi haruslah memiliki persiapan yang matang. Hal ini yang menjadi tantangan untuk memilih strategi.

Anak tuna rungu-wicara harus diterapkan strategi pembelajaran ekspositori, inkuiri, contextual teaching learning, dan individualisasi karena masing-masing strategi tersebut memiliki manfaat khusus yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak tuna rungu-wicara.

Adapun secara rinci strategi pembelajaran yang diterapkan untuk anak tuna rungu-wicara antara lain:

1. **Penggunaan Bahasa Isyarat:**

Menerapkan bahasa isyarat atau komunikasi visual untuk mengajarkan kosakata, ungkapan, dan tata bahasa Bahasa Jawa kepada anak tuna rungu-wicara. Bahasa isyarat dapat membantu mereka memahami dan berkomunikasi dengan lebih baik.

2. **Penerapan Metode Multi Sensori:**

Menggunakan metode pembelajaran multi sensori, seperti menggabungkan visual, auditori, dan gerakan fisik, untuk memfasilitasi pemahaman bahasa dan keterampilan komunikasi anak-anak tuna rungu-wicara.

3. **Teknologi Bantu Komunikasi:**

Memanfaatkan teknologi bantu komunikasi, seperti perangkat lunak atau perangkat keras yang dirancang khusus untuk membantu anak tuna rungu-wicara berkomunikasi dengan lebih efektif.

4. **Penggunaan Media Interaktif:**

Menggunakan media interaktif, seperti video, audio, dan permainan edukatif, yang dirancang khusus untuk membantu anak tuna rungu-wicara memahami dan belajar Bahasa Jawa dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

5. **Pendekatan Individualisasi:**

Mengadopsi pendekatan individualisasi dalam pembelajaran, dengan memperhatikan kebutuhan unik masing-masing anak tuna rungu-wicara dalam mengembangkan keterampilan bahasa dan komunikasi.

6. **Kolaborasi dengan Guru Dukungan:**

Melibatkan guru dukungan atau spesialis pendidikan khusus dalam proses pembelajaran untuk memberikan bimbingan tambahan dan strategi yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak tuna rungu-wicara.

7. **Penguatan Dukungan Keluarga:**

Melibatkan keluarga sebagai mitra dalam pembelajaran dengan memberikan dukungan dan pelatihan bagi anggota keluarga dalam memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran Bahasa Jawa anak tuna rungu-wicara di lingkungan sehari-hari.

Penggunaan bahasa isyarat dapat membantu anak tuna rungu-wicara memahami dan berkomunikasi dalam Bahasa Jawa dengan lebih baik. Bahasa isyarat dapat memfasilitasi proses belajar-mengajar dengan menghubungkan kosakata dan ungkapan dengan gerakan tangan atau tubuh yang mudah dipahami oleh anak-anak tersebut.

Tantangan yang mungkin dihadapi adalah adanya variasi bahasa isyarat yang digunakan oleh setiap individu atau wilayah, sehingga penting untuk memastikan konsistensi dalam penggunaan bahasa isyarat di lingkungan pembelajaran. Selain itu, guru dan siswa juga mungkin memerlukan waktu untuk memahami dan menguasai bahasa isyarat dengan baik.

Oleh karena itu penting juga untuk memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru dan keluarga dalam memahami dan mengimplementasikan bahasa isyarat yang sesuai dalam pembelajaran. Sosialisasi dan pembinaan terhadap bahasa isyarat yang digunakan juga perlu dilakukan agar penggunaan bahasa isyarat menjadi konsisten dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Pendekatan multi sensori memanfaatkan berbagai indera untuk mengenalkan dan memahami Bahasa Jawa. Dengan melibatkan berbagai modalitas belajar, seperti visual, auditori, dan gerakan fisik, anak tuna rungu-wicara dapat lebih mudah menyerap informasi dan mengembangkan keterampilan bahasa.

Tantangan dalam menerapkan metode multi sensori termasuk persiapan dan penyediaan materi pembelajaran yang beragam, serta memastikan bahwa semua anak mendapatkan

pengalaman belajar yang inklusif sesuai dengan kebutuhan mereka.

Guru perlu merencanakan dan mempersiapkan bahan pembelajaran yang beragam dan menarik sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Kolaborasi dengan ahli pendidikan khusus dan penggunaan teknologi yang tepat juga dapat meningkatkan efektivitas metode multi sensori dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Teknologi bantu komunikasi dapat membantu anak tuna rungu-wicara berkomunikasi dengan lebih efektif dan mandiri dalam Bahasa Jawa. Perangkat lunak atau perangkat keras khusus memungkinkan mereka untuk menyampaikan pikiran, bertanya, dan berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran secara lebih aktif.

Tantangan yang kemudian muncul adalah melibatkan pemahaman dan pengoperasian teknologi bantu komunikasi oleh guru dan keluarga, serta ketersediaan dan biaya perangkat tersebut. Hal ini dapat diatasi dengan melakukan pelatihan untuk guru, keluarga, dan staf sekolah dalam penggunaan teknologi bantu komunikasi. Selain itu, memastikan aksesibilitas teknologi ini dengan mencari pendanaan atau dukungan tambahan untuk memenuhi kebutuhan anak tuna rungu-wicara.

Media interaktif, seperti video, audio, dan permainan edukatif, dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak tuna rungu-wicara dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Media ini dapat membantu memvisualisasikan materi dan memperkuat pemahaman mereka.

Tantangan yang mungkin muncul termasuk seleksi konten yang tepat dan memastikan bahwa media interaktif tersebut dapat diakses oleh semua anak, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

Mengetahui hal tersebut penting memilih media interaktif yang dapat diakses secara universal dan menghadirkan beragam pengalaman pembelajaran. Pendekatan inklusif dalam mengembangkan dan menyajikan media ini dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan anak tuna rungu-wicara.

Pendekatan individualisasi mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan unik setiap anak tuna rungu-wicara, sehingga dapat membantu mereka mencapai potensi belajar terbaiknya. Anak tuna rungu-wicara memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Strategi pembelajaran individualisasi penting untuk memperhatikan kebutuhan, kemampuan, dan minat unik setiap anak. Dengan mengadaptasi metode, bahan, dan pendekatan pembelajaran secara individual, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan bagi anak tuna rungu-wicara (Lathifah, 2018). Strategi individualisasi juga membantu dalam mengatasi hambatan belajar yang spesifik yang mungkin dihadapi oleh anak, sehingga memaksimalkan potensi dan prestasi mereka dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa.

Tantangan dalam menerapkan pendekatan ini adalah upaya yang lebih intensif dalam perencanaan dan pengajaran yang disesuaikan dengan setiap siswa, serta memastikan ketersediaan sumber daya yang memadai untuk menangani kebutuhan individual.

Mengadopsi pendekatan kolaboratif antara guru, ahli pendidikan khusus, keluarga, dan tenaga pendidikan lainnya untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak tuna rungu-wicara penting untuk dititikberatkan dalam penerapan strategi pembelajaran ini. Komunikasi yang baik dan pengelolaan sumber daya yang efektif dapat membantu mengatasi tantangan dalam pendekatan individualisasi.

Kolaborasi dengan guru dukungan atau spesialis pendidikan khusus dapat memberikan panduan dan bantuan tambahan dalam mengajar dan mendukung anak tuna rungu-wicara dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Tantangan yang muncul termasuk koordinasi antara guru-guru dan tim dukungan, serta komunikasi yang efektif untuk memastikan rencana pembelajaran yang terkoordinasi dan konsisten.

Hal ini dapat diatasi dengan memperkuat komunikasi dan kolaborasi antara guru kelas dan guru dukungan melalui rapat atau pertemuan reguler. Tim dukungan dapat memberikan pelatihan kepada guru kelas dalam strategi pembelajaran khusus untuk anak tuna rungu-wicara dan memberikan saran tentang tindakan yang tepat jika menghadapi kesulitan.

Dukungan keluarga memiliki peran penting dalam membantu anak tuna rungu-wicara dalam belajar Bahasa Jawa di lingkungan sehari-hari. Melibatkan keluarga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dan memperkuat praktik bahasa di luar lingkungan sekolah. Pada pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan keterampilan berbicara.

Ketepatan strategi pembelajaran perlu ditunjang oleh peran orang tua. Alasan orang tua dikatakan sangat berperan dalam perkembangan ketrampilan berbicara anak adalah imitasi (Agustina, 2022). Hakikatnya manusia belajar dengan melihat, mendengar dan kemudian mengimitasi. Dengan melihat manusia tahu, dengan mendengar manusia mengerti, dengan mengimitasi dan terlibat maka manusia akan memahami.

Orang yang pertama dan selalu berada disekitar anak adalah orang tua. Orang pertama yang dipercaya oleh anak adalah orang tua. Orang pertama yang ingin diimitasi oleh anak adalah orang tua (Sari dkk., 2022). Orang pertama yang ingin dibuat bangga oleh anak adalah orang tua. Oleh sebab itu orang tua yang hebat akan mendorong anak untuk bisa menjadi seperti mereka bahkan melampaui mereka. Seperti halnya keterampilan berbicara anak tunarungu yang dikuasai dengan cara imitasi, peniruan terjadi apabila ada motivasi dari anak, dan motivasi muncul apabila ada interaksi antara anak dan orang tua. Itulah kenapa orang tua harus dapat membimbing anak mereka dengan sering mengadakan komunikasi guna merangsang motivasi anak untuk berbicara sebagai imbal balik umpan yang diberikan oleh orang tua. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara anak, secara konsisten orang tua melakukan percakapan dirumah bersama dengan anak, sehingga keterampilan berbicara anak akan terasah.

Adi Chandra (2019) mencatat bahwa keterlambatan perkembangan bahasa dan bicara

anak tunarungu cenderung disebabkan ketidakmampuan orangtua dan orang-orang lain yang signifikan dengan anak tunarungu untuk berfungsi sebagai partner komunikasi yang baik. Itulah pengaruh orang tua terhadap anak, serta alasan mengapa orang tua sangat perlu untuk membimbing anak mereka menghadapi keterbatasan yang dimiliki, membimbing anak menemukan jalan yang sesuai untuk mencapai apa yang seharusnya bisa dicapai oleh anak. Oleh sebab itu perlu adanya bimbingan dari orang tua untuk membantu dan mengarahkan anak mereka dalam tujuan membantu penguasaan keterampilan berbicara anak. Bantuan tersebut diwujudkan dalam bentuk pemberian program bimbingan orang tua dengan materi komponen-komponen dalam keterampilan berbicara meliputi fonologi, kosakata, struktur dan kecepatan kelancaran umum.

Tantangan yang muncul termasuk mendapatkan keterlibatan aktif dari keluarga dan memberikan pemahaman yang cukup mengenai strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di rumah.

Hal tersebut dapat diminimalisir dengan menyediakan pelatihan dan pendampingan kepada keluarga dalam memahami dan mendukung pembelajaran anak tuna rungu-wicara. Membuat panduan sederhana dan praktis tentang cara mendukung pembelajaran di rumah juga bisa membantu keluarga mengintegrasikan strategi pembelajaran dalam rutinitas sehari-hari.

Dengan demikian pembelajaran yang bermakna dan efektif dapat terjadi pada anak tuna rungu, mengajar bukan saja hanya mengajar dan menyampaikan informasi/pesan tetapi juga

meliputi perkembangan pribadi siswa, interaksi sosial, serta penanaman sikap dan nilai pada diri siswa. Proses belajar yang bermakna akan terwujud dalam kondisi, suasana kelas yang kondusif, efektif, kreatif, produktif dan menyenangkan. Selain itu terbina hubungan interpersonal yang sehat dan mendorong munculnya perubahan perilaku belajar siswa yang diharapkan. Untuk mencapai suasana kelas tersebut maka diperlukan pengelolaan yang dilakukan guru di dalam kelas lewat strategi pembelajaran yang tepat.

Faktor Penghambat Pembelajaran Bahasa Jawa Bagi Anak Tuna Rungu

Dalam setiap pembelajaran tentunya ada berbagai hambatan yang dihadapi, apalagi dengan adanya anak-anak berkebutuhan khusus sudah merupakan kendala tersendiri dalam proses pembelajaran. Faktor penghambat yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Jawa bagi tuna rungu yaitu:

1. Kurikulum pembelajaran Bahasa Jawa sekolah luar biasa (SLB) yang sama dengan kurikulum umum dan tidak adanya kurikulum tersendiri yang dikhususkan untuk anak-anak berkebutuhan khusus, sehingga membuat guru harus mengajar tanpa mengacu dengan materi yang telah ditentukan dan memilih materi yang mudah untuk diajarkan ke siswa berkebutuhan khusus.
2. Tidak adanya guru khusus mata pelajaran Bahasa Jawa membuat guru

sulit menyampaikan materi secara luas karena guru rata-rata merangkap sebagai guru kelas sehingga materi yang disampaikan seadanya sesuai dengan kemampuan guru tersebut.

3. Keterbatasan fasilitas dalam menunjang pembelajaran Bahasa Jawa misalnya ruang kelas yang kurang, serta masih kurangnya media pembelajaran yang dibuat oleh sekolah karena keterbatasan dana.
4. Tidak mudahnya menanamkan pendidikan karakter yang merupakan ciri pembelajaran Bahasa Jawa kepada anak berkebutuhan khusus karena keterbatasan mereka dan pemahaman mereka yang tidak seperti anak normal lainnya. Pembelajaran yang harus dilakukan berulang-ulang untuk mengingatkan kepada mereka membutuhkan proses yang lama dan tidak bisa hanya sebentar.
5. Orang tua yang belum antusias memberikan pemahaman tentang Pembelajaran Bahasa Jawa kepada anaknya yang berkebutuhan khusus sehingga membuat anak kurang paham dalam Pembelajaran Bahasa Jawa. Kemudian orang tua yang tidak mendampingi anaknya belajar ketika di rumah karena orang tua hanya menyerahkan semua pembelajaran di sekolah.
6. Adanya anak yang terkadang tidak berangkat ke sekolah karena memiliki pekerjaan tertentu atau orang tua yang

sibuk jadi tidak mengantarkan anaknya ke sekolah.

Faktor Pendukung Pembelajaran Bahasa Jawa Bagi Anak Tuna Rungu

Dalam melaksanakan pembelajaran terdapat faktor pendukung dalam menerapkan strategi pembelajaran Bahasa Jawa, sehingga dapat terlaksana dengan baik dalam penerapannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan terdapat beberapa faktor pendukung dalam strategi pembelajaran Bahasa Jawa bagi anak tuna rungu yaitu :

1. Siswa ketika didalam kelas semangat untuk belajar, siswa dekat dengan guru kelasnya sehingga siswa senang menerima pelajaran dari guru tersebut, serta siswa menunjukkan perilaku yang baik ketika di dalam lingkungan sekolah.
2. Guru memiliki kecakapan dalam memahami karakteristik siswa dan kebutuhan siswa serta membuat inovasi sendiri dalam membuat media-media pembelajaran agar mempermudah siswa dalam memahami materi dan agar siswa tidak bosan belajar. Guru yang memiliki kesabaran dan memerikan pelayanan yang baik secara ikhlas untuk anak-anak yang memiliki keterbatasan walau mereka bukan guru kelulusan sarjana pendidikan Bahasa Jawa.
3. Kepala sekolah yang sangat mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa bisa mendapatkan pelajaran yang layak yang sama dengan anak umum lainnya

Dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal sesuai visi, misi, dan tujuan sekolah dibutuhkan adanya perencanaan dalam setiap awal pembelajaran. Pemilihan perencanaan yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan siswa juga bisa memahami dengan baik. Dalam perencanaan itu nantinya termasuk materi, metode, media dan evaluasi yang mendukung terlaksananya pelaksanaan pembelajaran.



Gambar 1. Grafik Lingkungan yang Nyaman merupakan pendukung keberhasilan pembelajaran

Mendidik anak tuna rungu dalam pelaksanaannya berbeda dengan anak normal di sekolah umum. Dari hasil penelitian di Sekolah Luar Biasa (SLB) di Kabupaten Mojokerto dalam memilih strategi pembelajaran Bahasa Jawa sebelumnya guru mempersiapkan pemilihan strategi dengan melihat kebutuhan siswa perorangan, sehingga nantinya siswa tidak kesulitan dalam memahami penyampaian guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Sesuai hasil wawancara di sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri di Kabupaten Mojokerto guru

dalam mengajarkan pembelajaran Bahasa Jawa pada anak tuna rungu menggunakan strategi ekspositori, inkuiri, contextual teaching learning dan individualisasi. Sebelum menggunakan strategi tersebut guru SLB Negeri di Kabupaten Mojokerto memilih strategi dengan pendekatan yang dilihat dari lingkungan sekolah dan rumah, daya tangkap siswa dan dari hasil assessment siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa pada anak tuna rungu-wicara memerlukan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif agar mereka dapat menguasai materi dan berprestasi secara maksimal. Strategi pembelajaran yang efektif harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik setiap anak tuna rungu-wicara. Dalam penelitian ini, diidentifikasi beberapa strategi pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan bahasa Jawa anak tuna rungu-wicara misalnya seperti penggunaan media pembelajaran yang tepat seperti gambar, video, atau alat bantu pendengaran yang dapat membantu anak tuna rungu-wicara memahami materi pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran yang terfokus pada pengembangan keterampilan berkomunikasi anak tuna rungu-wicara, seperti metode belajar terpadu (integrated learning) dan metode belajar berdasarkan proyek (project-

based learning) juga dapat menjadi strategi yang dapat digunakan.

Strategi lain yang juga dapat diterapkan adalah penerapan metode pembelajaran yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing anak, seperti pendekatan individual, pendekatan kelompok kecil, atau pembelajaran dengan metode one-to-one.

Selain itu, faktor-faktor seperti peran orang tua, kualifikasi guru, dan lingkungan belajar yang nyaman juga mempengaruhi efektivitas pembelajaran bagi anak tuna rungu-wicara. Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mendukung pembelajaran Bahasa Jawa anak tuna rungu-wicara di rumah. Orang tua dapat membantu anak belajar Bahasa Jawa dengan membaca cerita atau lagu daerah, atau melakukan kegiatan komunikasi sehari-hari dengan Bahasa Jawa.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan inklusif bagi anak berkebutuhan khusus, terutama anak tuna rungu-wicara. Hal ini dapat membantu para pengajar, orang tua, dan pihak terkait dalam memberikan pembelajaran yang tepat dan mendukung bagi anak tuna rungu-wicara pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

REFERENSI

Abdulah, M. K., Fauzi, I. K. A., & Sudrajat, A.

(2022). Manajemen Strategi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Pendidikan. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(2).
<https://doi.org/10.29407/Jsp.V5i2.149>

Adi Chandra, A. (2019). Peranan Pola Pengasuhan Terhadap Pemerolehan Bahasa Pada Anak. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*.
<https://doi.org/10.23969/Literasi.V8i2.1288>

Agustin, I. (2019). Penerapan Identifikasi, Asesmen, Dan Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Iii(November).

Agustina, R. E. (2022). Complete Parents Dan Keberlanjutan Sekolah Penduduk Usia 7-18 Tahun Di Indonesia. *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*, 20(2).
<https://doi.org/10.54911/Litbang.V20i2.212>

Alamsyah, M., Ahmad, S., & Harris, H. (2020). Pengaruh Kualifikasi Akademik Dan Pengalaman Mengajar Terhadap Profesionalisme Guru. *Journal Of Education Research*, 1(3).
<https://doi.org/10.37985/Joe.V1i3.19>

Ardiansyah, D. N., & Rochmawati, R. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Learning, Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2).
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i2.2404>

Ariyanti, I. (2020). Stuf Ex Dalam Napking Folding Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 2(1).
<https://doi.org/10.31602/Jt.V2i1.2927>

Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference On Islamic*

- Education And Social Sains (Acieds 2019)*, 1(2).
- Dalyono, B. (2016). Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Mencapai Kompetensi Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) Viii Strategi. Upbjj-Ut Semarang, November*.
- Filina, Z. (2013). Efektifitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosakata Kosakata Anak Tunarungu. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 1(1).
- Herawati, N. I. (2016). Pendidikan Inklusif. *Eduhumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/Eh.V2i1.2755>
- Ibrahim, A. S., & Winarsih, S. (2013). Disorder Pragmatik Anak Tuna Rungu Dalam Interaksi Pembelajaran Di Kelas. *Litera*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/Ltr.V11i2.1058>
- Jannati, M. S. (2020). Dukungan Sosial Gerakan Untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia (Gerkatan) Terhadap Penyandang Tuli. *Empati: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 8(1). <https://doi.org/10.15408/Empati.V8i1.14688>
- Lathifah, I. (2018). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Tunarungu. *Al-Bahtsu*, 3(1).
- Lestari, S. (2022). Pentingnya Lingkungan Belajar Yang Kondusif Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Liza, N., Kuntarto, E., & Kusmana, A. (2020). Pemerolehan Bahasa Anak Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Dalam Memahami Bahasa. *Jermal*, 1(2). <https://doi.org/10.31629/Jermal.V1i2.2214>
- Mawardiningsih, W., & Nur Wijayanti, C. (2018). Miskomunikasi Diadik Dengan Kaum Tuli. *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media*, 6(1). <https://doi.org/10.35457/Translitera.V6i1.583>
- Meinzen-Derr, J., Sheldon, R. M., Henry, S., Grether, S. M., Smith, L. E., Mays, L., Riddle, I., Altaye, M., & Wiley, S. (2019). Enhancing Language In Children Who Are Deaf/Hard-Of-Hearing Using Augmentative And Alternative Communication Technology Strategies. *International Journal Of Pediatric Otorhinolaryngology*, 125. <https://doi.org/10.1016/J.Ijporl.2019.06.015>
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). In *Pt. Remaja Rosda Karya*.
- Muas, R. (2016). Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam Di SmpIb Negeri Balikpapan. *Al-Qalam*, 19(2). <https://doi.org/10.31969/Alq.V19i2.164>
- Mutiaramses, M., S, N., & Murni, I. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.23969/Jp.V6i1.4050>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *Jisabda: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/Jisabda.V3i1.9223>
- Nisa, I. K., Astuti, N., & Tias, I. W. U. (2022). Analisis Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i1.1924>
- Nurchahyo, S. F., & Jadmiko, R. S. (2022). Kelayakan Konten Tiktok Berbahasa Jawa

- Untuk Media Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Sultra Educational Journal*, 2(2).
<https://doi.org/10.54297/Seduj.V2i2.290>
- Portugal, C., & Couto, R. M. De S. (2020). Designing A Learning Game For The Deaf Children As An Educational Technology. *Contemporary Educational Technology*, 3(1).
<https://doi.org/10.30935/Cedtech/6068>
- Purnomo, B., & Aulia, F. (2018). Pelaksanaan Pengelolaan Kelas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1).
<https://doi.org/10.22437/Gentala.V3i1.6765>
- Puspitasari, F. D. A. (2017). Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Jawa Ragam Krama Siswa Smp Negeri 40 Semarang. *Piwulang: Journal Of Javanese Learning And Teaching*, 5(1).
- Rahmah, F. N. (2018). Problematika Anak Tunarungu Dan Cara Mengatasinya. *Quality*, 6(1).
<https://doi.org/10.21043/Quality.V6i1.5744>
- Rois, A., & Astina, C. (2018). Implementasi Metode Maternal Reflektif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Anak Tuna Rungu Di Slb Purwosari Kudus. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Unsiq*, 5(3).
<https://doi.org/10.32699/Ppkm.V5i3.486>
- Salsabilla Sulistiyani, P., Magdalena, I., Anggraeni, S., & Selvia, N. (2021). Impelementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Dalam Sekolah Dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2).
<https://doi.org/10.36418/Cerdika.V1i2.18>
- Sari, P. Jenirian Brahmawido, Kusuma Negara, I. M. K. N., & Endra Susanta, I. P. A. (2022). Kemandirian Personal Hygiene Pada Disabilitas Di Slb D Ypac Bali. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 6(1).
<https://doi.org/10.37294/Jrkn.V6i1.345>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
<https://doi.org/10.33487/Mgr.V1i1.326>
- Tune Sumar, W. (2020). Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jambura Journal Of Educational Management*.
<https://doi.org/10.37411/Jjem.V1i1.105>
- Wahyuningsih, S., & Umaeroh, S. (2021). Penanaman Karakter Kemandirian Pada Anak Disabilitas Grahita Melalui Pembelajaran Tematik Di Sdlb Kaliwungu Kudus. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(2).
<https://doi.org/10.31849/Lectura.V12i2.6323>
- Wardhanika, E., Tryanasari, D., & Hs, A. K. (2022). Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 1(1).
- Wenno, I. H., Esomar, K., & Sopacua, V. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Dan Pencapaian Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(3).
<https://doi.org/10.21831/Cp.V35i3.10706>
- Wulan, E. P. S. (2021). Strategi Pembelajaran Ekspositori Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Zahroh, L. (2021). Pendekatan Dalam Pengelolaan Kelas. *Jurnal Keislaman*, 1(2).
<https://doi.org/10.54298/Jk.V1i2.3364>

**PENDIDIKAN INKLUSIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA DI SMP NEGERI 31 SEMARANG****Tia Yulian Anggeani¹, Esti Sudi Utami²**^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri SemarangCorresponding Author: tiayulian54@gmail.com

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.41460

Accepted: October 7th 2020 Approved: March 9th 2022 Published: November 28th 2023**Abstrak**

Pendidikan di Indonesia pada umumnya masih memisahkan antara ABK dan anak normal. Hal tersebut tentu saja menciptakan diskriminasi terhadap ABK, sebagai suatu alternatif maka pemerintah menetapkan penyelenggaraan pendidikan inklusif yang diatur dalam Permendiknas nomor 70 tahun 2009. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah inklusif memiliki beberapa perbedaan dengan sekolah reguler, pembelajaran yang tepat akan memudahkan ABK dalam mengikuti pembelajaran seperti peserta didik reguler. Selain itu, ada beberapa faktor yang mendukung penyelenggaraan pendidikan inklusif. Sekolah inklusif patutnya memperhatikan faktor-faktor tersebut. Tujuan penelitian adalah: (1) mendeskripsikan proses pembelajaran ABK dalam setting pendidikan inklusif pada mata pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 31 Semarang, (2) mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pendidikan inklusif di SMP Negeri 31 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan metode penelitian kualitatif, data dikumpulkan dengan teknik wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendidikan inklusif di SMP Negeri 31 Semarang belum berjalan dengan efektif. Hal tersebut dibuktikan dari nilai-nilai yang diperoleh ABK relatif lebih rendah dibanding anak reguler. Hal lain juga dibuktikan dari perencanaan pembelajaran ABK yang tidak diawali dengan proses asesmen, melainkan dengan proses deteksi dan menyusun PPI. Selain itu, sistem pengajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan aspek pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan teori para ahli.

Kata kunci: *Buku Ajar; Bahasa Sunda; Gapura Basa; Kelayakan Bahasa; Kelayakan Isi***Abstract**

Education in Indonesia in general still separates a children with special needs and normal children. This situation can creates discrimination against the children with special needs. As an alternative, the government determines the implementation of inclusive education in the Regulation Minister of National Educational Number 70 Year 2009. The learning's implementation in inclusive schools has several differences with regular schools. The proper learning will make it easier for ABK to take part in learning process. In addition, there are also several factors that support the implementation of inclusive education. Inclusive schools should pay attention to these factors. The objectives of this study were to describe the learning process for the children with special needs in an inclusive education setting on Javanese language in SMP Negeri 31 Semarang and to describe the factors supporting and inhibiting the implementation of inclusive education. This research is an evaluation research using qualitative research methods, data were collected using interview techniques. The results showed that the implementation of inclusive education at SMP Negeri 31 Semarang has not been effective. This is evidenced by the relatively lower values obtained by ABK compared to the normal children. Another thing is also evidenced from the lesson plan which does not begin with an assessment process, but with a process of detection and compiling of PPI. However, the teaching system, learning models, learning methods, instructional media, and learning aspects have been running according to the theory of experts.

Keywords: *inclusive education, Javanese language*

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif merupakan wujud pemerataan dan manifestasi pendidikan tanpa membedakan pemerolehan pendidikan antara anak-anak pada umumnya dan anak berkebutuhan khusus (Darma & Rusyidi, 2015). Pendidikan inklusif diharapkan mampu membuka peluang bagi anak-anak berkebutuhan khusus untuk memperoleh pendidikan yang bermutu supaya mampu mengembangkan potensi dan berkontribusi di masyarakat (Muhibbin, 2021). Namun pada kenyatannya, pendidikan inklusif masih jauh dari yang diharapkan. Pendidikan inklusif bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Indonesia masih terbilang minim karena pada umumnya masih memisahkan antara ABK dengan anak normal. Hal tersebut menimbulkan diskriminasi bagi ABK.

Pendidikan inklusif merupakan pendidikan anti diskriminasi. ABK berhak mendapatkan pendidikan yang layak di sekolah reguler tanpa dibeda-bedakan. Tujuan penyelenggaraan pendidikan inklusif yaitu memberikan kesempatan kepada ABK agar mendapatkan pendidikan yang setara dengan teman sebayanya (Hanjarwati & Aminah, 2014). Diharapkan dengan adanya pendidikan inklusif, ABK dapat beradaptasi dengan lingkungan sekolah reguler untuk membiasakan mereka berkomunikasi dengan anak normal.

Pendidikan inklusif dapat membentuk karakter anak untuk saling menghargai perbedaan. ABK dapat membiasakan diri berinteraksi dengan anak normal. Interaksi antara mereka dapat mengajarkan kepada anak-anak bahwa setiap anak tercipta berbeda.

Perbedaan tersebut bisa berupa sifat, karakter, emosional, maupun fisik. Perbedaan itu yang akan mendidik karakter anak untuk saling toleransi dan menghargai sesama. Harapan dengan adanya pendidikan inklusif yaitu agar tidak ada lagi diskriminasi bagi ABK. Diskriminasi tersebut dapat membuat ABK putus asa ataupun menyerah. Motivasi merupakan kunci utama untuk mendukung ABK, tidak hanya dari orang tua, tetapi juga dari teman dan guru. Motivasi dari teman akan sangat membantu ABK untuk tampil percaya diri dan mengesampingkan rasa minder. Motivasi dari guru dapat meningkatkan semangat ABK dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Maka sekolah inklusif merupakan tempat yang sesuai untuk mengembangkan potensi ABK.

Sekolah inklusif merupakan sekolah reguler yang menerima ABK, serta memfasilitasi sistem layanan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan (Wardhani, 2020). Hal tersebut dilakukan melewati adaptasi pembelajaran, fleksibilitas kurikulum, tenaga pendidik, lingkungan sekolah, sarana prasarana, dan evaluasi pembelajaran. Hal-hal tersebut berpengaruh terhadap penyelenggaraan pendidikan inklusif. Apabila hal tersebut telah terpenuhi, maka pendidikan inklusif dapat berjalan dengan sukses, namun apabila ada salah satu yang belum terpenuhi tentu saja menjadi penghambat penyelenggaraan pendidikan inklusif.

Pemerintah di Kota Semarang menunjuk 24 sekolah jenjang SMP sebagai sekolah penyelenggara pendidikan inklusif, yang terbagi atas 14 SMP swasta dan 10 SMP negeri, salah satunya yaitu SMP Negeri 31 Semarang. Pembagian kelas dilakukan secara

merata sejumlah peserta didik, di setiap kelas terbagi antara 2 sampai 4 ABK. Input peserta didik di sekolah ini sudah mendapat rekomendasi dari dinas terkait nama-nama ABK calon peserta didik yang nantinya akan bergabung di SMP Negeri 31 Semarang. Tidak hanya menjadi sekolah inklusif, sekolah yang berlokasi di Tambakharjo tersebut juga menjadi juara I dalam lomba sekolah sehat se-Kota Semarang serta menjadi satu-satunya sekolah di Kota Semarang yang menyabet gelar Sekolah Adiwiyata Nasional. Sekolah ini merupakan sekolah pertama di Kota Semarang yang memiliki ruang sumber lengkap dengan beberapa sarana penunjang dalam penanganan dan intervensi peserta didik yang teridentifikasi memiliki hambatan. Sekolah ini juga telah mengoptimalkan kerjasama dengan psikolog, psikiater, dan rumah sakit dalam penanganan ABK yang dipandang perlu diberikan pelayanan.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah inklusif memiliki beberapa perbedaan dengan sekolah reguler, baik dari perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi yang lebih fleksibel sesuai dengan keadaan peserta didik (Rahmatika, Ratnasari, & Widodo, 2020). Pembelajaran yang tepat akan memudahkan peserta didik (ABK) dalam mengikuti pembelajaran seperti peserta didik reguler lainnya. Guru sebagai tenaga pendidik tentu saja berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru di sekolah reguler dibekali pengetahuan tentang ABK, salah satunya mengenal siapa dan bagaimana ABK, serta karakteristik dari setiap anak. Guru baiknya memberi motivasi pendidikan agar ABK tetap semangat dalam menggali ilmu di sekolah.

Pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah, baik dari tingkat dasar hingga tingkat atas. Mata pelajaran muatan lokal Jawa Tengah ini berada di jajaran mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan peserta didik. Maka dari itu, guru bahasa Jawa perlu kerja ekstra agar peserta didik (ABK) juga dapat mengikuti pelajaran bahasa Jawa dengan maksimal.

Penelitian-penelitian terkait pendidikan inklusif sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Yusuf (2015) yang meneliti mengenai peluang dan tantangan pendidikan inklusif di perguruan tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan inklusi di perguruan tinggi yang ada di Indonesia memiliki banyak permasalahan dan tantangan yang tidak mudah. Penelitian kedua dilakukan oleh Aziz dkk (2015) yang meneliti mengenai penyelenggaraan pendidikan inklusif pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 7 Salatiga. Hasil penelitian menjelaskan proses pembelajaran matematika bagi ABK di kelas inklusif. Penelitian ketiga pernah dilakukan oleh Anafiah & Andini (2018) mengenai pelaksanaan pendidikan inklusi di SD Tumbuh 2 Yogyakarta. Hasil penelitian menjelaskan mengenai pelaksanaan pendidikan inklusi di SD Tumbuh 2 Yogyakarta.

Penelitian mengenai pelaksanaan pendidikan inklusi pada mata pelajaran bahasa Jawa di jenjang SMP belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini akan memberikan kebaruan pada implementasi pendidikan inklusi pada mata pelajaran bahasa Jawa yang berbasis muatan lokal yang selama ini kurang diperhatikan pemerintah.

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pelaksanaan pendidikan inklusi pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya di jenjang SMP.

Permendiknas nomor 70 tahun 2009 mengartikan pendidikan inklusif sebagai program pendidikan dengan keleluasaan bagi seluruh ABK agar merasakan pendidikan di lingkungan pendidikan umum (Permendiknas 2009). Proses pembelajaran ABK dalam setting pendidikan inklusif antara lain yaitu perencanaan, sistem pengajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan aspek pembelajaran (Delphie 2006:29).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan metode penelitian kualitatif yang berdasar pada filsafat postpositivisme. Postpositivisme atau interpretif dipilih karena penelitian ini bersifat naturalistik (Sugiyono 2018:203). Metode penelitian ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat menggambarkan realita yang terjadi dari program pendidikan inklusif yang telah diatur pada Permendiknas nomor 20 tahun 2009. Penelitian ini mengungkap implementasi pendidikan inklusif yang telah diterapkan oleh salah satu sekolah di Kota Semarang.

Data hasil temuan berupa deskripsi pola pembelajaran dalam setting pendidikan inklusif. Data tersebut selanjutnya akan dibandingkan dengan teori-teori atau pendapat para ahli sebagai bahan evaluasi. Penelitian ini berfungsi sebagai evaluasi program pendidikan inklusif, dikatakan evaluasi karena penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah program

pendidikan inklusif telah berjalan dengan semestinya dan telah mencapai tujuan yang ditetapkan. Apabila pendidikan inklusif sudah berjalan dan mencapai tujuan yang sesuai maka hal ini perlu dipertahankan, namun apabila sebaliknya pendidikan inklusif belum berjalan dan belum mencapai tujuan yang sesuai maka dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan inklusif.

Data dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Jawa di dalam kelas oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jawa dengan sumber data guru mata pelajaran bahasa Jawa. Data terkait faktor pendukung dan faktor penghambat pelaksanaan pendidikan inklusif didapat melalui wawancara kepada GPK. Sumber data pada penelitian ini yaitu guru mata pelajaran bahasa Jawa, dan GPK.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara. Jenis wawancara yang dilakukan yaitu wawancara semiterstruktur. Tujuan dari wawancara semiterstruktur yaitu agar data yang diperoleh lebih luas (Sugiyono 2018:280). Wawancara ini dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Jawa untuk mendapatkan informasi seputar pembelajaran bagi ABK. Wawancara dilakukan sebagai penguat data terkait implementasi pendidikan inklusif serta faktor penghambat dan pendukungnya. Wawancara juga dilakukan kepada GPK untuk mendapat data faktor pendukung dan penghambat implementasi pendidikan inklusif, beserta informasi umum seputar pendidikan inklusif yang diterapkan di

SMP Negeri 31 Semarang. Jika terdapat data fisik atau cetak, dimungkinkan akan didokumentasikan untuk memperjelas data sehingga data yang didapat bersifat akurat.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model interaktif. Analisis data ini dilakukan dengan proses data reduction, data display, dan conclusion drawing (Sugiyono 2018:295).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran ABK dalam Setting Pendidikan Inklusif

Implementasi pembelajaran di SMP Negeri 31 Semarang sesuai dengan pendapat Delphie (2006:29) yaitu meliputi perencanaan pembelajaran ABK, sistem pengajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan aspek pembelajaran.

1) Perencanaan Pembelajaran ABK

Perencanaan pembelajaran ABK di SMP Negeri 31 Semarang meliputi tahap deteksi dan penyusunan Program Pembelajaran Individual (PPI). Tahap deteksi bertujuan untuk mendiagnosis hambatan dari ABK tersebut. Deteksi di sekolah ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dan tanya jawab terhadap ABK. Terdapat 4 form deteksi yang disesuaikan dengan indikasi hambatan ABK, yaitu hambatan lambat belajar, hambatan kesulitan belajar, hambatan emosi, serta hambatan sikap dan perilaku.

Hasil deteksi hambatan lambat belajar menunjukkan ABK mengalami kesulitan pada semua mata pelajaran. ABK cenderung pasif, mereka kesulitan berkomunikasi di dalam kelas baik dengan teman maupun dengan guru. ABK juga sulit memahami penjelasan

dari guru, ia cenderung diam ketika tidak memahami pelajaran, namun ketika diberi soal/tes ia tidak dapat menjawab. ABK dengan hambatan lambat belajar juga memiliki hambatan emosi dan sosial. Hasil deteksi emosi dan sosial ABK lambat belajar menunjukkan bahwa ia kurang bisa berhubungan baik dengan teman, ia cenderung cuek terhadap lingkungan, ia cenderung suka menyendiri dan menjauhi kerumunan.

Hasil deteksi hambatan kesulitan belajar menunjukkan ABK mengalami kesulitan pada mata pelajaran tertentu saja. Pada mata pelajaran tertentu nilainya sering rendah. ABK menunjukkan kesulitan mengerjakan tugas yang diberikan, ia memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas. Pada pembelajaran tertentu ABK terlihat murung, malas, dan tidak fokus. Alasan sebagian besar ABK menunjukkan perilaku-perilaku hambatan kesulitan belajar adalah ia tidak suka dengan pelajarannya.

Hasil deteksi hambatan emosi menunjukkan ABK memiliki kondisi emosional yang beragam. Beberapa dari mereka memiliki tingkat emosi yang tinggi, hal tersebut disebabkan karena latar belakang keluarga yang tidak harmonis, ayah dan ibu yang sering bertengkar, hingga sering menyaksikan kekerasan di lingkungannya. ABK memiliki suasana hati yang gampang berubah, apabila sedang senang ia akan senang sekali, apabila sedang sedih ia akan sedih sekali, dan apabila sedang marah ia akan marah sekali. Emosinya tidak dapat terkontrol oleh waktu dan tempat, di sekolah pun ia bisa menunjukkan itu.

Hasil deteksi hambatan sikap dan perilaku menunjukkan ABK sulit memusatkan perhatian pada saat proses pembelajaran, tangan atau kaki gerak-gerak, dan tidak dapat duduk dengan tenang. ABK lebih menyukai hal-hal yang dianggapnya menarik, seperti mengganggu teman yang sedang belajar. ABK ini aktif, bahkan terlalu aktif. Ia kerap kali melontarkan pertanyaan kepada guru dengan pertanyaan yang cenderung tidak penting dan tidak selaras dengan pelajaran. Ia juga suka melakukan sesuatu berulang-ulang, seperti membuka tas, meraut pensil, cuci tangan, hingga izin ke kamar mandi.

Form deteksi disusun oleh para ahli psikolog, psikiater, dan ahli tumbuh kembang. Tahap deteksi dilakukan oleh tiga orang observer (bisa guru mata pelajaran atau wali kelas) untuk mendapat hasil yang obyektif. Selanjutnya hasil dari ketiga observer tersebut dikumpulkan untuk mendapat hasil akhir. Hasil akhir akan memunculkan diagnosis hambatan yang dialami ABK, dari diagnosis tersebut maka langkah selanjutnya yaitu penyusunan PPI.

PPI disusun berdasar pada kekuatan dan kelemahan ABK. Aspek pembelajaran pada PPI meliputi 4 aspek pembelajaran, yaitu (1) kemampuan mengikuti dan menyelesaikan tugas, serta kemampuan akademik (membaca, menulis dan berhitung), (2) kemampuan motorik, (3) kemampuan bahasa, dan (4) kemampuan sosial dan emosi. Program ini dijalankan oleh GPK di ruang sumber. GPK memberi pembelajaran dengan memperhatikan hambatan setiap ABK.

Proses perencanaan yang dilakukan di SMP Negeri 31 Semarang berbeda dengan pendapat Triani (2012) yang mengungkapkan

bahwa perencanaan pembelajaran bagi ABK dimulai dari proses asesmen, namun di sekolah ini proses perencanaan pembelajaran ABK dimulai dengan proses deteksi. GPK mengatakan bahwa yang berhak melakukan asesmen adalah psikolog atau psikiater. Pihak sekolah atau GPK tidak memiliki wewenang untuk melakukan asesmen, tetapi lebih merujuk pada deteksi. Deteksi yang dilakukan GPK dilihat berdasarkan buku aduan (aduan dari guru mata pelajaran dan wali kelas). Apabila keadaan sudah tidak bisa ditangani oleh GPK maka akan dirujuk kepada psikolog atau psikiater.

2) Sistem Pengajaran

Sistem pengajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 31 Semarang menggunakan pengajaran langsung. Mata pelajaran bahasa Jawa diajarkan sesuai jadwal di setiap kelas. Guru menjelaskan materi tembang Gambuh, selanjutnya untuk mengetahui pemahaman peserta didik, guru memberikan tugas kelompok untuk berdiskusi mengartikan kata-kata sulit pada tembang Gambuh. Pembagian kelompok dilakukan oleh guru. Apabila guru tidak mengatur pembagian kelompok maka memungkinkan ABK tidak percaya diri dan tidak memiliki kelompok. Setiap kelompok mendapat bimbingan dari guru. Tidak hanya tugas kelompok, tapi juga terdapat tugas individu.

Guru bahasa Jawa secara tidak langsung melakukan pemantauan terhadap kemajuan ABK. Selama pembelajaran materi tembang berlangsung, guru memberikan perhatian lebih pada ABK. Perhatian yang dimaksudkan yaitu seperti ketika sedang menjelaskan materi guru sesekali memastikan apakah ABK memperhatikan atau tidak, bagaimana posisi

duduk ABK, apakah ABK seperti kebingungan atau tidak, apabila hal tersebut terjadi, sesekali guru mendekati ABK agar ABK dapat memfokuskan konsentrasinya pada materi tersebut. Pemantauan lain dapat dilihat pada proses tugas kelompok dan individu, pada pembelajaran kelompok guru mengamati apakah ABK berani berdiskusi dengan teman sekelompok atau tidak, dan dalam tugas individu guru perlu berkeliling dan menanyakan terkait pemahaman materi kepada ABK.

Kemajuan ABK nantinya diadakan kepada GPK untuk dilakukan deteksi ulang, apakah masih berstatus ABK atau sudah bisa dikatakan reguler, seperti contoh ada ABK yang sudah menunjukkan kemajuan-kemajuannya, nilai-nilainya juga sudah meningkat, namun setelah dilakukan deteksi ulang ternyata ia masih memiliki kebutuhan khusus sehingga masih dikatakan ABK, begitupun sebaliknya apabila terdapat ABK yang menunjukkan hambatan-hambatan belajar akan diberikan pembelajaran oleh GPK di ruang sumber.

Sistem pengajaran yang diterapkan di sekolah ini bertujuan untuk menghindari diskrimasi bagi ABK, diharapkan juga dapat merubah sikap dan perilaku ABK menjadi lebih baik. ABK diyakini dapat meningkatkan tingkat percaya diri dan tidak bergantung pada orang lain. ABK juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman-temannya.

Sistem pengajaran bahasa Jawa yang dilakukan di SMP Negeri 31 Semarang menerapkan sistem pengajaran langsung. Sistem pengajaran tersebut merupakan salah

satu sistem pengajaran inklusif yang diungkap oleh Smith (2018). Smith mengungkap bahwa ada 4 sistem pengajaran sekolah inklusif, yaitu pengajaran langsung, intervensi strategi, tim asisten guru, dan guru sebagai konsultan, akan tetapi pada pembelajaran bahasa Jawa menggunakan satu sistem pengajaran.

3) Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang diterapkan adalah model kelas reguler dengan Pull Out. Peserta didik berstatus ABK mengikuti pembelajaran di kelas reguler, namun ada kalanya ditarik ke ruang sumber untuk belajar bersama dengan GPK. Mereka ditarik apabila ada aduan kecenderungan hambatan malas belajar, emosi sosial, atau hambatan sikap dan perilaku.

Kecenderungan hambatan sering terjadi yaitu seperti mendapat nilai yang lebih rendah, tidak konsentrasi saat guru menjelaskan materi, tidur di kelas, duduk dengan posisi tangan menyangga kepala, membolos pada jam mata pelajaran tertentu, tidak masuk sekolah selama beberapa hari, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa ia kehilangan semangat belajar atau mungkin ada yang mengganggu pikirannya, sehingga ia kesulitan berkonsentrasi dalam pembelajaran. Hal lain yang menunjukkan kecenderungan emosi sosial yaitu seperti sering murung di kelas, tiba-tiba menangis, suasana hati gampang berubah, tiba-tiba marah, dan lain sebagainya. Apabila hal-hal tersebut terjadi maka ABK akan dipanggil ke ruang sumber. GPK akan memberikan motivasi atau terapi untuk mengembalikan semangat dan menetralkan emosinya. Ruang sumber berisi alat-alat yang dapat memanjakan ABK seperti gitar, drum,

keyboard, mikrofon, komputer, laptop, dan lain-lain. ABK dapat mengakses atau melakukan hobinya di dalam ruang sumber tersebut.

Pada pembelajaran materi tembang Gambuh, terdapat ABK yang izin keluar secara berulang-ulang hanya untuk cuci tangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa ABK memiliki hambatan sikap dan perilaku. Selain itu, terdapat pula ABK yang tidak bisa mengontrol gerak anggota tubuh (tangan atau kaki), sehingga dalam posisi duduk ia tidak bisa tenang. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa ABK memiliki hambatan sikap dan perilaku. Terdapat pula ABK yang membolos pada jam pelajaran dengan pergi ke kantin sekolah, hal ini menunjukkan ABK cenderung malas belajar. Guru bahasa Jawa nantinya akan memberikan aduan ini kepada GPK.

Model pembelajaran ini dipilih karena dianggap sebagai model yang efektif dalam pembelajaran ABK, dikatakan efektif karena pada saat ABK mulai menunjukkan hambatan, ABK langsung ditangani oleh GPK dengan pemberian motivasi atau terapi di ruang sumber. Penanganan ini bertujuan agar ABK dapat secepatnya kembali mengikuti pembelajaran di kelas dan tidak banyak ketinggalan materi.

Model pembelajaran yang diterapkan di SMP Negeri 31 Semarang sesuai dengan model pembelajaran pendidikan inklusif di Indonesia yang telah diatur oleh Departemen Pendidikan Nasional. Model pembelajaran tersebut dikenal dengan nama model mainstreaming. Dalam model mainstreaming terdapat 6 model pembelajaran yang salah satunya bernama model kelas reguler dengan Pull Out. Pelaksanaan model kelas reguler

dengan Pull Out di sekolah ini sedikit berbeda, karena pembelajaran dengan GPK di ruang sumber hanya pada pembelajaran dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Hal tersebut dilakukan karena GPK tidak sepenuhnya menguasai materi-materi disetiap mata pelajaran.

4) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran pada pembelajaran bahasa Jawa menggunakan metode langsung. Guru mata pelajaran bahasa Jawa menyampaikan materi melalui metode ceramah, tanya jawab, atau demonstrasi. Metode ini sama seperti metode pembelajaran di sekolah reguler. Proses penyampaian materi guru memberikan penjelasan yang tidak terlalu cepat dan suara yang lebih keras.

Proses pembelajaran materi tembang Gambuh guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan isi pada 1, sesekali guru juga bertanya jawab dengan peserta didik terkait kata-kata sulit pada pada berikutnya. Metode yang diberlakukan di sekolah ini tidak berbeda dengan metode pembelajaran di sekolah reguler pada umumnya, hal ini dikarenakan jumlah peserta didik reguler lebih banyak dibandingkan peserta didik berstatus ABK. Peserta didik reguler dan peserta didik ABK mendapat materi ajar yang sama.

Metode pembelajaran tersebut sesuai dengan salah satu metode pembelajaran pendidikan inklusif yang diungkapkan oleh Friend (2015). Metode ini hampir sama dengan guru di sekolah reguler, hanya saja di sekolah inklusif guru harus lebih peka terhadap hambatan-hambatan ABK. Apabila peserta didik reguler dapat menangkap materi yang dijelaskan guru hanya dengan 1 kali

penjelasan, ABK perlu 2 sampai 3 kali penjelasan agar dapat memahami materi.

5) Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pelajaran bahasa Jawa disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Guru mata pelajaran bahasa Jawa berusaha memanfaatkan media sebaik mungkin agar peserta didik dapat memahami materi, terlebih khusus bagi ABK agar perhatiannya tertuju pada penyampaian materi. Materi tembang biasanya menggunakan media berupa video tembang dengan subtitle yang diharapkan dapat menarik perhatian ABK. Selain itu, video tembang dengan subtitle dapat mengsinkronkan antara indra pendengaran dengan indra penglihatan sehingga peserta didik lebih fokus.

Media lain seperti alat peraga juga digunakan pada materi wayang. Alat peraga wayang dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti alur cerita. Materi wayang juga dapat ditampilkan dengan video berdurasi tidak terlalu lama. Guru menganggap media tersebut sudah mengakomodasi seluruh peserta didik. Seluruh peserta didik tidak terkecuali ABK terlihat antusias dalam menyimak video maupun alat peraga wayang. Media video dan alat peraga dianggap guru dapat mengalihkan perhatian ABK.

Media pembelajaran di SMP Negeri 31 Semarang menggunakan media video dalam penyampaian materi tembang dan media alat peraga wayang pada materi wayang, penggunaan media tersebut diungkap guru sudah dapat mengakomodasi seluruh peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori Ilahi (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran

pendidikan inklusif yang baik adalah media yang dapat mengakomodasi antara anak reguler dan ABK.

6) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran bahasa Jawa yang diterapkan meliputi 4 aspek, yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik, aspek soft skill, dan aspek karakter. Aspek kognitif guru bahasa Jawa memberikan materi sesuai dengan kurikulum 2013. Guru juga memperhatikan kesulitan ABK dalam memahami materi. Dalam pemberian tugas, guru mendekati ABK untuk menanyakan apakah dia sudah memahami tugas yang diberikan, karena biasanya ABK perlu diberi penjelasan yang lebih sederhana agar dapat memahami materi. Guru juga dapat menyuruh salah satu anak reguler untuk menanyakan pemahaman ABK, karena dikhawatirkan ABK tidak berani untuk berbicara jujur dengan guru.

Aspek psikomotorik dalam pembelajaran bahasa Jawa guru menggali bakat dan minat peserta didik tidak terkecuali ABK. Bakat tersebut seperti geguritan dan tembang. Peserta didik dengan bakat tersebut disiapkan nantinya untuk mengikuti lomba. Aspek soft skill dalam pembelajaran bahasa Jawa melatih seluruh peserta didik untuk dapat berbicara di depan umum, baik itu di depan kelas, maupun di depan teman sekelompok. Dalam pembelajaran tembang, guru melatih kemampuan komunikasi dengan melakukan pembelajaran kelompok, jadi peserta didik dituntut untuk dapat berdiskusi dengan teman dalam pengartikan sebuah tembang. Selanjutnya peserta didik diperintahkan untuk membacakan isi tembang di depan kelas berdasarkan hasil diskusi kelompok, hal itu

melatih peserta didik untuk dapat berbicara di depan kelas.

Aspek karakter dalam pembelajaran bahasa Jawa penting diterapkan oleh guru, seperti pada pembelajaran tembang Gambuh, guru mengajarkan peserta didik untuk memahami makna adigang, adigung, adiguna. Adigang, adigung, dan adiguna mengandung karakter bagi peserta didik untuk tidak mengandalkan kekuatan fisik maupun kepandaian dalam bergaul. Karakter ini cocok diterapkan di sekolah inklusif agar peserta didik reguler tidak meremehkan ABK. Karakter-karakter lain yang penting seperti menghargai sesama, tolong menolong, atau tidak membedakan teman merupakan karakter yang penting ditanamkan pada peserta didik di sekolah inklusif, agar mereka dapat memperlakukan ABK dengan baik.

Aspek pembelajaran bahasa Jawa di sekolah ini sudah sesuai dengan aspek pembelajaran pendidikan inklusif menurut Mudjito dkk (2012) yaitu terdapat 4 aspek pembelajaran yang diberikan guru. Aspek tersebut meliputi aspek kognitif, aspek psikomotorik, aspek soft skill ,dan aspek karakter.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah implementasi pembelajaran ABK dalam setting pendidikan inklusif pada mata pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 31 Semarang belum berjalan dengan efektif. Hal tersebut dibuktikan dari nilai-nilai yang diperoleh ABK relatif lebih rendah dibanding anak reguler. Hal lain juga dibuktikan dari perencanaan pembelajaran ABK yang tidak

diawali dengan proses asesmen, melainkan dengan proses deteksi dan menyusun PPI. Selain itu, sistem pengajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan aspek pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan teori para ahli.

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan kedepannya pihak sekolah dapat meningkatkan kualitas serta mewujudkan hal-hal yang dapat mendukung penyelenggaraan pendidikan inklusif. Seluruh warga sekolah hendaknya menghapus bullying agar ABK merasa nyaman di lingkungan sekolah dan terwujudnya lingkungan belajar yang ramah ABK.

REFERENSI

- Anafiah, S., & Andini, D. W. (2018). Pelaksanaan pendidikan inklusi di SD Tumbuh 2 Yogyakarta. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 73-84.
- Aziz, A. N., Sugiman, & Prabowo, A. (2015). Analisis Proses Pembelajaran Matematika pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Slow Learner di Kelas Inklusif SMP Negeri 7 Salatiga. *Kreano*, 6(2), 111-120.
- Darma, I. P., & Rusyidi, B. (2015). Pelaksanaan sekolah inklusi di Indonesia. *Prosiding penelitian dan pengabdian kepada masyarakat*, 2(2).
- Delphie, B. (2006). Pembelajaran Anak Tunagrahita: Suatu Pengantar dalam Pendidikan Inklusi (A. Wijaya (Ed.); p. 147). PT Refika Aditama.
- Friend, M. (2015). Menuju Pendidikan Inklusi: Panduan Praktis untuk Mengajar (7th ed.). Pustaka Pelajar.
- Hanjarwati, A., & Aminah, S. (2014). Evaluasi implementasi kebijakan pemerintah kota Yogyakarta mengenai pendidikan inklusi. *Inklusi*, 1(2), 221-248.

- Ilahi, M. T. (2013). Pendidikan Inklusif: Konsep dan Aplikasi (R. KR (Ed.); p. 204). AR-RUZZ MEDIA.
- Mudjito, Harizal, & Elfrindi. (2012). Pendidikan Inklusif. Baduose Media.
- Muhibbin, Maulana Arif, and Wiwin Hendriani. "Tantangan dan strategi pendidikan inklusi di perguruan tinggi di Indonesia: literature review." *JPI (Jurnal Pendidikan Inklusi)* 4.2 (2021): 92-102.
- Nasional, D. P. (2007). Pedoman Umum Pendidikan Inklusi.
- Permendiknas No. 70 tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa. (n.d.).
- Rahmatika, N., Ratrianasari, D., & Widodo, H. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Inklusi Sekolah Dasar International Islamic School (INTIS) Yogyakarta. *Eduhumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 55-61.
- Smith, J. D. (2018). Sekolah Untuk Semua: Teori dan Implementasi Inklusi (M. Sugiarmun & M. Baihaqi (Eds.); p. 474). Nuansa Cendekia.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Evaluasi (Y. Yuniarsih (Ed.); p. 456). Alfabeta.
- Triani, N. (2012). Panduan Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus. Luxima Metro Media.
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas. (n.d.).
- Wardhani, P. S. N. (2020, September). Implementasi Pendidikan Multikultural Dalam Menyikapi Keberagaman Di Sekolah Inklusi. In *Journal Fascho in Education Conference-Proceedings* (Vol. 1, No. 1).
- Wibowo, A. T., & Anisa, N. L. (2019). Problematika pendidikan inklusi di indonesia. Seminar Nasional Pendidikan dan Call for Papers (SNDIK) I 2019.
- Yusuf, M. (2015). Pendidikan inklusif di perguruan tinggi: Antara peluang dan tantangan. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 15(2).



PENYUSUNAN KUMPULAN CERKAK *BEBUGAHING REKASA* SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK JENJANG SMP/MTs

Ananda Pramesti Regitha Cahyani, Azizatul Zahro'

Universitas Negeri Malang

Corresponding Author: azizatul.zahro.fs@um.ac.id

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.69123

Accepted: May 29th2023 Approved: June 7th2023 Published: November 28th2023

Abstrak

Cerkak termasuk materi pembelajaran bahasa Jawa yang kurang diminati peserta didik karena minimnya sumber belajar yang menarik. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* sebagai sumber belajar untuk jenjang SMP/MTs. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahap, yaitu (1) analisis kebutuhan dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan rancangan produk, (4) uji validasi, (5) revisi produk awal, (6) uji lapangan terbatas, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi. Data diperoleh dari uji validasi ahli materi, uji praktisi dari guru Bahasa Jawa, dan uji lapangan pada 30 peserta didik kelas VIII F di SMP Negeri 18 Malang. Kumpulan *cerkak* yang dihasilkan berisi 12 judul dengan tema yang beragam, serta mengangkat budaya dan nilai pendidikan karakter Jawa. Berdasarkan hasil validasi dan uji praktisi didapatkan persentase kelayakan sebesar 87% dari ahli materi dan 75% dari praktisi. Berdasarkan hasil uji lapangan, 12 judul *cerkak* mendapat respon baik meskipun ada beberapa kata yang tidak dipahami oleh peserta didik. Hasil uji menunjukkan kumpulan *cerkak* *Bebungahing Rekasa* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bahasa Jawa khususnya kelas VIII jenjang SMP/MTs, serta dapat menambah bahan bacaan lokal bagi masyarakat umum.

Kata kunci: pembelajaran bahasa Jawa; sumber belajar; kumpulan *cerkak*

Abstract

Cerkak is one of the Javanese language learning materials that is less attractive to students because of the lack of interesting learning resources. This research and development aims to produce a collection of short stories entitled *Bebungahing Rekasa* as a learning resource for the SMP/MTs level. This study uses the Borg and Gall model which consists of 10 stages, namely (1) needs analysis and data collection, (2) planning, (3) product design development, (4) validation test, (5) initial product revision, (6) limited field tests, (7) product revisions, (8) field tests, (9) final product improvements, and (10) socialization and implementation. Data were obtained from material expert validation tests, practical tests from Javanese language teachers, and field tests on 30 class VIII F students of SMP Negeri 18 Malang. The resulting collection of *cerkak* contains 12 titles with various themes, and raises the values of Javanese culture and character education. Based on the results of the validation and testing of practitioners, it was found that the eligibility percentage was 87% from material experts and 75% from practitioners. Based on the results of the field test, the 12 *cerkak* titles received a good response even though there were some words that the students did not understand. The test results show that the *Bebungahing Rekasa* *cerkak* collection can be used as a source of learning Javanese, especially for class VIII at the SMP/MTs level, also can add to regional reading materials for the general public.

Keywords: Javanese language learning; learning resources; *cerkak* collection

PENDAHULUAN

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa telah mengidentifikasi 718 bahasa daerah di Indonesia. Dari jumlah tersebut, sebanyak 98 bahasa daerah telah diuji vitalitasnya. Berdasarkan hasil uji, dapat disimpulkan bahwa hanya 36 bahasa daerah yang berstatus aman atau masih dipakai oleh semua kalangan dalam etnik tersebut. Salah satu bahasa daerah yang masih berstatus aman adalah bahasa Jawa (Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, 2021). Namun, penutur bahasa Jawa dari generasi *Pre-boomer* (lahir pada tahun 1945 dan sebelumnya) ke generasi *Post Gen Z* (lahir pada tahun 2013 dan seterusnya) mengalami penurunan. Penutur dari generasi *Pre-boomer* yang menggunakan bahasa Jawa di lingkungan keluarga sebanyak 96,64%, sedangkan penutur dari generasi *Post Gen Z* sebanyak 88,29% (BPS Provinsi Jawa Timur, 2023). Hal ini menunjukkan bahasa Jawa mengalami kemunduran.

Faktor yang menyebabkan bahasa Jawa mengalami kemunduran, yaitu pengaruh bahasa lain yang lebih mendominasi, bahasa Jawa tidak digunakan pada komunikasi sehari-hari, tidak ada pengajaran formal untuk bahasa Jawa, atau perkawinan beda etnis (Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, 2021). Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pranowo dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Jawa dikalangan pemuda Jawa di wilayah Yogyakarta sudah sangat menurun. Hal ini dapat disebabkan oleh kebiasaan menggunakan bahasa Indonesia

dalam komunikasi sehari-hari. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Mustikasari & Astuti (2020) yang menunjukkan anak-anak usia TK dibiasakan menggunakan bahasa Indonesia karena dinilai lebih bermanfaat untuk berkomunikasi dengan masyarakat umum daripada menggunakan bahasa Jawa yang rumit.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi penurunan bahasa Jawa adalah melakukan pemertahanan bahasa. Faktor penting dalam pemertahanan bahasa adalah adanya pengalihan bahasa kepada generasi penerusnya dan keinginan kuat dari masyarakat pendukungnya (Suharyo, 2018). Salah satu langkah pemertahanan bahasa dapat dilakukan melalui bidang pendidikan (Widianto, 2018). Pemerintah telah melakukan upaya untuk melakukan pemertahanan bahasa Jawa, salah satunya menjadikan bahasa Jawa sebagai pembelajaran muatan lokal dalam penerapan Kurikulum 2013 di sekolah. Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa diajarkan secara terpisah dengan pembelajaran lain untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki wawasan tentang lingkungan di sekitarnya, serta memiliki sikap dan perilaku yang dapat mengembangkan sumber daya alam, kualitas sosial, dan kebudayaan untuk mendukung pembangunan nasional (Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Pasal 2-4 Tahun 2014) Pembelajaran bahasa Jawa digunakan sebagai wahana untuk melestarikan, mengembangkan, dan mengkreasikan bahasa dan sastra daerah, serta menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter (Fitriana & Rahadini 2021).

Banyak aspek yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jawa, seperti budaya, kehidupan sosial, dan karya sastra. Salah satu karya sastra yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Jawa adalah cerita pendek atau *cerkak*. *Cerkak* termasuk dalam sastra Jawa modern berbentuk prosa yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari tokoh (Setyowati & Pamilih 2019). Menurut Kurikulum 2013, *cerkak* diajarkan pada peserta didik kelas VIII jenjang SMP/MTs. Penguatan materi bahasa Jawa pada jenjang tersebut dilakukan dengan memperhatikan: (1) penggunaan bahasa Jawa dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan ragam *ngoko* dan *krama* sesuai dialek masing-masing daerah, (2) pemanfaatan sastra Jawa modern (*geguritan, cerkak, crita sambung, novel, drama, film, dan sebagainya*), baik sastra lisan maupun sastra tulis untuk pembentukan karakter, (3) pemanfaatan sastra klasik (*sastra piwulang, babad, legenda, tembang, tembang dolanan, sastra wayang, dan sebagainya*), baik lisan maupun tulis untuk penguatan jati diri, dan (4) aksara Jawa sebagai pemertahanan jati diri (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, 2014).

Namun, *cerkak* termasuk materi pembelajaran bahasa Jawa yang kurang diminati peserta didik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber belajar yang menarik, serta sarana dan infrastruktur yang kurang memadai (Aribowo, 2018). Menurut Trijatmiko dkk. (2019), proses pembelajaran bahasa Jawa masih banyak menggunakan sumber belajar berupa buku teks daripada memanfaatkan kumpulan cerita, perpustakaan, laboratorium, salindia, atau sumber lain yang lebih bervariasi.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah menambah sumber belajar yang lebih bervariasi, serta dapat menunjukkan kebudayaan dan nilai pendidikan karakter masyarakat Jawa. Sumber belajar sendiri merupakan hal-hal yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik, seperti kurikulum, materi, bacaan, desain kursus, dan sumber multimedia (Wei, dkk., 2022).

Ardiyana dkk. (2020) dalam penelitiannya telah mengembangkan buku cerita bergambar berdasarkan *Serat Wulangreh Pupuh Pangkur*. Buku cerita bergambar tersebut berisi bait-bait tembang Pangkur beserta arti kata, cerita, amanat, dan ilustrasi. Pengembangan produk karya sastra berbahasa Jawa juga dilakukan oleh Zustiyantoro dkk. (2020) yang menyusun karya sastra berbahasa Jawa berupa novelet berdasarkan sejarah Kota Semarang. Novelet tersebut dijadikan materi ajar yang berisi nilai kehidupan, seperti toleransi, kedisiplinan, dan kerja keras.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu mengembangkan karya sastra berbahasa Jawa. Namun, penelitian ini fokus mengembangkan produk karya sastra berbahasa Jawa berupa buku kumpulan *cerkak* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Selain penelitian dan pengembangan produk karya sastra berbahasa Jawa, terdapat penelitian terdahulu yang fokus mengembangkan produk untuk mendukung proses pembelajaran *cerkak*.

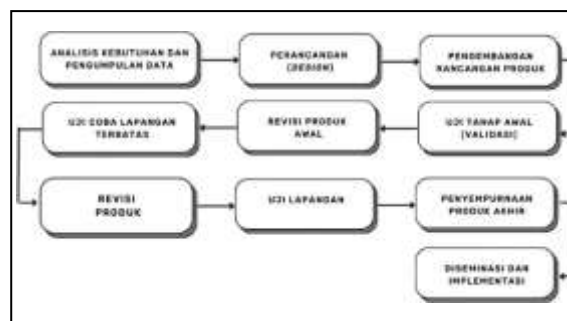
Anisya & Suyitno (2018) telah mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* yang berisi cara menulis *cerkak* berdasarkan gambar berseri. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan kesulitan peserta didik dalam menguasai bahasa Jawa dan menemukan ide untuk menulis *cerkak*. Pengembangan media pembelajaran *cerkak* juga dilakukan oleh Sari (2018) yang menyusun produk berupa *flashbook*. Media *flashbook* berisi materi tentang unsur-unsur *cerkak*, contoh teks *cerkak*, dan latihan pemahaman *cerkak*. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik yang kurang tertarik dalam pembelajaran *cerkak*. Tidak hanya berupa buku, pengembangan media pembelajaran *cerkak* berupa aplikasi dilakukan oleh Putra & Hasan (2022) yang menciptakan aplikasi *e-macer* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi teks *cerkak* dan menarik minat belajar peserta didik. Aplikasi *e-macer* dilengkapi dengan panduan suara, contoh tes *cerkak*, dan latihan soal sebagai sarana evaluasi. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik yang merasa kesulitan memahami materi teks *cerkak* karena penggunaan metode dan media yang masih konvensional.

Penelitian ini juga mengembangkan produk untuk pembelajaran teks *cerkak*. Namun, penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* yang berisi 12 judul *cerkak* dengan berbagai tema. Selain itu, produk kumpulan *cerkak* tersebut dapat memberikan pembelajaran tentang budaya Jawa yang sudah tidak banyak dikenal dan

memberikan contoh nilai-nilai pendidikan karakter. Produk kumpulan *cerkak* ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar bahasa Jawa di sekolah, khususnya untuk kelas VIII jenjang SMP/MTs.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang terdiri atas rangkaian proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk (Salim and Haidir 2019). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Saidah & Damariswara, 2019) yang terdiri dari 10 tahap, yaitu (1) analisis kebutuhan dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan rancangan produk, (4) uji validasi, (5) revisi produk awal, (6) uji lapangan terbatas, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi. Tahapan pengembangan dapat digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 1. Modifikasi Pengembangan Borg & Gall

Pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara wawancara semiterstruktur kepada guru mata pelajaran Bahasa Jawa dan menyebar angket

melalui Google Form kepada peserta didik untuk mengetahui kurikulum yang digunakan, kendala yang dialami peserta didik dalam pembelajaran *cerkak*, sumber belajar apa saja yang digunakan dalam pembelajaran *cerkak*, dan kriteria sumber belajar *cerkak* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap kedua, perancangan produk kumpulan *cerkak* dilakukan dengan menyusun judul-judul *cerkak* dan garis besar cerita. Pada tahap ketiga, kumpulan *cerkak* mulai disusun berdasarkan garis besar cerita. Pada tahap empat, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan uji praktisi untuk menilai kelayakan produk dari segi isi dan kebahasaan. Pada tahap lima, dilakukan revisi berdasarkan catatan dari ahli materi. Pada tahap enam, uji lapangan dilakukan pada 30 peserta didik kelas VIII F di SMP Negeri 18 Malang. Pada tahap terakhir dilakukan penyempurnaan produk akhir berdasarkan hasil uji lapangan.

Data diperoleh dari hasil uji validasi dan uji praktisi berupa persentase validitas, serta angket respons peserta didik terhadap kumpulan *cerkak*. Sumber data pada penelitian dan pengembangan ini, yaitu ahli materi, praktisi, dan peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 18 Malang. Instrumen yang digunakan berupa panduan wawancara yang ditujukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Jawa, lembar angket tertutup untuk uji validasi kepada dosen ahli materi dan guru sebagai praktisi, serta lembar angket terbuka untuk menggali respons peserta didik terhadap kumpulan *cerkak* yang dikembangkan. Angket disusun berdasarkan Pedoman Penilaian Buku Pendidikan Muatan Lokal berdasarkan Peraturan Kepala Badan

Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Nomor 039/H/P/ 2022. Aspek yang dinilai, yaitu standar penyajian (kelayakan bahasa) dan standar materi (kelayakan isi). Pada aspek kelayakan bahasa, produk pengembangan dinilai dari kaidah penulisan (*paramasastra*), *ungguh-ungguh basa*, keefektifan kalimat, dan kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik. Pada aspek kelayakan isi, produk pengembangan dinilai dari kesesuaian tema, alur cerita, penokohan, pesan, dan jumlah kata.

Dalam penelitian ini ada dua jenis data penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, hasil angket analisis kebutuhan peserta didik, komentar dari ahli materi dan praktisi yang dianalisis menggunakan penjabaran kata. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh angket uji lapangan yang dikelompokkan berdasarkan judul *cerkak* untuk membantu penarikan kesimpulan. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian uji ahli dan praktisi. Data kuantitatif akan dihitung dengan rumus menurut Adea dkk. (2021) berikut.

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Ket :

- P = Persentase yang dicari
 X = skor hasil pengumpulan data
 Xi = Skor maksimal
 100% = bilangan konstan

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk

Persentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat valid
75% - 84%	Valid
55% - 74%	Kurang valid
< 55%	Sangat tidak valid

Keterangan :

- a. Apabila kevalidan produk yang diuji mencapai tingkat persentase 85% - 100% produk tersebut tergolong sangat valid atau sangat layak untuk diimplementasikan.
- b. Apabila kevalidan produk yang diuji mencapai tingkat persentase 75% - 84%, produk tersebut tergolong valid atau layak untuk diimplementasikan.
- c. Apabila kevalidan produk yang diuji mencapai tingkat persentase 55% - 74%, produk tersebut tergolong kurang valid atau kurang layak untuk diimplementasikan.
- d. Apabila kevalidan produk yang diuji mencapai tingkat persentase < 55%, produk tersebut tergolong sangat tidak valid atau sangat tidak layak untuk diimplementasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menguraikan hasil pengembangan produk meliputi (1) deskripsi produk, (2) hasil uji produk, dan (3) revisi produk.

Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* sebagai sumber belajar untuk jenjang SMP/MTs. Kompetensi

dasar yang menjadi fokus dasar pada penelitian ini adalah KD 3.1 tentang mengidentifikasi, memahami, dan menganalisis struktur teks, unsur kebahasaan, dan pesan moral dalam cerita fiksi secara lisan dan tulis. Kompetensi dasar ini terdapat dalam Kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah sasaran, yaitu SMP Negeri 18 Malang. Pemilihan kompetensi dasar tersebut didasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, kumpulan *cerkak Bebungahing Rekasa* dapat dijadikan bahan bacaan lokal.

Kumpulan *cerkak* yang dihasilkan terdiri dari 12 judul, yaitu (1) Endhas Pethak Ketiban Empyak, menceritakan remaja laki-laki yang kecanduan bermain *game*, (2) Mendhem Ari-Ari, mengangkat budaya Jawa tentang mengubur ari-ari (plasenta) bayi yang baru lahir, (3) Ulung Arep Tetulung, menceritakan siswa laki-laki yang ingin membantu seseorang di hari pertama sekolah, (4) Wiguna sing Migunani, menceritakan remaja yang memanfaatkan sosial media untuk membantu orang di sekitarnya, (5) Wragadé Wirani, menceritakan usaha seorang remaja perempuan untuk dapat memenuhi kebutuhan sekolahnya, (6) Bebungahing Rekasa, menceritakan kakak beradik yang menghadapi perundungan akibat kesulitan ekonomi, (7) Masakané Ibu, menceritakan seorang remaja yang tidak menghargai masakan ibunya, (8) Toko Kembang Pak Bagong, menceritakan kejadian mistis yang dialami dua remaja perempuan di pasar bunga, (9) Dhuwit Kijolan, menceritakan remaja yang ceroboh dalam menggunakan uang, (10) Nglentik, mengangkat

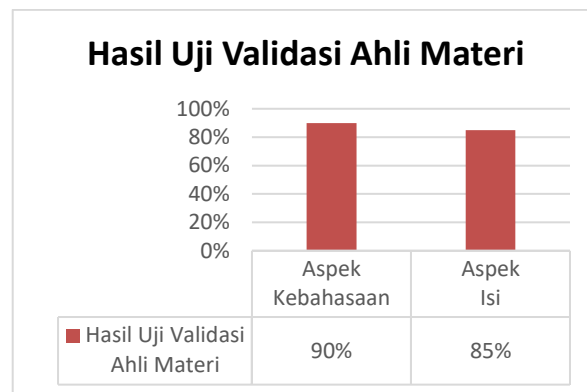
kebiasaan masyarakat Jawa zaman dahulu yang membuat minyak kelapa sendiri, (11) Wadiné Mbah Sadi, menceritakan remaja bersaudara yang ingin mengetahui rahasia neneknya yang selalu merajut pakaian saat mendekati hari raya, dan (12) Onang Ngudhek Jenang, mengangkat budaya Jawa mengaduk jenang menjelang pernikahan. Dua belas *cerkak* memberikan pembelajaran tentang nilai pendidikan karakter yang berkembang di kehidupan masyarakat Jawa.

Hasil Uji Produk

Bagian ini akan menguraikan hasil uji produk, yaitu (1) uji validasi ahli materi, (2) uji praktisi, dan (3) uji lapangan. Hasil dari tiga uji produk dipaparkan sebagai berikut.

Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi kepada ahli materi dilaksanakan pada 28 Maret 2023. Uji ahli materi dilaksanakan dengan melibatkan dosen Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, yaitu Dr. Karkono, M.A. yang menguasai bidang bahasa dan sastra Jawa. Aspek yang dinilai pada validasi ini, yaitu kelayakan bahasa yang mendapat skor 90% dan kelayakan isi yang mendapat skor 85%. Secara keseluruhan, hasil uji validasi kumpulan *cerkak* memperoleh rata-rata skor 87%. Berikut penyajian data skor hasil uji produk dengan ahli materi.



Gambar 2. Bagan Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap produk kumpulan *cerkak* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Komentar dan Saran dari Ahli Materi

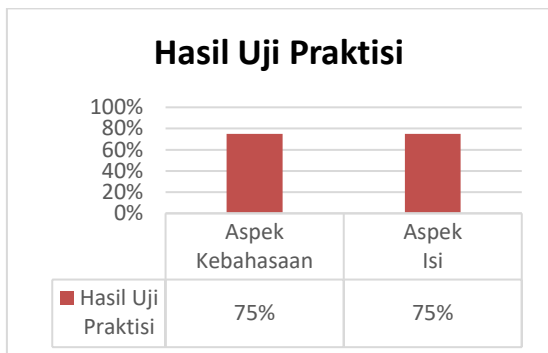
Aspek	Komentar atau Saran
Kelayakan Bahasa	Sedikit masukan, dialek bahasa Jawa tertentu kadang membuat pembaca kurang paham. Sebaiknya, menggunakan dialek baku saja agar bisa dipahami oleh beragam penutur bahasa Jawa dari kelompok didik yang berbeda.
Kelayakan Isi	Secara umum sudah rapi dan bagus.

Berdasarkan data dari hasil uji validasi oleh ahli materi, diketahui bahwa produk kumpulan *cerkak* dapat digunakan dengan revisi kecil sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Uji Praktisi

Uji praktisi dilaksanakan pada 4 April 2023. Uji praktisi dilaksanakan dengan melibatkan guru bahasa Jawa di SMPN 18 Malang, yaitu Nafisa Ekawati, S.Pd. Aspek yang dinilai pada uji praktisi, yaitu kelayakan bahasa yang mendapat skor 75% dan kelayakan isi yang mendapat skor 75%. Secara keseluruhan, uji praktisi kumpulan *cerkak*

memperoleh rata-rata skor 75%. Berikut penyajian data skor hasil uji produk dengan praktisi.



Gambar 3. Bagan Hasil Uji Praktisi

Berdasarkan data hasil uji praktisi, diketahui bahwa produk kumpulan *cerkak* layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Tidak ada komentar dan saran yang diberikan oleh praktisi.

Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan kepada 30 peserta didik kelas VIII F SMPN 18 Malang. Uji lapangan dilakukan pada 5 April 2023 setelah merevisi kumpulan *cerkak* berdasarkan penilaian ahli dan praktisi. Uji lapangan dilakukan dengan membagikan angket kepada peserta didik. Angket perorangan berisi satu judul *cerkak* dan 10 pertanyaan yang bertujuan menggali respon peserta didik terhadap kumpulan *cerkak*. Berikut adalah pembagian judul *cerkak* berdasarkan jumlah peserta didik.

Tabel 3. Pembagian Judul *Cerkak* pada Subjek Uji Lapangan

Judul <i>Cerkak</i>	Jumlah Responden
Endhas Pethak Ketiban Empyak	2
Nglentik	2
Ulung Arep Tetulung	2
Dhuwit Kijolan	2
Mendhem Ari-Ari	2
Wiguna Sing Migunani	2
Wragade Wirani	3
Bebungahing Rekasa	3
Masakane Ibu	3
Toko Kembang Pak Bagong	3
Wadine Mbah Sadi	3
Onang Ngudhek Jenang	3
Jumlah	30

Simpulan data hasil uji lapangan melalui penyebaran angket terbuka kepada 30 peserta didik akan disajikan sesuai pengelompokan judul *cerkak* dalam tabel berikut.

Tabel 4. Simpulan Hasil Respon Uji Lapangan

No.	Judul <i>Cerkak</i>	Simpulan Hasil Respon
1.	Endhas Pethak Ketiban Empyak	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik, terutama ragam bahasa <i>ngoko</i> . Namun, satu responden agak kesulitan memahami ragam bahasa <i>krama</i> . Unsur pembangun dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan mudah. <i>Cerkak</i> berjudul <i>Endhas Pethak Ketiban Empyak</i> dinilai lebih menarik daripada <i>cerkak</i> dari sumber lain. Dua responden setuju jika <i>Cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa.
2.	Nglentik	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik, terutama ragam bahasa <i>ngoko</i> . Namun, responden sedikit kesulitan memahami ragam bahasa <i>krama</i> . Unsur pembangun dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan mudah. <i>Cerkak</i> berjudul <i>Nglentik</i> dinilai lebih menarik daripada <i>cerkak</i> dari sumber lain, seperti buku ajar dan internet. Dua responden setuju jika <i>Cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa.

3.	Ulung Arep Tetulung	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik. Namun, responden sedikit kesulitan memahami ragam bahasa <i>krama</i> . Unsur pembangun, yang tidak dipahami oleh responden adalah alur cerita, terutama di bagian akhir (koda). Dua responden menilai <i>cerkak</i> tersebut lebih menarik daripada <i>cerkak</i> di buku ajar dan internet. Satu responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar pada pembelajaran bahasa Jawa, sedangkan satu responden kurang setuju karena <i>cerkak</i> memiliki akhir cerita yang rumit. Responden memberi saran agar bagian koda diperbaiki.			responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa.
4.	Dhuwit Kijolan	Bahasa Jawa ragam <i>ngoko</i> yang digunakan dalam <i>cerkak</i> hanya dapat dipahami oleh satu responden. Bahasa Jawa ragam <i>krama</i> tidak dapat dipahami oleh dua responden. Unsur pembangun yang tidak dipahami responden adalah alur amanat. Dua responden menilai <i>cerkak</i> yang dibaca lebih menarik dari <i>cerkak</i> di buku ajar dan internet. Satu responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar dalam pelajaran bahasa Jawa.	7.	Wragadé Wirani	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik. Unsur pembangun dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan mudah. <i>Cerkak</i> berjudul <i>Wragadé Wirani</i> dinilai lebih menarik daripada <i>cerkak</i> dari sumber lain, seperti buku ajar dan internet. Tiga responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa.
5.	Mendhem Ari-Ari	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik, terutama ragam bahasa <i>ngoko</i> . Namun, satu responden kesulitan memahami ragam bahasa <i>krama</i> . Unsur pembangun dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan mudah. <i>Cerkak</i> berjudul <i>Mendhem Ari-Ari</i> dinilai lebih menarik daripada <i>cerkak</i> dari sumber lain. Dua responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa.	8.	Bebungahing Rekasa	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik, terutama ragam <i>ngoko</i> . Namun, satu responden kesulitan memahami bahasa Jawa ragam <i>krama</i> . Unsur pembangun yang sulit dipahami responden adalah karakter tokoh. <i>Cerkak</i> berjudul <i>Bebungahing Rekasa</i> dinilai lebih menarik daripada <i>cerkak</i> dari sumber lain. Tiga responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa.
6.	Wiguna sing Migunani	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik. Unsur pembangun dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan mudah. <i>Cerkak</i> berjudul <i>Wiguna sing Migunani</i> dinilai lebih menarik daripada <i>cerkak</i> dari sumber lain, seperti buku ajar dan internet. Dua	9.	Masakané Ibu	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik, terutama ragam <i>ngoko</i> . Namun, tiga responden kesulitan memahami bahasa Jawa ragam <i>krama</i> . Unsur pembangun yang sulit dipahami adalah karakter tokoh. <i>Cerkak</i> berjudul <i>Masakané Ibu</i> dinilai lebih menarik daripada <i>cerkak</i> dari sumber lain. Tiga responden kurang setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa karena terlalu panjang.
			10.	Toko Kembang Pak Bagong	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik, terutama ragam <i>ngoko</i> . Tiga responden dapat memahami unsur pembangun berupa tema dan karakter tokoh. Hanya satu responden yang dapat menyimpulkan amanat dengan tepat. Tiga responden menilai <i>cerkak</i> tersebut lebih menarik dari <i>cerkak</i> di sumber

		lain. Dua dari tiga responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar pada pembelajaran bahasa Jawa.
11.	Wadiné Mbah Sadi	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik. Tiga responden dapat memahami tema dalam cerita. Hanya satu responden yang memahami alur, isu, dan amanat. Tiga responden menilai <i>cerkak</i> tersebut lebih menarik dari <i>cerkak</i> di sumber lain. Tiga responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar pada pembelajaran bahasa Jawa.
12.	Onang Ngudhek Jenang	Bahasa Jawa yang digunakan dalam <i>cerkak</i> dapat dipahami dengan baik, terutama ragam <i>ngoko</i> . Tiga responden dapat memahami tema dan karakter tokoh. Hanya satu responden yang dapat memahami alur cerita. Tiga responden menilai <i>cerkak</i> lebih menarik dari <i>cerkak</i> di sumber lain. Tiga responden setuju jika <i>cerkak</i> tersebut dijadikan sumber belajar pada pembelajaran bahasa Jawa. Tiga responden memberi masukan agar tidak menyusun <i>cerkak</i> yang terlalu panjang karena mereka tidak suka membaca.

Berdasarkan hasil uji lapangan kumpulan *cerkak* sebagai sumber belajar untuk jenjang SMP/MTs yang dibaca oleh 30 peserta didik kelas VIII F SMPN 18 Malang, kumpulan *cerkak* dinilai layak untuk diimplementasikan. Sebanyak dua judul *cerkak* tidak diinginkan menjadi sumber belajar oleh peserta didik karena terlalu panjang dan rumit, yaitu judul *Masakané Ibu* dan *Onang Ngudhek Jenang*. Selain itu, ada beberapa kata atau istilah yang tidak dimengerti oleh peserta didik, yaitu *jogan*, *kelèt*, *kepungkur*, *godheg*, *njlèntrèhaké*, *agé-agé*, *grapyak*, *tepangan*, *mliyep lindri*, *wragad*, *dakwiwiti*, *pèrangan*, *cemplang*, *lumrahé*, *mesthèkaké*, *mangsuli*, *prigel*,

pinesthiné, *sanadyan*, *ngendikané*, *mesthèkaké*, dan *baki*.

Revisi Produk

Bagian ini akan menguraikan hasil revisi produk kumpulan *cerkak*, yaitu (1) revisi produk hasil uji validasi ahli materi, (2) revisi produk hasil uji praktisi, dan (3) revisi produk hasil uji lapangan. Hasil dari tiga uji produk dipaparkan sebagai berikut.

Revisi Produk Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji terhadap ahli materi perlu dilakukan revisi, terutama pada aspek kebahasaan. Terdapat beberapa kata dalam bahasa Jawa yang ditulis dalam dialek Jawa tertentu. Sebaiknya, penulisan kata-kata dalam bahasa Jawa menggunakan penulisan yang baku agar bisa dibaca oleh semua kelompok pembaca. Tindak lanjut yang dilakukan berdasarkan penilaian dan komentar ahli materi adalah dilakukan perbaikan pada beberapa kata dengan acuan Bausastra (Kamus Bahasa Jawa) terhadap kumpulan *cerkak*.

Revisi Produk Hasil Uji Praktisi

Berdasarkan hasil uji praktisi, kumpulan *cerkak* tidak perlu direvisi dan layak untuk diimplementasikan. Tidak ada saran perbaikan dari praktisi karena secara umum produk sudah memenuhi unsur penyusunan kumpulan *cerkak*, baik dari segi bahasa dan isi.

Revisi Produk Hasil Uji Lapangan

Berdasarkan hasil uji terhadap ahli materi perlu dilakukan revisi pada dua judul *cerkak* agar tidak terlalu panjang dan rumit. Selain itu, berdasarkan tingkat kesulitan yang dialami peserta didik terhadap pemahaman kata dan

istilah dalam bahasa Jawa akan dilakukan revisi dengan memberikan catatan kaki berisi persamaan kata yang mudah dipahami dari istilah-istilah sulit.

SIMPULAN

Kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* disusun untuk dapat dijadikan sumber belajar bahasa Jawa jenjang SMP/MTs. Kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* terdiri dari 12 *cerkak* yang memiliki tema yang beragam dan mencerminkan nilai budaya serta nilai pendidikan karakter. Setiap *cerkak* terdiri dari 1000-1500 kata atau 3-4 halaman.

Kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* telah melalui uji validasi ahli materi, uji praktisi, dan uji lapangan. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* sangat layak untuk digunakan dengan perolehan skor rata-rata sebesar 87% dengan sedikit perbaikan pada pemilihan kata. Berdasarkan hasil uji praktisi, kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* layak untuk digunakan dengan perolehan skor rata-rata sebesar 75%. Berdasarkan penilaian peserta didik kelas VIII SMP pada uji lapangan, diperoleh kesimpulan bahwa kumpulan *cerkak* berjudul *Bebungahing Rekasa* dapat dijadikan sumber belajar.

REFERENSI

- Adea, Jery Nurafitri, Epritha Kurnia Wati, & Intan Prastihastari Wijaya. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa untuk Menstimulasi Kesantunan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Efektor* 8(2):154–66. doi: 10.29407/e.v8i2.16234.
- Anisya, Auliya, & Imam Suyitno. 2018. Pengembangan E-Book Memahami Cara Menulis Cerkak Bahasa Jawa dengan Menggunakan Sumber Ide Gambar Berseri untuk Siswa Kelas XII. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya* 2(1):38–43. doi: 10.17977/um007v2i12018p038.
- Ardiyana, Vindi Putri, Yusro Edy Nugroho, and Mujimin. 2020. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Pangkur untuk Pembelajaran Bahasa Jawa SMP di Kota Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 7(2):28–33. doi: 10.15294/piwulang.v7i2.29601.
- Aribowo, Eric Kunto. 2018. Digitalisasi Aksara Jawa dan Pemanfaatannya sebagai Media Pembelajaran bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP Kabupaten Klaten. *Warta LPM* 21(2):59–70. doi: 10.23917/warta.v21i2.5620.
- BPS Provinsi Jawa Timur. 2023. *Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020 Provinsi Jawa Timur*. Surabaya: BPS Provinsi Jawa Timur.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. 2014. *Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa SMP/SMPLB/MTs*. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Gubernur Jawa Timur. 2014. *Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal Wajib Di Sekolah/Madrasah*. Surabaya: JDIH Biro Hukum Setda Prov. Jatim.

- Fitriana, Tya Resta, and Astiana Ajeng Rahadini. 2021. Pandangan Guru terhadap Pelaksanaan Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9(1):83–99. doi: 10.15294/piwulang.v10i2.57648.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 039/H/P/2022 Tentang Pedoman Penilaian Buku Pendidikan*. Jakarta: Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Mustikasari, Rizki, and Cutiana Windri Astuti. 2020. Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa pada Siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran* 9(1):64. doi: 10.35194/alinea.v9i1.839.
- Pranowo, Benedictus Bherman Dwijatmoko, and Danang Satria Nugraha. 2022. Preservasi Bahasa Jawa Krama Sebagai Monumen Hidup Kearifan Lokal Masyarakat Jawa. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 11(2):262. doi: 10.26499/rmh.v11i2.3909.
- Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra. 2021. *Laporan Kinerja 2021*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi.
- Putra, Wisnu Bayu, and Latif Nur Hasan. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android E-Macer untuk Materi Cerkak di MTS Darul Ulum Waru. *JOB (Jurnal Online Baradha)* 24(4).
- Salim, and Haidir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sari, Lidya Puspita. 2018. *Damel Media Pasinaon Flashbook Cerkak kangge Siswa SMP Kelas VIII*. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jawa* 7(6).
- Setyowati, Herlina, and Laksito Wening Pamilih. 2019. Permasalahan Sosial Dalam Antologi Cerkak 'Pulo Asu.' *Lokabasa* 10(1):53. doi: 10.17509/jlb.v10i1.16932.
- Suharyo, Suharyo. 2018. Nasib Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia dalam Pandangan dan Sikap Bahasa Generasi Muda Jawa. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra* 13(2):244. doi: 10.14710/nusa.13.2.244-255.
- Trijatmiko, Nicholas, Agus Wedi, and Saida Ulfa. 2019. Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SDN Tingal 1 Garum Blitar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(4):278–83. doi: 10.17977/um038v2i42019p278.
- Wei, Wei, Yi Yu, and Ge Gao. 2022. Investigating Learners' Changing Expectations on Learning Experience in a MOOC of Professional Translation and Interpreter Training. *SAGE Open* 12(4):1–11. doi: 10.1177/21582440221134577.
- Widianto, Eko. 2018. Pemertahanan Bahasa Daerah Melalui Pembelajaran Dan Kegiatan Di Sekolah. *Jurnal Kredo* 1(2):1–13.
- Zustiyantoro, Dhoni, Widodo Widodo, Rani Nur Safitri, and Mita Wahyuni. 2020. Pengembangan Novelet Berbahasa Jawa Bertema Sejarah Semarang untuk Pembelajaran Sastra Jawa SMA/Sederajat. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 8(2):134–47. doi: 10.15294/piwulang.v8i2.42672.



KARAKTER TOKOH KANCIL DALAM *SERAT DONGENG ANYARIYOSAKEN LELAMPAHANIPUN KANCIL TEDHAKAN RADEN MAS DAYAT MUKADAM NATASEPUTRA*

Wahyu Rintoko Aji¹, Kenfitria Diah Wijayanti², Tya Resto Fitriana³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia¹²³

Corresponding Author: wahyurintokoaji@student.uns.ac.id¹

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.67556

Accepted: April 1st 2023 Approved: June 6th 2023 Published: November 28th 2023

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil*. *Serat* ini mengisahkan perjalanan hidup Kancil dari lahir yang mengembara ke berbagai tempat sampai akhir hayatnya. Dalam pengembaraan ini tokoh Kancil bertemu dengan berbagai tokoh dan setiap pertemuan itu menunjukkan karakter para tokoh yang patut untuk diteladani. *Serat* ini menarik untuk dikaji karena di dalamnya terdapat banyak nilai pendidikan karakter yang ditunjukkan oleh tokoh Kancil. Jika pada cerita-cerita Kancil yang beredar umumnya hanya menunjukkan kecerdikan tokoh Kancil, dalam *serat* ini tokoh Kancil memiliki banyak karakter baik lain yang jarang diketahui. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan frasa, klausa, dan kalimat yang terdapat dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil* yang menunjukkan pendidikan karakter. Teknik analisis data yang dilakukan adalah dengan cara pengumpulan data, reduksi data, menulis data, dan mengambil kesimpulan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari kajian menunjukkan bahwa tokoh Kancil memiliki karakter yang baik yang dapat diteladani, diantaranya adalah 1) jujur; 2) religius; 3) kreatif; 4) demokratis; 5) cinta damai; dan 6) peduli sosial. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa peneliti fokus meneliti karakter tokoh Kancil yang terdapat dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil*.

Kata kunci: *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil, Nilai pendidikan karakter, Tokoh Kancil*

Abstract

The purpose of this study is to describe the value of character education contained in the *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil*. This fiber tells about the life journey of Mouse Deer from birth to wandering to various places until the end of his life. In this journey, the character of Kancil meets various figures and each meeting shows the character of the figures who deserve to be emulated. This fiber is interesting to study because it contains many character education values shown by the character Kancil. If the Kancil stories that are circulating generally only show the ingenuity of the Kancil character, in this fiber the Kancil character has many other good characters that are rarely known. The data used in this study are phrases, clauses, and sentences in the *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil* which show character education. The data analysis technique is collecting, reducing, writing, and drawing conclusions. The approach used in this research is descriptive qualitative. The results of the study show that the Kancil character has good characteristics that can be emulated, including 1) being honest; 2) being religious; 3) being creative; 4) democratic; 5) peace-loving; and 6) social care. The results of the study show that the Kancil character has good characteristics that can be emulated, including 1) being honest; 2) being religious; 3) being creative; 4) democratizing; 5) peace-loving; and 6) social care. The results of the study show that the Kancil character has good characteristics that can be emulated, including 1) being honest being; 2) being religious; 3) being creative; 4) being democratic; 5) being peace-loving; and 6) social care. In this study, it was concluded that researchers focused on examining the character of the mouse deer character contained in *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil*.

Keywords: *Serat, Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil, Character education, Kancil Character*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting karena pendidikan karakter tersebut menjadi dasar untuk menjalankan kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter mempunyai kedudukan yang lebih tinggi dari pada pendidikan moral, karena pendidikan karakter ini tidak hanya membahas mengenai benar dan salah, namun juga membahas mengenai kebiasaan atau *pakulinan* yang baik untuk dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2011: 3). Kata karakter berasal dari bahasa latin yaitu *character* yang berarti watak, tabiat, dan sifat jiwa manusia. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sebuah hal yang dapat dijadikan dasar dalam bertindak sesuai dengan aturan-aturan tertentu (Tsauri, 2015: 43). Maka dari itu, dapat dipahami bahwa karakter merupakan sifat alami manusia yang diwujudkan dengan perilaku dan nilai-nilai karakter lain yang bisa memberi teladan baik kepada siapa saja yang menerapkan dan membiasakan karakter baik dalam hubungan sosial di masyarakat. Pendidikan karakter tersebut termasuk penting karena dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi dasar manusia agar memiliki perilaku baik dan dapat meningkatkan kualitas manusia itu sendiri.

Jika menelisik mengenai pendidikan karakter, hal tersebut menjadi salah satu aspek kepribadian manusia dapat berubah-ubah. Dari

karakter yang baik menjadi karakter yang kurang baik, begitupun sebaliknya. Karakter yang dimiliki manusia bisa menjadi ciri dalam bertindak. Oleh sebab itu, karakter yang baik harus dibiasakan agar karakter tersebut dapat menjadi teladan untuk orang lain. Menurut Rokhman dan Syaifudin, (2014: 1162) menerangkan bahwa karakter dapat dipahami sebagai bagian dalam tindakan manusia yang mengedepankan *simatopsikis*¹ manusia. Karakter ini biasanya dapat dipahami melalui perspektif psikologi karena hal ini berhubungan erat dengan perilaku, sopan santun, cara, dan kualitas seseorang dalam bertindak.

Untuk menumbuhkan karakter yang baik dalam diri seseorang memang harus dilakukan sedini mungkin. Dalam rangka menumbuhkan kesadaran karakter anak yang baik ini menjadi tanggung jawab bersama, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah. Menurut Kemdikbud (2010) terdapat 18 macam nilai pendidikan karakter yang dijadikan sebagai landasan dalam pendidikan karakter anak. karakter yang dimaksud tersebut di antaranya 1) religius; 2) jujur; 3) toleransi; 4) disiplin; 5) kerja keras; 6) kreatif; 7) mandiri; 8) demokratis; 9) rasa ingin tahu; 10) semangat kebangsaan; 11) cinta tanah air; 12) menghargai prestasi; 13) bersahabat atau komunikatif; 14) cinta damai; 15) gemar membaca; 16) peduli lingkungan; 17) peduli sosial; 18) tanggung jawab. Dari banyaknya nilai

¹ Simatopsikis adalah sebuah aktivitas fisik yang dapat memengaruhi kondisi jiwa atau emosi seseorang.

pendidikan karakter tersebut tentunya dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai macam sarana pengajaran dan juga sumber pembelajaran.

Sebagai orang Jawa, tentu tidak kekurangan sumber pembelajaran mengenai karakter baik karena berbagai macam *piwulang* mengenai baik sudah banyak diajarkan oleh para leluhur melalui berbagai macam sarana. Salah satu sarana yang sering digunakan sebagai alat untuk mengabadikan nasihat-nasihat zaman dahulu adalah karya sastra yang berwujud *serat*. Melalui karyanya, para leluhur menuangkan berbagai ide mengenai berbagai macam fenomena sosial yang terjadi di sekitar mereka dan dibumbui dengan daya imajinasi tertentu sebagai pemanisnya (Fitriana & Verrysaputro, 2021: 44). Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Waluyo (2022: 51) yang mengatakan bahwa yang dapat melatar belakangi karya sastra dapat berupa kebiasaan, adat istiadat, tata cara kehidupan, sikap, dan cara seseorang dalam melihat sesuatu. Banyak sekali hal yang dapat diteladani dari karya sastra karena di dalamnya merupakan refleksi dari kehidupan nyata (Rahmawati & Achsan, 2019: 54). Oleh karena itu, pengajaran mengenai pendidikan karakter tersebut dapat dilakukan dengan karya sastra. Sesuai dengan namanya, kata *sastra* terdiri dari kata *sa* yang berarti mengajar, dan *stra* yang berarti alat. Dengan kata lain, karya sastra dapat diartikan sebagai karya cipta seseorang yang pebuh dengan nilai, dan juga ajaran hidup yang dapat digunakan untuk pengajaran (Widiyono, 2013: 232).

Banyak sekali karya-karya sastra Jawa yang dapat diteladani, salah satunya adalah *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil*. Karya sastra ini merupakan karya yang tidak diketahui pengarangnya (anonim), namun *serat* tersebut sudah disalin ulang oleh Raden Mas Dayat Mukadam Nataseputra di Pakualaman pada tahun 1897. *Serat* tersebut merupakan karya sastra yang berbentuk prosa atau *gancaran*. Terdiri dari 95 halaman yang menceritakan tentang perjalanan seorang tokoh yaitu Kancil. Dalam naskah tersebut menceritakan perjalanan hidup Kancil dari lahir sampai akhir hayatnya. Berbeda dari cerita-cerita kancil yang beredar di masyarakat, tokoh Kancil dalam *serat* ini diceritakan tidak hanya pandai berbohong saja namun banyak hal positif dari tokoh kancil yang mengandung nilai pendidikan karakter yang baik dan patut untuk dicontoh. Karya sastra dapat menjadi salah satu sarana untuk membangun karakter atau perilaku dalam kehidupan sehari-hari untuk mewujudkan manusia yang berbudi pekerti luhur dan memiliki karakter baik (Septiningsih, 2017: 70).

Kajian serupa juga pernah dilakukan oleh Tya Resta Fitriana dan Exwan Andriyan Verrysaputro (2021) dengan judul “Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Prabu Kresna dalam *Serat Pedhalangan Lampahan Tunggul Wulung Pathet Nem* untuk Siswa Sekolah”. Dalam kajian tersebut peneliti menemukan empat nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam *Serat Pedhalangan Lampahan Tunggul Wulung Pathet Nem*. Nilai pendidikan karakter tersebut adalah menghormati orang lain, nasionalisme, religius, dan kepemimpinan. Penelitian tersebut memiliki

persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini, yaitu sama-sama menggunakan karya sastra berupa *serat* sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian tersebut menyertakan relevansi hasil penelitiannya untuk siswa seolah dasar, sedangkan dalam penelitian ini tidak menyertakan relevansi dan hanya khusus membahas mengenai karakter tokoh yang terdapat dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil*.

Onok Yayang Pamungkas (2017) dengan judul “*Serat Prabangkara Karya Ki Padmasusastra Tinjauan Psikologi Sastra dan Nilai Pendidikan Karakter*”. Dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan tinjauan psikologi sastra untuk mengetahui nilai pendidikan karakter yang ada dalam serat tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Onok Yayang Pamungkas maupun penelitian ini, sama-sama menggunakan *serat* sebagai objek penelitian. Perbedaannya adalah penelitian tersebut mengkaji *serat* melalui tinjauan psikologi sastra, sedangkan dalam penelitian ini khusus membahas mengenai karakter yang dimiliki oleh tokoh utama yaitu Kancil.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yeyen Kusumaningrum (2018) dengan judul “*Analisis Nilai Estetika dan Nilai Pendidikan Karakter dalam Serat Panitisastra Pupuh Gambuh Karya R.Ng. Yasadipura serta Relevansinya sebagai Alternatif Materi Ajar pada Pembelajaran Bahasa Jawa SMA Kelas XI*”. Penelitian tersebut juga menggunakan objek penelitian berupa *serat*, namun berbeda bentuknya. *Serat Panitisastra* berbentuk metrum tembang *macapat* sedangkan

serat yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *gancaran* atau lebih dikenal sebagai prosa. Dalam penelitian tersebut peneliti merelevansikan hasil penelitiannya sebagai referensi materi ajar untuk SMA, sedangkan dalam penelitian ini tidak.

Penelitian ini menarik untuk dikaji karena banyaknya stigma dalam masyarakat yang menganggap bahwa dongeng Kancil seringkali mengajarkan hal-hal buruk yang bersifat manipulatif saja, sehingga banyak yang menghindari dongeng-dongeng yang menyangkut tokoh Kancil karena dianggap memberikan doktrin negatif untuk pembacanya. Padahal, jika dongeng tersebut dikaji secara mendalam, banyak sekali karakter-karakter baik yang dapat diteladani. Selanjutnya, *serat* ini menceritakan mengenai dunia fantasi yang menarik dan disajikan dengan alur sederhana serta bahasa yang mudah dipahami. Dari latar belakang masalah tersebut, penulis berkeinginan untuk dapat menggali secara mendalam nilai-nilai atau karakter tokoh Kancil yang terdapat dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil tedhakan Raden Mas Dayat Nataseputra*. Berdasarkan uraian diatas, maka judul penelitian ini adalah “*Karakter Tokoh Kancil dalam Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil Tedhakan Raden Mas Dayat Mukadam Nataseputra*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu

data primer yang merupakan naskah transliterasi yang diterbitkan oleh Yayasan Sastra Lestari, dan data sekunder berupa jurnal, buku, ataupun sumber lain yang digunakan sebagai penunjang.

Dalam rangka mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan teknik studi pustaka. Data diperoleh dengan cara membaca sumber data yang berwujud prosa atau gancaran yaitu *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil tedhakan Raden Mas Dayat Nataseputra* yang didapatkan dari Yayasan Sastra Lestari. Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan analisis data dengan menyertakan sumber-sumber lain sebagai penunjangnya, dan dilakukan pengolahan data secara deskriptif. Data yang sudah terkumpul selanjutnya diseleksi, diidentifikasi dan diklasifikasikan berdasarkan kategorinya untuk selanjutnya dilakukan analisis dengan cara analisis deskripsi analitik. Untuk menentukan keabsahan data digunakan triangulasi teori dan triangulasi sumber. Sedangkan untuk analisis data dilakukan dengan cara mengumpulkan data, mereduksi data, menulis data, dan mengambil simpulan (Miles & Huberman, 1992, 16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum masuk ke pembahasan, terlebih dahulu akan diuraikan hasil kajian nilai pendidikan karakter tokoh Kancil dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil tedhakan Raden Mas Dayat Nataseputra*. Serat tersebut terdiri dari 95 halaman, yang berbentuk prosa

atau *gancaran*. Disalin oleh Raden Mas Dayat Mukadan Nataseputra di Pakualaman pada tahun 1897, dan saat ini naskah tersebut disimpan di Yayasan Sastra Lestari. Naskah telah dialih aksara dan sudah di publikasi pada tahun 2003 melalui *website* sastra.org.

Serat tersebut mengisahkan seorang tokoh bernama Kancil yang digambarkan sebagai sosok yang cerdas. Selain memiliki sifat yang cerdas, Kancil juga digambarkan sebagai sosok yang memiliki jiwa sosial tinggi, jujur, religius, kreatif, dan demokratis. Karakter-karakter tersebut, secara jelas akan diuraikan dalam pembahasan di bawah ini.

Pembahasan

Nilai karakter yang terdapat dalam tokoh Kancil yang tersaji dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil tedhakan Raden Mas Dayat Nataseputra* dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Jujur

Kancil digambarkan sebagai seorang tokoh memiliki memiliki sifat jujur. Hal itu dapat diketahui dari peristiwa ketika Ia berhadapan dengan ratu mesir. Pada saat itu Prabu Mesir sedang bertanya kepada Prabu Basunanda mengenai siapa yang Berjaya di medan perang. Karena ingin menunjukkan keunggulannya, Prabu Basunanda mengatakan bahwa dirinyalah yang Berjaya di medan perang, namun hal itu sebenarnya berbanding terbalik dengan kenyataannya. Mengetahui hal itu, Kancil kemudian memberanikan diri untuk mengatakan kejadian yang sebenarnya terjadi kepada Prabu Mesir, bahwa yang

unggul dalam peperangan tersebut sebenarnya adalah Prabu Anggendari. Hal tersebut dapat ditunjukkan dalam nukilan di bawah ini.

Data 1

Kancil tumuli sumundhul atur marang ratu ing Mésir, "Gusti, aturipun Prabu Basunānda punika botên sayêktinipun, kala wingi kawula sumêrêp ingkang unggul pêngangipun Prabu Anggêndari, nanging sapunika taksih andumugêkakên pêngang kalihan Ratu Sêwunagari, wondene ingkang sampun kasoran ing jurit ratu Kancil tumuli sumundhul atur marang ratu ing Mésir, "Gusti, aturipun Prabu Basunānda punika botên sayêktinipun, kala wingi kawula sumêrêp ingkang unggul pêngangipun Prabu Anggêndari, nanging sapunika taksih andumugêkakên pêngang kalihan Ratu Sêwunagari, wondene ingkang sampun kasoran ing jurit ratu sakawan. Prabu Basunānda kalihan Prabu Basundara sami kasor dening Prabu Anggêndaru. (SDALK, 77)

Dalam tuturan tersebut menunjukkan bahwa Kancil bertindak jujur dengan mengatakan hal yang sebenarnya terjadi. Karakter jujur seperti yang ditunjukkan oleh tokoh Kancil ini agaknya sangat perlu untuk diteladani. Kejujuran menjadi modal pertama dan yang paling utama dalam membangun pribadi masyarakat dan suatu bangsa (Zulkhairi, 2017: 10).

b. Religius

Karakter religius yang ditunjukkan oleh tokoh Kancil dapat terlihat ketika Ia sedang dalam cengkraman Prabu Basunanda. Prabu Basunanda menangkap Kancil karena Ia dianggap sebagai salah satu penghalangnya dalam mewujudkan keinginannya untuk melamar Retna Setyaprabha. Karakter religius Kancil dapat dilihat dalam nukilan berikut ini.

Data 2

Kaya mangkana sêsambate Si Kancil, "Dhuh gustiku mugi kantuna mukti wibawa, kawula amit pêjah, jalaran kenging paeka, awit saking pandamêlipun êmban Jêlamprang. (SDALK, 90)

Berdasarkan data 2 tersebut dapat diketahui bahwa Kancil menunjukkan sifat religius yaitu ketika dirinya sudah berpasrah kepada Tuhan mengenai kelangsungan hidupnya. Hal itu karena Kancil sudah tak sanggup lagi jika harus berhadapan dengan Prabu Basunanda yang terus-terusan menyiksanya. Oleh karena itu, Ia berpasrah kepada Tuhan mengenai hidupnya. Jika Ia harus mati, maka matilah dengan terhormat. Karakter religius Kancil dapat terlihat dari ucapan Kancil yaitu "...*Dhuh gustiku mugi kantuna mukti wibawa, kawula amit pêjah...*"

Pengenalan karakter religius ini penting dilakukan, mengingat bahwa penanaman nilai-nilai religius merupakan suatu bentuk perwujudan dari pengamalan sila pertama Pancasila yang di dalamnya memuat makna bahwa spiritualitas keagamaan memiliki peran penting dalam keberlangsungan sebuah negara (Marzuki, M., & Haq, P.I., 2018: 85).

c. Kreatif

Kreatif merupakan sebuah tindakan yang menunjukkan adanya perbuatan yang bersifat inovatif. Sedangkan menurut Munandar (dalam Maulana & Mayar 2019: 1143) menerangkan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu terhadap lingkungannya untuk mewujudkan sesuatu yang baru. Dengan kata lain, kreativitas merupakan suatu tindakan tertentu yang membentuk sesuatu yang memiliki keunikan dan berbeda dari

yang lainnya. Tokoh Kancil juga digambarkan sebagai tokoh yang memiliki karakter kreatif. Kancil selalu diceritakan memiliki kecerdikan yang luar biasa, sehingga dalam menghadapi sebuah masalah, Ia selalu dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan unik dan kreatif. Sifat kreatif yang ditunjukkan tokoh Kancil dapat dilihat dalam nikulan berikut ini.

Data 3

"Hèh buta, wruhanamu aku utusane Kangjêng Nabi Suleman, jènêngku raja Kancil, dikakake nganglang jagad, amarga mêngko bêngi ana banjir gêdhe, jagad kinêlêm kabèh." Buta, *"Lah yèn tèmên, mungguh kang kaya aku iki kapriye, muga ana pitulungmu pratikêl."* Kancil, *"Pratikêlku gulumu talènana pênjalin, nuli gantungên pang waringin."* (SDALK, 44)

Dalam nukilan tersebut memperlihatkan ketika Kancil bertemu dengan *Buta* yang hendak memangsanya. Melihat adanya *Buta* tersebut, Kancil merasa takut dan mencari cara agar bisa lepat dari ancaman *Buta* tersebut. Namun, Kancil tak kurang akal untuk menyelamatkan dirinya. Kancil berkata kepada *Buta* bahwa dirinya sebenarnya utusan Nabi Sulaiman yang sengaja mengembara untuk menyampaikan berita kepada seluruh penghuni hutan bahwa hari itu akan terjadi banjir bandang. Mendengar penjelasan Kancil, *Buta* tentu merasa takut dan meminta saran kepada Kancil agar dirinya selamat dari banjir tersebut. Kancil menjelaskan kepada *Buta* bahwa Ia harus mengikatkan lehernya pada pohon beringin. Hal itu dimaksudkan agar ketika banjir datang, *Buta* dapat selamat karena tergantung di atas pohon. Mendengar

penjelasan dari Kancil tersebut, *Buta* mengiyakan saja dan segera mencari tali untuk mengikat lehernya di atas pohon beringin. Tidak lama kemudian, *Buta* merasa sesak napas karena lehernya terikat tali. Selang beberapa saat, *Buta* tersebut semakin tak terkendali dan semakin kesakitan akibat tali yang melilit lehernya dan tidak lama kemudian Ia mati menggantung di atas pohon beringin. Pada akhirnya, berkat kecerdikan dan nalarnya yang kreatif, Kancil berhasil dapat menyelesaikan masalah tersebut dan berhasil lolos dari ancaman *Buta*.

d. Demokratis

Karakter demokratis juga ditunjukkan oleh tokoh Kancil. Karakter ini penting diteladani mengingat bahwa karakter demokratis merupakan sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak untuk mewujudkan pribadi yang baik dan mampu menghargai perbedaan yang ada (Mahardin, et.al., 2021: 108). Dalam *serat* tersebut diceritakan Kancil menemui sebuah permasalahan yang menyangkut empat orang raja berseteru memperebutkan Retna Setyapraba, anak dari Raja Mesir. Mereka berseteru untuk saling memantaskan diri antara satu dengan yang lainnya namun tidak kunjung mendapat jalan keluar. Kemudian Ratu Mesir memerintahkan Kancil untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Akhirnya, Kancil menyanggupi dan

mengajak keempat raja tersebut untuk bermusyawarah.

Data 4

Kancil anyundhul atur, "Gusti, mugi sampun andasosakèn pakèwèdipun ing panggalih dalèm, prakawis punika gampil kemawon, para ratu sakawan punika lajèng kaabèna pérang tandhing, pundi kang unggul ing jurit inggih kadhaupakèn akalihan putra dalèm sang rêtna. (SDALK, 68)

Dalam nukilan tersebut menunjukkan ketika Kancil bermusyawarah dengan empat raja, mengenai siapa yang pantas untuk melamar Retna Setyapra. Akhirnya, Kancil memberi saran kepada keempat raja tersebut agar mereka mengadu kesaktian di medan perang. Siapa saja yang nantinya berhasil unggul dalam peperangan tersebut, maka dialah yang berhak untuk melamar Retna Setyapra. Keempat raja tersebut setuju menerima usul Kancil tersebut. Dari perilaku Kancil dan keempat raja tersebut, menunjukkan adanya permusyawarahan di antara mereka. Hal ini merupakan salah satu wujud karakter demokratis di masyarakat. Dalam bermasyarakat tentu akan banyak terjadi perselisihan dan perbedaan pendapat. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran demokratis yang tinggi agar tercipta kerukunan di masyarakat.

Karakter demokratis yang ditunjukkan Kancil juga dapat dipahami dalam nukilan berikut ini.

Data 5

...manuk beluk anjaluk pangapura, sarta banjur amratelakake prèlune anjaluk adil bab sulayaning rêmbug gone bakal babesanan karo manuk darès mau. Wangsulane utawa pangadilane Kancil, gone bakal besanan dipurih murungake, amarga bakal gawe sangaring nagara, sarta anake bakal ora karuwan rupane, andadèkake dukane Kangjèng Nabi Suleman, manuk loro banjur padha tinundhung mulih, Kancil tumuli lunga angambah alas jurang pèrèng.

Pada nukilan tersebut menjelaskan ketika Burung Beluk dan Burung Dares sedang mencari Kancil karena pertikaian mereka. Burung Beluk dan Burung Dares saling bertikai karena mereka hendak berbesanan, namun Burung Dares meminta syarat yang begitu sulit sehingga memberatkan pihak dari Burung Beluk. Karena sudah tidak kunjung menemukan jalan keluar, akhirnya mereka mencari Kancil dan meminta sarannya. Kancil akhirnya mengajak mereka bermusyawarah. Karena kecerdikan Kancil, mereka berdua akhirnya diminta untuk membatalkan perjodohan tersebut karena menurut Kancil, jika antara burung Beluk dan Burung Dares tersebut akan menyebabkan malapetaka dan akan menyebabkan Nabi Sulaiman marah. Karena perkataan Kancil tersebut, akhirnya Burung Beluk dan Burung Dares mengurungkan niatnya untuk menikahkan anaknya dan mereka kembali berdamai.

e. Cinta Damai

Karakter selanjutnya yang diperlihatkan oleh Kancil yaitu cinta damai. Karakter ini agaknya penting untuk

diteladani mengingat bahwa kedamaian diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya karakter yang baik di dalam diri seseorang, akan berpengaruh kepada caranya bersosialisasi dalam masyarakat sehingga tercipta kedamaian dan kerukunan di masyarakat (Pramessti & Rigianti, 2022: 57). Karakter cinta damai yang ditunjukkan oleh tokoh Kancil dapat dipahami dalam nukilan berikut ini.

Data 6

Kancil takon sarta anodhi kang dadi karêpe macan gembong, sumêdya rukun apa ora, saure macan gembong bangêt gone arêp rukun, malah sumêdya têluk sarta prasêtya têmên-têmên marang Kancil. Wangsulane Kancil, anggêre macan gembong ora goroh iya tinarima, nanging sabên taun angladèkna macan siji-siji, minangka panganane Kancil, sarta diparentahi rukun karo kèthèk. (SDALK, 22-23).

Dalam nukilan di atas menunjukkan bahwa Kancil sedang berbicara kepada Macan dan Kera. Pada saat kejadian itu, Macan hendak memangsa Kera. Karena melihat kejadian tersebut, Kancil merasa iba kepada Kera, dan berniat untuk membantunya. Akhirnya, dengan kecerdikannya Kancil untuk mencoba untuk meleraikan mereka. Kancil mengambil daun jati kemudian mengunyahnya. Daun jati yang dikunyah tersebut kemudian menghasilkan warna merah menyerupai darah dan hal itu ditunjukkan kepada Macan. Kancil berkata, bahwa Ia adalah pemangsa Macan, maka jika pada saat itu Macan ingin selamat dari mangsanya maka harus mematuhi segala sesuatu yang dikatakan Kancil. Melihat hal itu, Macan

agaknya menjadi takut dan bersedia mengikuti apa yang dikatakan Kancil. Kancil berkata, jika keduanya ingin selamat, maka mereka harus berdamai dan berjabat ekor ke manapun mereka pergi. Karena keduanya merasa takut, akhirnya menuruti apa yang dimintakan Kancil, dan berkat kecerdikannya, Macan dan Kera berhasil didamaikan kembali.

f. Peduli Sosial

Dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil tedhakan Raden Mas Dayat Nataseputra* juga terdapat karakter peduli sosial yang ditunjukkan oleh tokoh Kancil. Karakter peduli sosial ini penting untuk diteladani mengingat bahwa rasa peduli memiliki peran penting guna membentuk individu yang peka sosial, dengan sikap dan tindakan yang selalu berkeinginan untuk memberi pertolongan atau bantuan kepada setiap orang yang membutuhkan (Lestari & Rohani, 2017: 174). Contoh karakter peduli sosial yang ditunjukkan tokoh Kancil dapat dipahami dalam nukilan berikut ini.

Data 7

Kancil, "Hèh cèlèng, apa kowe ora duwe laki, dene gonmu bêlihan ana sudhung ora ana kang nunggoni tèka mamêlas têmên." Cèlèng, "Iya Kancil, lakiku wus mati dipangan macan gembong, mulane ênggonku manak ora ana kang nunggoni, mungguh kowe ana prêlumu apadene tèka sudhungku." (SDALK, 25-26).

Dalam nukilan di atas menunjukkan ketika Kancil bertemu dengan Celeng yang sedang di rumahnya

bersama sebelas anaknya. Melihat Celeng yang sedang mengurus anak-anaknya seorang diri tersebut Kancil merasa iba kemudian bertanya, mengapa Celeng hanya seorang diri saja. Celeng menjawab, Ia mengurus anak-anaknya seorang diri karena suaminya sudah mati dimangsa oleh Macan. Mendengar hal itu, Kancil merasa iba dan berniat untuk menolong Celeng dengan menjaga anak-anaknya.

Dari tindakan Kancil di atas, menunjukkan bahwa Kancil memiliki karakter peduli sosial. Karakter tersebut terlihat dari rasa ibanya kepada Celeng karena Ia hidup hanya seorang diri, ditambah harus mengurus anak-anaknya yang berjumlah sebelas. Kepedulian Kancil tersebut perlu diteladani dalam hidup bermasyarakat. Ketika masing-masing orang memiliki kepedulian sosial kepada sesama, maka akan tercipta keharmonisan dalam hidup bermasyarakat. Karakter peduli sosial Kancil yang lain juga dapat diketahui dalam nukilan berikut ini.

Data 8

“Dhuh sang prabu ing Mêsir mugi lulusa pamêngkunipun dhatêng nagari ing Mêsir.” (SDALK, 90).

Dalam nukilan tersebut menunjukkan harapan Kancil kepada Raja Mesir. Kancil berharap nantinya Raja Mesir dapat memimpin negara Mesir dengan baik. Tindakan Kancil tersebut juga merupakan salah satu contoh karakter peduli sosial. Hal

itu ditunjukkan oleh Kancil pada saat Ia berada dalam cengkraman Prabu Basunanda. Sebelum Ia diakhiri hidupnya oleh Prabu Basunanda, Kancil sempat mengutarakan permohonan atau doa agar Raja Mesir yang sangat Ia segani dapat memimpin negara Mesir dengan baik dan dapat menjadi pemimpin yang berhasil.

Secara umum, tokoh Kancil dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil tedhakan Raden Mas Dayat Nataseputra* mengandung beberapa pesan yaitu: 1) setiap orang harus selalu memegang teguh kebenaran. Segala sesuatu yang menyangkut perkataan maupun tindakan harus berdasarkan pada kenyataan yang sebenarnya, 2) mengajarkan untuk selalu berserah kepada Tuhan, apapun dan bagaimana pun keadanya, manusia harus selalu menyandarkan hidunya kepada Tuhan, 3) sebagai makhluk sosial, manusia pasti akan selalu berhubungan dengan orang lain. Dalam hubungannya tersebut pasti akan selalu ada gejolak perbedaan pendapat. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran masing-masing orang untuk dapat bertenggang rasa, menghormati satu sama lain dan selalu mengusahakan musyawarah dalam setiap permasalahan. Jika hal tersebut sudah dapat diwujudkan, maka akan tercipta kerukunan yang harmonis dalam sebuah masyarakat.

SIMPULAN

Karya sastra merupakan sebuah karya yang berisi mengani ajaran baik atau tuntunan yang dapat digunakan sebagai pedoman hidup

manusia. Dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil tedhakan Raden Mas Dayat Nataseputra* merupakan salah satu karya sastra yang penuh akan tuntunan. Dalam *serat* tersebut menceritakan seorang tokoh sentral bernama Kancil. *Serat* tersebut menceritakan sosok Kancil sedari lahir hingga akhir hayatnya. Berbeda dari dongeng-dongeng yang beredar di masyarakat, yang mana tokoh Kancil ini banyak dikenal sebagai tokoh yang pandai berbohong dan menipu saja. Banyak sekali terjadi kesalahan representasi dari masyarakat yang menyebabkan cerita Kancil ini dianggap buruk. Namun, melalui penelitian ini, mendapatkan hasil bahwa tokoh Kancil dalam perspektif lain menjadi tokoh yang memiliki banyak karakter baik meskipun tidak dapat dipungkiri juga ada beberapa karakter kurang terpuji di dalamnya. Hal ini tentu saja sangatlah lazim karena dalam kehidupan nyatapun sebagai makhluk hidup tentunya tidak akan bisa lepas dari perkara baik dan buruk. Dalam *Serat Dongeng Anyariyosaken Lelampahanipun Kancil* ini, tokoh Kancil digambarkan sebagai sosok yang cerdas dan banyak hal positif lain yang dimilikinya.

REFERENSI

- Fitri, R. P., & Oktaviani, Y. (2019). Faktor yang Memengaruhi Perilaku Kenakalan Remaja pada Siswa - Siswi MAN 2 Model Kota Pekanbaru Tahun 2018. *Jomis*, 85.
- Fitriana, T. R., & Verrysaputro, E. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Prabu Kresna dalam Serat Pedhalangan Lampahan Tunggul Wulung Pathet Nem untuk Sekolah Dasar. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 43 - 52.
- Kusumaningrum, Y. (2018). Analisis Nilai Estetika dan Nilai Pendidikan Karakter dalam Serat Panitisastra Pupuh Gambuh Karya R.Ng. Yasadipura I serta Relevansinya sebagai Alternatif Materi Ajar pada Pembelajaran Bahasa Jawa SMA Kelas XI. *Skripsi*.
- Lestari, S., & Rohani, R. (2017). Penanaman Karakter Peduli Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tangaran Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 174.
- Mahardin, e. (2021). Pembentukan Karakter Demokratis Melalui Pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kota Bima. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 108.
- Marzuki, M., & Haq, P. I. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Religius dan Karakter Kebangsaan di Madrasah Tsanawiyah Al Falah Jatinangor Sumedang. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 85.

Wahyu Rintoko Aji, Kenfitria Diah Wijayanti, & Tya Resti Fitriana / Piwulang volume 11 (2) (2023)

- Miles, M., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. Jakarta: UI Press.
- Mulyasa. (2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Pamungkas, O. Y. (2017). Serat Prabangkara Karya Ki Padmasusastra Tinjauan Psikologi Sastra dan Nilai Pendidikan Karakter. *Academy of Education Journal*, 9 - 26.
- Pramesti, A., & Rigianti, H. A. (2022). Pentingnya Upaya Menerapkan Pendidikan Karakter Cinta Damai pada Siswa Sekolah Dasar. *Warta Pendidikan*, 57.
- Rahmawati, E., & Achsani, F. (2019). Nilai-Nilai Moral Novel Peter Karya Risa Saraswati dan Relevansinya dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 54.
- Rokhman, & Syaifudin, A. (2014). Character Education for Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years). *Procedia-Social and behavioral Sciences Journals*, 1161-1165.
- Septiningsih, L. (2017). Moralitas dalam Novel Para Priyayi Karya Umar Kayam. *Pujangga*, 69 - 82.
- Tsauri, S. (2015). *Pendidikan Karakter Peluang dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember: IAIN Jember Press.
- Waluyo, & Herman, J. (2022). *Pengajian Sastra Rekaan*. Salatiga: Widyasari Press.
- Widiyono, Y. (2013). Nilai Pendidikan Karakter Tembang Campursari Karya Manthous. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 232.
- Zulkhairi, T. (2017). Membumikan Karakter Jujur dalam Pendidikan di Aceh. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 110.



MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SERAT WULANGREH PUPUH GAMBUEH BERDIALEK NGAPAK

Sisi Milawati Dewi¹ & Mujimin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang

Corresponding Author: sisi.milawatdewi@gmail.com nti@stu

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.44264

Accepted: January 21th 2021 Approved: November 2th 2023 Published: November 28th 2023

Abstrak

Bahasa dalam serat Wulangreh pupuh Gambueh menggunakan kata arkais, sedangkan yang siswa pahami adalah bahasa Jawa dialek ngapak. Di SMP N 2 Mrebet ditemui kendala yang secara umum terjadi pada pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambueh, diantaranya 1) siswa tidak mengetahui titi laras sehingga pada saat menyajikan serat wulangreh pupuh Gambueh siswa kurang menguasainya 2) siswa tidak mengetahui isi serat Wulangreh pupuh Gambueh. Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa, menyusun desain prototipe media, dan mendeskripsikan hasil validasi ahli. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Mrebet, guru bahasa Jawa, dan para ahli. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket atau kuisioner, dan lembar penilaian ahli. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil dari kebutuhan siswa dan guru menyatakan perlu adanya referensi media baru yang lebih menarik dan lengkap sehingga dapat menuntun siswa mempelajari materi serat Wulangreh pupuh Gambueh. Prototipe media yang dikembangkan memiliki beberapa karakteristik, diantaranya (1) bahasa pengantar menggunakan dialek ngapak (2) membantu siswa berlatih nembang (3) cerita ilustrasi tembang yang disajikan menggunakan dialek ngapak (4) background menggunakan lagu ngapak dan gendhing Banyumsan (5) disediakan serat Wulangreh pupuh Gambueh dengan cakepan menggunakan dialek ngapak (6) simbol grafis yang digunakan merupakan simbol daerah Purbalingga. Berdasarkan penilaian ahli, Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambueh Berdialek Ngapak dinilai telah layak digunakan dengan beberapa perbaikan.

Kata kunci: *Media pembelajaran interaktif, serat Wulangreh pupuh Gambueh, dialek Ngapak.*

Abstract

The language in the Wulangreh pupuh Gambueh fiber uses the archaic word, while what the students understand is Javanese, the Ngapak dialect. At SMP N 2 Mrebet, there were obstacles that generally occurred in learning Wulangreh pupuh Gambueh fibers, including 1) students did not know the titi laras so that when serving wulangreh pupuh Gambueh fibers students did not master it 2) students did not know the contents of the Wulangreh pupuh Gambueh fiber. The purpose of this study is to describe the needs of teachers and students, compile a media prototype design, and describe the results of expert validation. Sources of data from this study were students of class VIII SMP N 2 Mrebet, Javanese language teachers, and experts. Data collection techniques are carried out by interview, questionnaire, and expert assessment sheets. The data analysis technique in this study used a qualitative descriptive technique. The results of the needs of students and teachers state that there is a need for new media references that are more interesting and complete so that they can guide students in studying the fiber material of Wulangreh pupuh Gambueh. The media prototype developed has several characteristics, including (1) the language of instruction uses the ngapak dialect (2) helps students practice nembang (3) illustrated tembang stories that are presented using the ngapak dialect (4) the background uses the song ngapak and gendhing Banyumsan (5) provided fiber Wulangreh pupuh Gambueh with cakepan using the ngapak dialect (6) the graphic symbol used is a symbol of the Purbalingga area. Based on the expert's assessment, the Pupuh Gambueh Berdialek Ngapak Interactive Learning Media is considered suitable for use with several improvements.

Keywords: *Learning media, serat Wulangreh pupuh Gambueh, ngapak dialects*

PENDAHULUAN

Teks serat Wulangreh merupakan salah satu materi pembelajaran yang berwujud teks tembang karya sastra dari Raja Surakarta, Sri Susuhunan Pakubuwono IV. Serat tersebut berisis ajaran supaya manusia berperilaku luhur, terutama menyangkut tindakan, moral dan nilai manusia secara lahir batin untuk menggapai kesempurnaan hidup di dunia dan akhirat (Panani, 2019). Teks serat Wulangreh terdiri dari beberapa pupuh, salah satunya yaitu pupuh Gambuh. Serat Wulangreh pupuh Gambuh berisi tentang piwulang atau ajaran mengenai watak yang harus dimiliki orang hidup di dunia, yaitu rereh (sabar, mengenggang diri), ririh (tidak tergesa-gesa atau pelan-pelan) dan berhati-hati. Serat Wulangreh pupuh Gambuh ini juga sangat cocok digunakan untuk mendidik generasi milenial karena berisi nilai karakter yang terkandung di dalamnya (Retnowati, 2020).

Dalam mulok bahasa Jawa, siswa dituntut untuk dapat menelaah dan menanggapi teks piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh. Pembelajaran menelaah serat Wulangreh pupuh Gambuh diharapkan mampu membentuk siswa agar memahami nilai etika, estetika, moral, budi pekerti, kesantunan yang sesuai dengan target pembelajaran pada Kurikulum 2013 (Sugiarti, 2019). Namun, realita terhadap pembelajaran serat Wulangreh masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambuh masih menemui beberapa kendala (Putriamarini, 2022).

Di SMP N 2 Mrebet Kabupaten Purbalingga ditemukan kendala umum yang dialami oleh siswa diantaranya kesulitan nembang, kesulitan mengetahui isi, kesulitan

dalam menelaah bahasa yang ada pada tembang seperti pada penelitian Az-Zahra (2019), Hafidzah (2020), Hayati (2020), Paramida (2020), dan Asriningsih (2020). Guru menyampaikan pembelajaran dengan teknik ceramah, kemudian bahan ajar yang dipakai berupa LKS Basaku Panginyongan. Sesekali guru memutar video tembang dan kemudian siswa menirukannya. Keterbatasan alat seperti gamelan menjadi kendala bagi siswa dalam mengenal titi laras atau tangga nada tembang serat Wulangreh pupuh Gambuh. Guru kurang memanfaatkan adanya fasilitas sekolah yang sudah disediakan, seperti lab komputer. Meskipun didapatkan respon dari siswa dalam pembelajaran, namun ditemui suasana dimana siswa sibuk menirukan tanpa nada yang jelas dan mengakibatkan kelas menjadi gaduh.

Selain kesulitan dalam menyajikan, siswa juga merasa kesulitan ketika disodorkan bacaan teks serat Wulangreh pupuh Gambuh. Mereka belum paham mengenai isi tembang tersebut. Tugas siswa salah satunya memahami tembang tersebut berada di dalam kelas dengan dipandu oleh guru. Bahasa dalam teks menggunakan kata arkais sedangkan bahasa yang siswa kuasai adalah bahasa Jawa dialek ngapak Banyumasan, sehingga siswa kesulitan menemukan pesan yang terkandung dalam serat Wulangreh pupuh Gambuh.

Pembelajaran di dalam kelas membutuhkan suatu media sebagai alat ukur yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Media akan dikatakan berhasil apabila media yang digunakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur

terpenting dalam pembelajaran. Pembaharuan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kedekatan masyarakat dengan handphone, komputer, laptop, dan alat canggih lainnya memberikan suatu motivasi bahwa belajar tidak hanya berasal dari buku saja.

Penelitian-penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran materi serat Wulangreh pupuh Gambuh dilakukan oleh beberapa peneliti dengan hasil yang berbeda-beda, diantaranya: Az-zahra (2019) membuat animasi dari hasil parafrase serat Wulangreh pupuh Gambuh, Hafidzah (2020) membuat lembar kerja siswa, Hayati (2020) membuat buku pengayaan, Paramida (2020) membuat komik digital. Selain itu, terdapat satu penelitian pengembangan media pembelajaran yang sejenis dengan penelitian ini yaitu penelitian milik Arsiningsih (2020). Penelitian tersebut fokus pada keterampilan nembang serat wulangreh pupuh Sinom untuk siswa kelas VII SMP. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi penelitian sebelumnya yang belum membahas mengenai penyajian media pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambuh yang di dalamnya dapat membantu siswa secara mandiri berlatih nembang, mengenal titi laras, serta mengetahui isi serat Wulangreh pupuh Gambuh. Komponen dalam penyajiannya menggunakan simbol dan dialek ngapak untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media serta menelaah dan menanggapi teks serat Wulangreh pupuh Gambuh.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Sugiyono (2017: 209) menjelaskan bahwa Research and Development adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Sebanyak 10 prosedur yang harus dilakukan dalam penelitian R&D, diantaranya: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal.

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran, langkah-langkah penelitian ini dilaksanakan sampai tahap ke-5 yaitu sampai tahap revisi desain yang sudah diuji validasi oleh para ahli.

Dalam penelitian ada tiga macam data yang digunakan diantaranya; data kebutuhan guru yang didapat melalui wawancara, data kebutuhan siswa yang didapat melalui angket, dan data validasi ahli yang didapatkan melalui lembar penilaian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dilakukan dengan cara memaparkan data kemudian menyimpulkannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP N 2 Mrebet, berikut data yang dapat dipaparkan.

Kebutuhan guru dan siswa terhadap Media pembelajaran interaktif serat Wulangreh pupuh Gambuh Berdialek Ngapak

1) Kebutuhan Guru

Sebagai salah satu acuan dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak, peneliti mengumpulkan data kebutuhan guru melalui wawancara. Data-data pokok yang dikumpulkan berupa proses pembelajaran yang selama ini dilakukan, media yang digunakan, kesulitan yang dihadapi, pendapat serta harapan guru terhadap pengembangan media pembelajaran materi serat Wulangreh pupuh Gambuh.

Menurut guru bahasa Jawa kelas VIII SMP Negeri 2 Mrebet, perlu adanya referensi media pembelajaran baru yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Antara media yang berbasis komputer dan android, untuk saat ini guru lebih memilih media yang berbasis android. Namun, guru mempertimbangkan setiap telepon genggam yang siswa miliki belum tentu bisa dan kuat penyimpanannya untuk mengakses produk yang akan dibuat. Cara guru memantau apakah media tersebut digunakan dirasa sulit. Hal tersebut terbukti ketika pembelajaran lewat Google Classroom hanya beberapa siswa yang mengerjakan. Adapun untuk jangka panjang guru lebih memilih berbasis komputer dikarenakan lab komputer yang ada di sekolah menganggur akibat dari pembelajaran TIK sekarang sudah ditiadakan. Kemudian cara guru mengontrol penggunaan media lebih mudah karena layar lebih besar dan dapat dipantau dari kejauhan. Untuk itu, guru berharap ada media yang dapat

mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambuh.

2) Kebutuhan Siswa

Hasil angket kebutuhan siswa dideskripsikan berdasarkan angket semi terbuka yang dilakukan secara online. Angket tersebut terdiri atas 20 pertanyaan yang telah disebar kepada 32 siswa sebagai sampel dari kelas VIII SMP Negeri 2 Mrebet. Data-data pokok yang dikumpulkan berupa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa materi teks serat Wulangreh pupuh Gambuh, kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran teks serat Wulangreh pupuh Gambuh, kebutuhan siswa terhadap pengembangan media, kepemilikan android dan kebijakan sekolah, kepemilikan komputer dan kebijakan sekolah, penggunaan komputer dalam pembelajaran teks serat Wulangreh pupuh Gambuh, dan pendapat mengenai adanya pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak.

Berdasarkan angket yang diisi oleh 32 siswa, didapatkan data bahwa siswa sebanyak 85,95% siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran materi serat Wulangreh pupuh Gambuh. Namun, dalam pembelajaran terdapat kesulitan bahwa mereka tidak mengetahui tangga nadanya dan makna yang terkandung dalam tembang. Materi tembang macapat mereka golongkan menjadi materi yang sulit, hal itu yang menjadikan siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa memiliki android, namun kebijakan dari sekolah tidak memperbolehkan siswanya membawa alat komunikasi seperti telepon

genggam. Ada beberapa siswa yang memiliki komputer, dan hampir keseluruhan dari siswa dapat mengoperasikan komputer. Sekolah menyediakan fasilitas untuk menunjang pembelajaran berupa lab komputer yang dapat digunakan secara bergantian antarkelas. Di era global seperti sekarang ini, penggunaan komputer merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya data yang terhitung sebanyak 65,63% dari siswa beranggapan bahwa pembelajaran berbasis komputer dirasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan dengan pembelajaran di dalam kelas. Siswa membutuhkan media untuk memahami serat Wulangreh pupuh Gambuh.

Desain Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak

Setelah data dari guru dan siswa didapatkan, maka diwujudkan Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak. Media yang akan dibuat tergolong dalam jenis media pembelajaran berupa multimedia. Wati (2016) menuliskan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari berbagai bentuk elemen berisi informasi yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan tujuan. Elemen informasi yang dimaksud yaitu; gambar, animasi, teks, grafik, foto, audio, dan video.

Peneliti mengkombinasikan grafis, audio dan video dalam sajian yang berisi tentang materi serat Wulangreh pupuh Gambuh, tutorial nembang, serta komponen yang dapat membantu siswa mengetahui isi dan pitutur yang ada pada tembang.

Kemudian, multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu; (a) multimedia linier, (b) Media pembelajaran interaktif (Daryanto, 2010). Berdasarkan teori tersebut, produk ini termasuk ke dalam jenis media pembelajaran multimedia interaktif. Yang mana produk dilengkapi dengan alat pengontrol berupa button sehingga dapat memudahkan pengguna untuk memilih menu apa yang diinginkan. Media yang dikembangkan dibuat dengan software Adobe Flash yang disajikan dalam bentuk semenarik mungkin. Wujud akhir media berupa kepingan Compact Disk (CD). Desain tampilan mempengaruhi program yang dihasilkan. Maka dari itu, diperlukan adanya storyboard sebagai sarana bagi peneliti menuangkan ide. Selain itu storyboard juga digunakan untuk memandu pengembang memvisualkan ide peneliti menjadi media. Berikut karakteristik produk yang dapat diungkapkan.

1) Bahasa Pengantar Dalam Produk Menggunakan Dialek Ngapak

Dialek ngapak digunakan dalam tiap menu yang ada pada produk. Seperti pada Gambar 4.1, kata [molai] yang digunakan merupakan salah satu kata dengan dialek ngapak. Koedri (1991), menyatakan salah satu pembeda dialek ngapak dengan dialek Solo-Yogyakarta (dialek baku) adalah sesudah suku kata terbuka pada akhir kata biasanya kedengaran ada huruf h. Terlihat pada kata [molai], orang yang berdialek ngapak banyumasan akan membacanya menjadi [molaih].

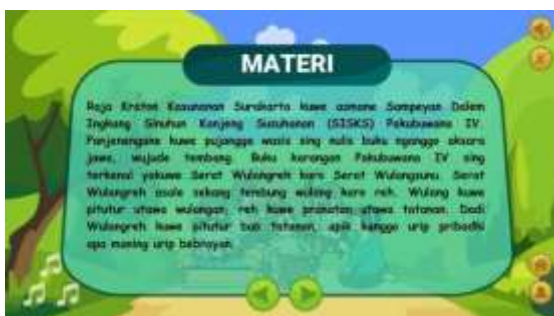


Gambar 4.1 Desain tampilan awal

Selanjutnya, pada tampilan menu utama letak digunakannya dialek ngapak ada pada tiap tampilan tombol seperti pada Gambar 4.2. Ketika kursor mengenai tombol maka akan muncul balon deskripsi yang menjelaskan isi setiap tombol.

Gambar 4.2 Desain balon deskripsi tombol materi

Masuk ke menu utama, pada Gambar 4.3 merupakan isi dari tombol materi. Tombol tersebut berisi rangkuman materi serat Wulangreh pupuh Gambui yang disajikan menggunakan dialek ngapak Banyumasan untuk mempermudah pemahaman siswa.



Gambar 4.3 Desain tampilan tombol materi

Kemudian pada Gambar 4.4 merupakan tombol grambyangan. Penggunaan dialek ngapak terletak pada kalimat pengantar dalam tombol yang mengenalkan bahwa gender merupakan salah satu gamelan yang dapat digunakan untuk berlatih mengenal titi laras atau tangga nada.



Gambar 4.4 Desain tampilan tombol grambyangan

Tombol selanjutnya yang menggunakan dialek ngapak adalah tombol keluar. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.5, dialek ngapak digunakan pada tiap pilihan tombol pada tombol keluar.



Gambar 4.5 Desain tampilan tombol keluar

2) Membantu Siswa Berlatih Nembang Dalam artikelnya, Sulanjari (2012:11) berpendapat bahwa pada dasarnya membaca tembang adalah melantunkan nada, khususnya nada gamelan. Permasalahan lain, tidak semua siswa memiliki latar belakang budaya gamelan, sehingga tidak banyak pula yang memiliki referensi nada gamelan. Maka dari itu, produk dibuat berfungsi supaya siswa

dapat mudah mengenal titi laras dan berlatih nembang secara mandiri. Terlihat pada Gambar 4.4 menu grambyangan dapat memudahkan siswa untuk mengenal titi laras dari audio record gamelan. Disajikan melalui tombol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan keinginannya, membuat produk menjadi user friendly. Tri E.W & Sulistyani (2015:3) dalam artikelnya mengartikan guru gatra merupakan cacahing gatra saben sapada, guru lagu merupakan cacahing wanda saben sagatra dan guru wilangan merupakan dhong-dhinge swara ing pungkasane gatra. Pada pupuh Gambuh ini memiliki 17 pada (bait), 5 gatra (baris) dengan guru wilangan dan guru lagu 7u,10u,12i,8u,8o. Aturan atau paugeran tersebut diterapkan pada tembang, pada Gambar 4.6 merupakan tampilan tombol gladhen nembang yang berisi audio record serat Wulangreh pupuh Gambuh pada 1 yang disajikan tiap larik (gatra). Hal tersebut bertujuan supaya siswa lebih mudah dalam berlatih membaca indah serat Wulangreh pupuh Gambuh.



Gambar 4.6 Desain tampilan tombol gladhen nembang

3) Cerita Ilustrasi Tembang Yang Disajikan Berdialek Ngapak

Tanudjaja (2002:173-174)

berpendapat bahwa suatu gambar mampu

merangsang dan menarik perhatian, maka dengan demikian menimbulkan keinginan untuk segera mengetahui isi atau pesan yang akan disampaikan oleh suatu produk. Informasi bergambar akan lebih menarik dibanding yang berbentuk tulisan, karena hampir setiap audience lebih menyukai gambar. Visualisasi adalah cara atau sarana yang paling tepat untuk membuat sesuatu yang abstrak menjadi lebih jelas.

Penampilan secara visual selalu mampu menarik emosi pembaca dan dapat menolong seseorang untuk menganalisa, merencanakan dan memutuskan suatu problema, kemudian mengkhayalkannya pada kejadian sebenarnya. Pada produk ini, peneliti memiliki tujuan untuk mempermudah siswa menyebutkan isi yang terkandung dalam serat Wulangreh pupuh Gambuh. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.7 peneliti adalah membuat cerita dari isi serat Wulangreh pupuh Gambuh yang kemudian dibungkus dalam sajian animasi sederhana dengan menggunakan dialek ngapak.



Gambar 4.7 Desain tampilan tombol isiine tembang

4) Backsound Menggunakan Lagu Ngapak dan Gendhing Banyumasan

Untuk menambah unsur ngapak di dalamnya, backsound utama dalam produk menggunakan instrumen gendhing

banyumasan yang berjudul eling-eling. Gendhing ini sering digunakan dalam iringan ebeg (kuda lumping) dan lenggeran. Purbalingga memiliki salah satu seniman yang bernama Dedy Pitak, beliau menciptakan lagu untuk mendeskripsikan purbalingga dengan album yang berjudul lagu ngapak. Di dalamnya terdapat banyak lagu, salah satu lagunya adalah purbalingga mbangun. Instrumen lagu purbalingga mbangun dipakai untuk backsound dalam animasi yang berjudul Adigang, adigung adigina.

Selain itu, di dalam produk terdapat tombol cakepan ngapak seperti yang terlihat pada Gambar 4.5. Tombol tersebut berisi audio record cakepan serat Wulangreh pupuh Gambuh yang disajikan menggunakan dialek ngapak. Cakepan dibuat berdasarkan paugeran serat Wulangreh pupuh Gambuh sesuai artikel Sulistyani (2015:3).

5) Simbol Grafis Yang Digunakan Merupakan Simbol Daerah Purbalingga

Dalam produk yang dihasilkan, beberapa tampilannya memiliki simbol yang mencerminkan kabupaten Purbalingga. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.1, background yang digunakan pada tampilan awal merupakan gerbang masuk menuju wisata GOLAGA (Goa Lawa Purbalingga). GOLAGA merupakan salah satu tempat wisata alam di Purbalingga yang berlokasi di lereng Gunung Slamet. Patung kelelawar merupakan simbol dari wisata tersebut.. Maka dari itu, pada Gambar 4.2, Gambar 4.8, dan Gambar 4.11 terdapat simbol grafis berupa kelelawar yang menggambarkan simbol GOLAGA itu sendiri. Hal tersebut membantu memperkenalkan bahwa Purbalingga

mempunyai GOLAGA yang dapat dijadikan sebagai tujuan wisata.



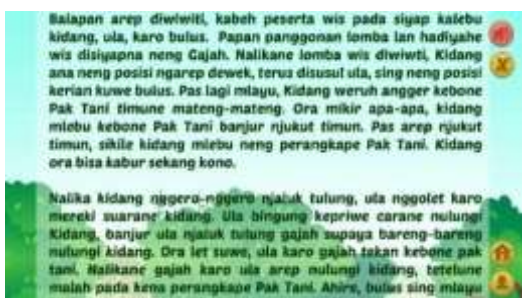
Gambar 4.8 Desain tampilan menu utama

Validasi Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak

Tahap akhir dari penelitian ini adalah merevisi produk sesuai dengan hasil validasi dari ahli, ahli yang dimaksudkan adalah ahli media dan ahli materi. Setelah melalui proses penilaian oleh ahli media, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi.

Saran dari ahli media terhadap prototipe yang dibuat adalah perbaikan terkait backsound pada menu isine tembang sebaiknya diganti dengan audio lagu atau instrumen dolanan anak maka akan lebih sinkron dengan materi yang disajikan. Kemudian untuk pergerakan animasi yang masih monoton salah satu solusinya apabila pergerakan minim, dapat ditambah dengan sound effect dan efek pergerakan fade in/ fade out. Selain itu, diakhir menu isine tembang seperti Gambar 4.9 terdapat teks yang panjang, hal tersebut seharusnya dihindari. Dari saran ahli di atas, penulis merevisi prototipe sesuai arahan. Salah satu revisi yang terlihat adalah menghilangkan teks panjang yang kemudian dijadikan sebagai lanjutan dari cerita sebelumnya seperti pada Gambar 4.10.

Sebelum Revisi



Gambar 4.9 Desain tampilan sebelum revisi ahli media

Sesudah Revisi



Gambar 4.10 Desain tampilan sesudah revisi ahli media

Setelah melalui proses penilaian oleh ahli materi, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Saran dari ahli materi untuk prototipe yang dibuat adalah perbaikan terkait keberadaan indikator yang berada dalam tombol menu seperti pada Gambar 4.11, padahal sejatinya indikator bisa berada diluar menu agar tidak terlalu banyak tombol seperti pada gambar 4.2. Kemudian menghapus tombol menu basastra. Alasan mengapa tombol tersebut sebaiknya dihilangkan karena penulis hanya mengambil satu bait tembang untuk satu prototipe, sedangkan tembang Gambuh terdiri dari 17 bait. Jadi, ketika teks tersebut tidak utuh maka akan rancu siswa mengartikannya. Ditambah lagi animasi pada menu tembang berbeda dengan gladhen

nembang, itulah penjabaran mengapa tombol basastra dihapus. Maka dari itu tampilan pada menu awal berubah dari Gambar 4.11 menjadi seperti yang terlihat pada Gambar 4.2.

Selanjutnya, menu grambyangan terlihat ambigu karena hanya ada animasi gender yang bergerak dan audio record saja. Ada baiknya disertai visualisasi nada supaya memperjelas isi prototipe seperti yang terlihat pada Gambar 4.4. Revisi terakhir adalah adanya perbaikan pada menu gladhen nembang karena notasi yang tertulis masih belum jelas seperti yang terlihat pada Gambar 4.12, hal tersebut direvisi dengan tampilan yang ada pada Gambar 4.6.

Sebelum Revisi



Gambar 4.11 Desain tampilan sebelum revisi ahli materi

Sesudah Revisi



Gambar 4.12 Desain tampilan sesudah revisi ahli materi

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tembang Gambuh Berdialek Ngapak, penulis menyimpulkan beberapa hal diantaranya, (1) Guru dan siswa pada dasarnya memiliki kecenderungan yang sama terhadap kebutuhan media pembelajaran serat Wulangreh pupuh Gambuh. Guru membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran, sedangkan siswa membutuhkan media tersebut untuk mempermudah dalam memahami materi, (2) Dikembangkannya Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak. Media dikemas dengan menarik, berbasis komputer, dan disertai kemudahan bagi penggunanya karena bahasa yang digunakan dalam media adalah bahasa yang dipakai sehari-hari, (3) Selanjutnya, uji validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian ahli, Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak dinilai telah layak digunakan dengan beberapa perbaikan yang bertujuan agar media menjadi lebih baik.

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan terkait dengan pengembangan media Media Pembelajaran Interaktif Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Berdialek Ngapak, yang sekiranya dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan proses pembelajaran adalah, (1) Mahasiswa sebaiknya mempunyai kemampuan dasar dalam pengoperasian komputer, pengoperasian program, pemahaman-pemahaman tentang media pembelajaran

yang terbaru sehingga secara mandiri dapat dengan tangkas mengembangkan media yang baru untuk pembelajaran yang lebih menarik, (2) Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba produk untuk mengetahui kekurangan, kelebihan serta keberhasilan penerapannya pada siswa.

SIMPULAN

Siswa dan guru membutuhkan media *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* (SRIWAD) berbasis flash dengan pendekatan saintifik. Guru membutuhkan media ini sebagai alat untuk membantu dalam menyampaikan materi, sedangkan bagi siswa media ini untuk mempermudah dalam memahami materi cerita wayang Ramayana dan membantu dalam mempelajari keterampilan menceritakan cerita wayang Ramayana dengan bahasanya sendiri.

Prototipe media pembelajaran yang dikembangkan ditargetkan untuk siswa kelas IX SMP yaitu berupa media *Sinau Crita Wayang Anoman Duta* (SRIWAD) berbasis *flash* dengan pendekatan saintifik. Prototipe media ini memuat beberapa menu meliputi menu kompetensi dasar dan indikator, menu pituduh, menu materi yang didalamnya terdapat penjelasan wayang Ramayana, *paraga-paraga* wayang Ramayana, *jinis* wayang, *piranti* wayang, video wayang Anoman Duta, dan uji kompetensi untuk mengetahui pemahaman siswa.

Uji validasi media pembelajaran dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian ahli media terhadap prototipe adalah sebesar 85,29% sedangkan hasil penilaian oleh ahli materi

yaitu sebesar 82,25%. Berdasarkan perolehan nilai maka prototipe termasuk dalam kategori baik dan cukup layak untuk digunakan. Terdapat beberapa saran dalam penilaian media pembelajaran sehingga dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan media agar media yang dihasilkan lebih baik dari sebelumnya.

REFERENSI

- Arsiningsih, Yuliani. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tembang Macapat Sinom Untk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mojosongo Boyolali." Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Az-zahra Oktaviani. 2019. "Pengembangan Pembelajaran Teks Piwulang Serat Wulangreh Pupuh Gambuh Dengan Media Animasi Tembang Untuk Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Cilacap." Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, Perannya Sangat Penting dalam Mencapai tujuan Bersama*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hafidzah, Diana. 2020. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Jawa Berbasis Penguatan Guruan Karakter Pada Materi Serat Wulangreh Pupuh Gambuh." Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Hayati, Meyla. 2020. "Pengembangan Buku Pengayaan Teks Dialog Banyumasan Berbasis Pitutur Luhur Puuph Gambuh Untuk Siswa Kelas VIII SMP." Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Koedri, M. 1991. *Banyumas Wisata Dan Budaya*. Purwokerto: CV Metro Jaya.
- Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa SMP/SMPLB/MTs Provinsi Jawa Tengah.
- Panani, Sri. 2019. *Serat Wulang Reh: Ajaran Keutamaan Moral Membangun Pribadi Yang Luhur*. Vol. 29, No. 2. Universitas Gajah Mada.
- Paramida, Cici. 2020. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Gambuh untuk pembelajaran bahasa Jawa* di SMPN 1 Margomulyo. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Putrimarini, R. A. (2022). *TEMBANG GAMBUEH SERAT WULANGREH: KAJIAN STRUKTUR, PITUTUR LUHUR, DAN PEMANFAATANNYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SMP*.
- Retnowati, D. R. D. (2020). Nilai luhur serat Wulangreh Pupuh Gambuh membangun karakter generasi milenial. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(1), 01-11.
- Sugiarti, S. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Keterampilan Membaca Teks Piwulang Serat Wulangreh Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Banyudono. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sulanjari, Bambang. 2011. "Tembang dan Model Pengajarannya." 1(2): 25-38.
- Tanudjaja, B.B. 2002. "Bentuk-Bentuk Kartunal Sebagai Mediu Penyampaian Pesan Dalam Iklan." 4(2): 169-178.
- Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Widanti Erna T dan Sulistiani. 2015. "Ngundhuhake Kewasisan Nembang Gambuh Siswa Kelas IX A SMPN 1 Wilangan Migunakake Media Audio Visual MP4." Universitas Muhammadiyah Purwokerto.



**PENINGKATAN KETERAMPILAN *UNDHA-USUK BASA*
MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
PERAN PADA SISWA KELAS IV**

Fika Nawangsari¹, Septiyati Purwandari², Muh Syauqi Malik³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Terbuka

E-mail : sinawangfika@gmail.com

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.70518

Accepted: June 25th 2023 Approved: November 8th 2023 Published: November 28th 2023

Abstrak

Masalah utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Jawa sehari-hari di lingkungan sekolah dan rumah. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian menggunakan pendekatan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa, khususnya *undha-usuk basa*, di kalangan siswa kelas IV SDN Pabelan 3. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan guru kelas IV dan 15 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *mix method*, dengan tipe penelitian tindakan kelas. Selama dua siklus, data dikumpulkan melalui kegiatan, tes tertulis, observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan *undha-usuk basa* siswa setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran. Perubahan ini tercermin dalam peningkatan persentase dalam proses pembelajaran, hasil pretest, posttest siklus I, dan posttest siklus II. Penelitian ini menekankan pentingnya dukungan dari keluarga dan guru dalam membantu siswa berlatih berkomunikasi dalam bahasa Jawa sesuai dengan *undha-usuk basa*. Hal ini diharapkan dapat membentuk karakter positif pada siswa, seperti rasa peduli, cinta, dan kebanggaan terhadap bahasa daerah mereka. Oleh karena itu, menjaga dan meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa adalah esensial dalam melestarikan bahasa dan budaya daerah.

Kata kunci: Keterampilan bahasa Jawa; *Undha-usuk basa*; *Bermain peran*.

Abstract

The main problem identified in this study was the low ability to communicate in everyday Javanese in school and home environments. To overcome this problem, the study used a role-playing learning model approach. This study aims to improve Javanese language skills, especially *undha-usuk basa*, among grade IV students of SDN Pabelan 3. This study was conducted by involving grade IV teachers and 15 students. The research method used is mixed with a type of classroom action research. Over the two cycles, data were collected through activities, written tests, observations, interviews, documentation, and field notes. Data analysis was carried out quantitatively and qualitatively. The results showed a significant improvement in students' basic skills after applying the role-playing learning model. This change is reflected in the percentage increase in the learning process, pretest results, cycle I posttest, and cycle II posttest. This study emphasizes the importance of support from families and teachers in helping students practice communicating in Javanese following *undha-usuk basa*. This is expected to form positive student character, such as a sense of care, love, and pride in their local language. Therefore, maintaining and improving Javanese language skills is essential in preserving the language and culture of the region.

Keywords: Javanese language skills; *Undha-usuk basa*; *role-playing*.

PENDAHULUAN

Rendahnya keterampilan berbahasa Jawa yang sesuai dengan *undha-usuk basa* ketika berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan tempat tinggal maupun di sekolah, menjadi salah satu masalah utama pada siswa. Siswa seringkali keliru dalam menerapkan *undha-usuk basa* ketika berdialog menggunakan bahasa Jawa dengan lawan bicaranya (Mayasari, Suharto, & Ricahyono, 2022). Mereka justru enggan menggunakan *basa krama* sesuai dengan tatanan *undha-usuk basa* dalam percakapan sehari-hari karena takut salah atau akibat ketidaktahuan dalam penggunaan tingkat tuturnya. Materi pelajaran *undha-usuk basa* atau *unggah-ungguh basa* memiliki peran yang cukup penting dalam pembentukan watak atau kepribadian peserta didik melalui pelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Melalui materi ini, peserta didik akan mulai memahami dan mengenal adanya tingkat tutur dan sopan santun ketika berdialog dengan lawan bicaranya (Maesyaroh & Insani, 2021).

Undha-usuk basa merupakan salah satu materi yang mempelajari tentang ragam bahasa atau variasi-variasi dalam berbahasa Jawa sesuai dengan *unggah-ungguh* atau tingkat tuturnya. Materi *undha-usuk basa* terdapat dalam CP Kurikulum Merdeka fase B pada elemen membaca yaitu siswa dapat memahami pesan atau informasi menggunakan bahasa Jawa sesuai *undha-usuk basa* dalam kehidupan sehari-hari. Pada elemen berbicara yaitu siswa dapat berbicara dengan pilihan kata sesuai kaidah *undha-usuk basa* dalam kegiatan menyapa atau

berkomunikasi. Siswa dapat menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk dialog dengan menyesuaikan lawan bicaranya dengan sikap yang santun. Fase B merupakan fase yang difokuskan untuk tingkat kelas 3 dan 4 Pendidikan Sekolah Dasar atau sederajat (Capaian Pembelajaran Bahasa Jawa Kurikulum Merdeka, 2022.)

Puji menyatakan bahwa salah satu upaya untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari kaidah pada materi *undha-usuk basa* yaitu dengan menyusun materi pembelajaran dengan pengelompokan sesuai tingkat kesulitan kosa kata bahasa Jawa. Dengan menyesuaikan bahasa Jawa sesuai tingkatan pada materi ini, siswa akan menerima dan memahami intisari dari materi pembelajaran dengan lebih mudah. Kosakata pada materi *undha-usuk basa* yang bersifat arkais dan filosofis sebaiknya belum diberikan dulu pada tingkat Sekolah Dasar (Arfianingrum, 2020).

Membiasakan siswa untuk berkomunikasi dengan menerapkan bahasa Jawa sesuai tingkat tuturnya menjadi salah satu upaya dalam rangka mendidik para siswa agar memiliki rasa cinta dan bangga terhadap budaya daerahnya. Diharapkan siswa akan mempunyai integritas dan jiwa nasionalis yang tinggi terhadap negaranya. Selain itu, keterampilan siswa dalam menerapkan *undha-usuk basa* tidak hanya berpengaruh terhadap keterampilan berkomunikasi saja, akan tetapi juga mempunyai kaitan yang cukup erat dengan pendidikan karakter peserta didik. Hal tersebut menjadi alasan penting bahwa keterampilan siswa dalam menerapkan *undha-usuk basa* pada aspek

berbicara bahasa Jawa perlu perhatian khusus dari dunia pendidikan. Santosa berpendapat bahwa kemampuan berbahasa Jawa akan lebih meningkat apabila peserta didik mampu menghafal kosakatanya, serta dapat memahami penggunaan kosakata tersebut dengan menyesuaikan dengan siapa lawan bicaranya (Santosa, 2016).

Masalah utama yang dialami oleh guru saat ini adalah bagaimana meningkatkan keterampilan berbahasa Jawa yang sesuai dengan *undha-usuk basa* atau sesuai dengan *unggah-ungguh* serta meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya untuk materi *undha-usuk basa* pada mata pelajaran Bahasa Jawa. (Biantara & Thohir, 2022, hlm. 183) Kegiatan belajar pada mata pelajaran bahasa Jawa pada tingkat siswa Sekolah Dasar pada umumnya masih menggunakan pendekatan konservatif. Dalam proses pembelajarannya, para pendidik memberikan materi pelajaran dengan metode ceramah, sedangkan peserta didik terpaku pada LKS atau pada sumber buku pelajaran saja. Tingkat keaktifan siswa sangat kurang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga metode tersebut akan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan efektivitas bahasa Jawa menjadi rendah dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil penilaian siswa, khususnya pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Guru menjadi motor penggerak utama bagi siswa, terutama ketika menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Menjadi sangat penting bagi para guru agar mampu mengupayakan strategi pembelajaran yang lebih

variatif agar para siswa selalu bersemangat dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran di kelas. Para siswa diharapkan lebih aktif dengan pembelajaran yang tidak monoton karena siswa hanya memperhatikan guru saja dan terpaku hanya pada buku pelajaran. Banyak faktor yang melatarbelakangi menurunnya eksistensi *undha-usuk* bahasa Jawa pada tingkat anak Sekolah Dasar. Hal ini telah dibuktikan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait eksistensi penerapan *undha-usuk basa* terutama ketika pembelajaran bahasa Jawa. Dengan demikian peneliti memilih menggunakan model pembelajaran bermain peran karena dianggap lebih cocok untuk menyampaikan pemahaman siswa mengenai keterampilan *undha-usuk* pada siswa. Model bermain peran dirancang agar siswa lebih aktif dan terlibat langsung untuk praktik berbicara (Rindengan, 2023).

Chotimah dkk telah melakukan penelitian yang sejenis tentang pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Jawa. Dalam penelitiannya, mereka menemukan fakta bahwa sejumlah siswa dengan persentase sebesar 69,23% belum terlalu mengenal kosakata *ragam krama*. Tercatat persentase sebesar 30,76% siswa saja yang sudah mengetahui dan cukup memahami kosakata *ragam Krama* dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Pengetahuan kosakata siswa tersebut hanya terbatas pada jawaban singkat dan kosakata umum yang diucapkan dalam komunikasi sehari-hari seperti kata *nggih*, *sampun*, *boten*, dan *dereng*. Sementara jawaban atau kosakata yang mereka ketahui tersebut merupakan struktur kalimat yang tidak lengkap. Mereka juga menemukan data dengan persentase sebesar

58,84% dari siswa mengaku sudah memakai bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguh basa* ketika berbicara dengan orang tua mereka (Chotimah dkk, 2019).

Penelitian lainnya yang masih sejenis juga dilakukan oleh Biantara & Thohir tentang analisis komunikasi siswa dalam *materi unggah-ungguh basa*. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada tingkat kelas 6 Sekolah Dasar belum dapat menerapkan *unggah-ungguh basa* secara tepat. Para siswa mengaku penggunaan bahasa Jawa cenderung sulit karena harus memperhatikan kesesuaian *unggah-ungguh* atau *undha-usuk basa* dengan kosa kata yang sangat beragam, serta harus memperhatikan tingkat tuturnya sesuai dengan lawan bicara. Misalnya mereka harus menggunakan *basa ragam krama* ketika berkomunikasi dengan orang dewasa atau orang yang lebih tua, dan menggunakan *ragam ngoko* ketika berbicara dengan teman sebayanya (Biantara & Thohir, 2022).

Berdasarkan berbagai permasalahan-permasalahan yang muncul, penelitian ini memang perlu dilakukan sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran, untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa, serta untuk meningkatkan keterampilan *undha-usuk basa* pada siswa. Peneliti memilih menggunakan metode *role playing* atau bermain peran pada pembelajaran bahasa Jawa materi *undha-usuk basa* dalam rangka mewujudkan tujuan penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Pabelan 3. Penelitian ini sangat penting untuk

dilakukan karena zaman ini sangat jarang orang-orang memperhatikan budaya Jawa dan terlalu fokus terhadap perkembangan teknologi, padahal budaya Jawa adalah dasar kepribadian manusia sehingga dapat memanusiakan manusia lainnya dimanapun dan kapanpun.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed method* dengan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas bersifat praktis dengan mengkaji permasalahan yang dihadapi guru di dalam kelas. PTK dilakukan dengan suatu tindakan yang disesuaikan dengan kesulitan-kesulitan atau permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil dari PTK dapat diaplikasikan oleh pendidik untuk memperbaiki permasalahan yang akan dihadapi dalam proses pembelajaran. Selain itu kegiatan PTK juga sangat bermanfaat karena menjadi salah satu langkah atau upaya untuk meningkatkan profesionalisme Guru dalam menyampaikan pembelajaran (Farhana & Awiria, 2019, hlm. 7). Dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa pada aspek keterampilan berbahasa, dengan mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. (Farhana & Awiria, 2019, hlm. 8) menjelaskan lebih lanjut, bahwa ada beberapa langkah yang harus disiapkan oleh peneliti dan guru sebelum melaksanakan kegiatan PTK agar memperoleh hasil yang sejalan dengan upaya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Langkah-langkah tersebut diantaranya: a) mengobservasi aktivitas belajar peserta didik secara seksama, b) menganalisis kebutuhan peserta didik, dan c) menyesuaikan kurikulum (silabus, RPP, bahan ajar, dan sebagainya) terhadap kebutuhan peserta didik (Farhana & Awiria, 2019, hlm. 8).

Subjek dari penelitian adalah siswa kelas IV SDN Pabelan 3, Semester Genap pada Tahun Ajaran 2022/2023. Jumlah Peserta didik dikelas IV ada 15 orang, yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Objek dalam penelitian difokuskan pada keterampilan *undha-usuk basa* pada aspek berbicara bahasa Jawa pada siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan pada Semester II tahun ajaran 2022/2023 yaitu tepatnya pada bulan Mei Tahun 2023. Dilaksanakan di SDN 3 Pabelan tepatnya di Jl. Pondok Pabelan, Desa Pabelan III, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Data-data pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes tertulis untuk siswa (*pretest*, *posttest* siklus I dan *posttest* siklus II), hasil kegiatan observasi, wawancara untuk guru dan siswa, serta catatan lapangan. Data-data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil pengamatan pada kegiatan observasi untuk aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, hasil wawancara, dan catatan lapangan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, sedangkan untuk menentukan seberapa besar peningkatan keterampilan *undha-usuk basa* menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan setelah diadakan tindakan

pada kegiatan tes tertulis, yaitu pada kegiatan *pretest*, *posttest* siklus I, dan *posttest* siklus II.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, selanjutnya dapat dihitung dengan persentase proses pembelajaran, nilai rata-rata yang diperoleh siswa, serta hasil prosentase ketuntasan KKM. Berdasarkan kegiatan ini, nantinya akan diperoleh nilai Mean. Mean merupakan hasil dari nilai rata-rata yang diperoleh dari jumlah total pada nilai-nilai skala dibagi dengan jumlah ukuran sampel. Pada umumnya, nilai mean merupakan hasil yang berupa angka yang mewakili keseluruhan data. Nilai rata-rata tersebut diperoleh dari hasil penjumlahan seluruh nilai yang ada pada masing-masing data, dan kemudian dibagi dengan banyaknya data yang ada (GHOZALI, 2016). Berdasarkan pendapat dari Ghozali tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata atau mean dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

M = Mean

$\sum x$ = Skor total yang diperoleh siswa

N = banyaknya responden

Selain mencari rata-rata, peneliti juga menghitung persentase ketuntasan KKM dengan rumus sebagai berikut:

Ketuntasan

$$= \frac{\text{banyak siswa yang tuntas KKM}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kegiatan Pra Siklus

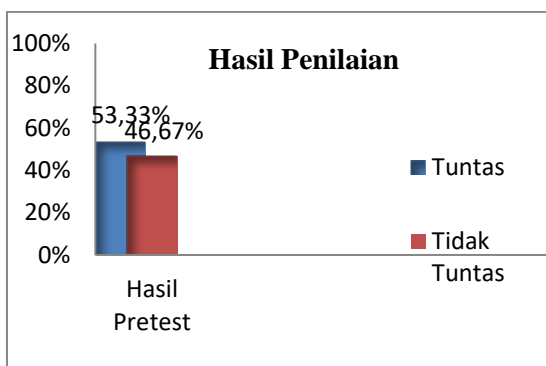
Peneliti melaksanakan tindakan pra siklus untuk memperoleh data sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas. Tindakan pra siklus dilakukan dengan kegiatan pengamatan atau observasi pada aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Pada kegiatan ini, peneliti hanya mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri Pabelan 3. Siswa sudah mendapatkan materi *undha-usuk basa* pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa. Pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa nampak kurang aktif ketika pembelajaran di kelas. Guru kemudian memberikan penugasan kepada siswa secara berkelompok yaitu membuat *pacelathon* atau dialog. Masing-masing kelompok kemudian ditugaskan untuk melakukan praktik berbicara di depan kelas dengan model *role playing* atau bermain peran. Para siswa memerankan tokoh masing-masing sesuai dialog yang mereka buat.

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan bagaimana cara berkomunikasi siswa ketika berdialog menggunakan bahasa Jawa. Menurut Hariyanto, kata komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa Inggris *communication*, yang memiliki makna sebagai kegiatan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk menyampaikan pesan, informasi, ide atau gagasan dari seseorang (Hariyanto, 2021). Lebih lanjut, komunikasi merupakan salah satu bentuk interaksi manusia

yang saling mempengaruhi satu sama lainnya, baik itu sengaja maupun tidak disengaja (Dianti & Cahyati, 2022).

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi merupakan proses interaksi antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk menyampaikan suatu pesan, informasi, ide atau gagasan tertentu. Dalam kegiatan observasi ini, peneliti melakukan pengamatan tentang cara komunikasi siswa ketika berbicara menggunakan bahasa Jawa. Bagaimana penerapan *undha-usuk basa* pada siswa apakah sudah sesuai atau belum, jika dilihat dengan siapa siswa tersebut berkomunikasi. Apa yang mereka ucapkan ketika berkomunikasi, baik dengan guru maupun dengan teman sebayanya.

Dari hasil kegiatan observasi yang dilakukan pada aspek berbicara, dapat disimpulkan bahwa keterampilan *undha-usuk basa* pada aspek berbicara bahasa Jawa siswa masih rendah. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil yang diperoleh pada kegiatan *pretest*, yang menunjukkan fakta bahwa sebagian besar belum tuntas KKM. Kegiatan *pretest* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa pada semester II apakah masih sama dengan kondisi awal pada semester I atau tidak. Hasil penilain *pretest* pada siswa kelas IV dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:



Gambar 1. Hasil *Pretest* pada siswa kelas IV SD

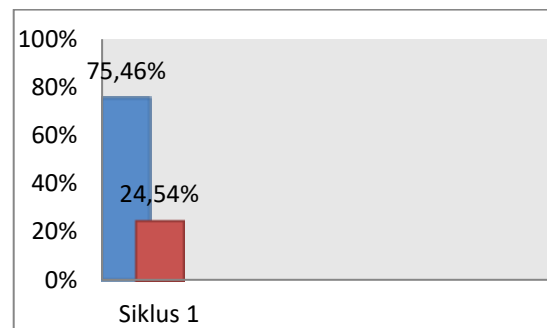
Diagram batang diatas tentang gambaran hasil penilaian siswa dalam kegiatan *pretest* yang diadakan di siklus I. Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 8 siswa memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase sebesar 53,33% dan sebanyak 7 siswa dengan persentase sebesar 46,67% memperoleh nilai masih di bawah KKM. Hasil tersebut dapat dikatakan masih dalam kategori rendah, sehingga peneliti merasa perlu untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran untuk materi *undha-usuk basa* pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa.

Hasil Penelitian yang Telah Dilakukan

Sebelum melakukan tindakan penelitian lebih lanjut, peneliti melakukan kegiatan observasi pada kegiatan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal. Pada kegiatan observasi dalam aspek berbicara, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa keterampilan *undha-usuk basa* siswa kelas IV SD Negeri Pabelan 3 tergolong masih rendah. Rendahnya keterampilan *undha-usuk basa* ditunjukkan dengan hasil dari kegiatan wawancara kepada

guru kelas dan juga siswa kelas IV, serta hasil *pretest* ketercapaian KKM. Berdasarkan hasil *pretest*, menunjukkan bahwa sebanyak 8 siswa dari 15 siswa yang ada memperoleh nilai tuntas KKM dengan persentase sebesar 53,33%. Sementara sisanya masih berada di bawah KKM, dengan persentase sebesar 46,67%. Dan nilai rata-rata yang diperoleh pada kegiatan *pretest* dengan jumlah 15 siswa adalah 68,60.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa yang sesuai dengan *undha-usuk basa* kelas IV SD Negeri Pabelan 3 tergolong dalam kategori yang masih rendah. Masih banyak siswa kelas IV yang kurang tepat dalam menerapkan *undha-usuk basa* ketika berdialog dengan lawan bicaranya. Selain itu pelafalan kosa kata bahasa Jawa juga masih kurang baik, sehingga peneliti merasa perlu dilakukan tindakan pada siklus I. Hasil tindakan yang dilakukan pada siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan pada proses pembelajaran materi *undha-usuk basa*. Hasilnya persentasenya sesuai dengan yang digambarkan pada diagram batang berikut ini:



Gambar 2. Perolehan Persentase Proses Pembelajaran Siklus I

Diagram di atas menggambarkan hasil persentase yang diperoleh dari kegiatan observasi pada kegiatan proses pembelajaran pada siklus I, yang mencapai 75,46%. Hasil perolehan tersebut dapat menunjukkan bahwa kegiatan proses pembelajaran siklus I berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran di siklus I telah mencapai kategori baik dengan perolehan skor 75% dan telah mencapai keberhasilan tindakan. Sedangkan perolehan hasil penilaian pada kegiatan *posttest* siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Siklus I

No	Uraian	Siklus I	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Ketuntasan	11	4
2.	Persentase	73,34%	26,66%
Nilai Rata-rata		78,57	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa 11 siswa dari jumlah keseluruhan sebanyak 15 siswa dinyatakan sudah tuntas KKM dengan mendapat nilai ≥ 70 , sedangkan sisanya yaitu sebanyak 4 siswa memperoleh nilai kurang dari KKM. Nilai rata-rata kelas pada siklus I mencapai skor 78,57. Sedangkan untuk perbandingan persentase antara jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan kurang dari KKM telah digambarkan dengan diagram batang beriku ini:

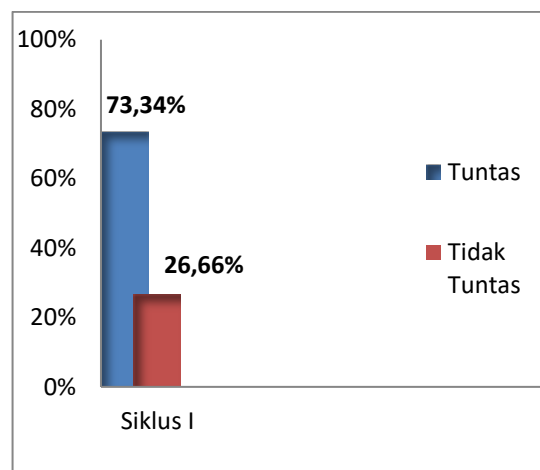
Gambar 3. Hasil Penilaian *Posttest* Siklus I

Diagram batang tersebut menunjukkan perbandingan persentase siswa yang sudah tuntas KKM dengan siswa yang tidak tuntas KKM. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 73,34%, sedangkan sisanya yaitu sebanyak 4 siswa diantaranya masih dalam kategori tidak tuntas karena mendapat nilai ≤ 70 dengan persentase sebesar 26,66%. Hasil tersebut sudah mengalami peningkatan yaitu sebesar 20% dibandingkan dengan hasil penilaian *pretest* pada kegiatan pra siklus.

Hasil tersebut memang sudah menunjukkan adanya peningkatan, akan tetapi peningkatan tersebut belum cukup. Hasil dari tindakan yang dilakukan pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga dapat dikatakan bahwa siklus I masih berjalan kurang optimal. Hal tersebut bisa terjadi akibat adanya beberapa faktor yang melatarbelakangi hasil yang kurang optimal pada siklus I. Faktor tersebut antara lain: siswa cenderung diam saat ditanya dan enggan bertanya ketika mendapatkan kesulitan, belum ada kegiatan

evaluasi di akhir pembelajaran tentang pelafalan kosakata bahasa Jawa, serta tidak dibahas penerapan *undha-usuk basa* secara tepat. Berdasarkan hasil dari kegiatan yang dilakukan pada siklus I, peneliti merasa masih perlu melakukan perbaikan.

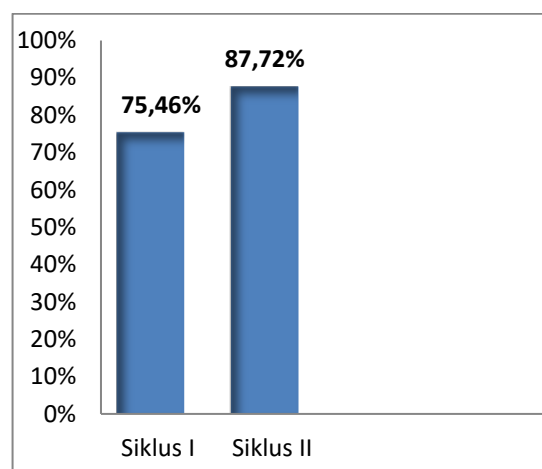
Peneliti bersama guru kelas kemudian mencoba membenahi kekuarangan pada siklus I dan mencoba mengurai kesulitan-kesulitan yang ada dengan melakukan tindakan pada siklus II. Ketika proses pembelajaran, siswa dipantik dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana dan membangun suasana kelas menjadi lebih hangat dengan harapan akan muncul rasa percaya diri pada siswa, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan mau bertanya ketika mendapatkan kesulitan. Siswa kemudian diminta untuk membuat *pacelathon* atau dialog berbahasa Jawa sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Peneliti kemudian mencoba mendekati masing-masing kelompok untuk mengetahui apakah anak-anak mengalami kesulitan atau tidak, kemudian anak mulai bertanya mengenai pelafalan bahasa Jawa yang tepat.

Setelah masing-masing kelompok telah menyelesaikan tugasnya, peneliti dan siswa kemudian melakukan evaluasi dan diskusi secara bersama-sama untuk membahas pelafalan serta penggunaan *undha-usuk basa* yang tepat. Selanjutnya setiap kelompok diminta untuk mempraktikkan di depan kelas dengan implementasi model pembelajaran bermain peran. Serangkaian tindakan yang telah dilakukan pada siklus II, pada akhirnya menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan tersebut ada pada proses pembelajaran maupun

pada hasil penilaian *Posttest* Siklus II, dengan perolehan persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Proses Pembelajaran

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Persentase Hasil	75,46%	87,72%
2.	Peningkatan	12, 26%	



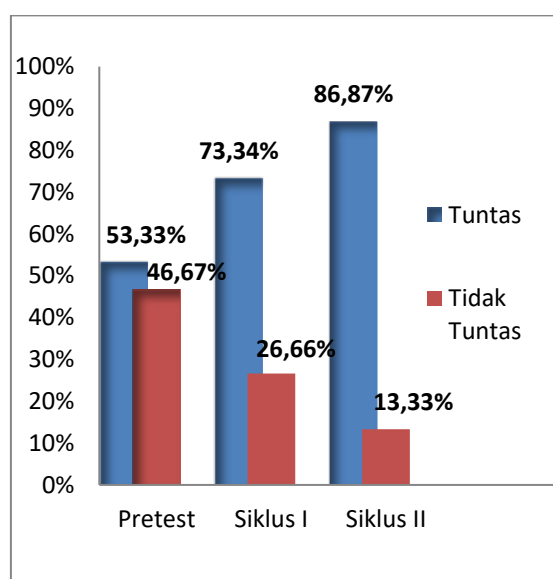
Gambar 4. Persentase Proses Pembelajaran

Dari tabel dan gambar diagram di atas dapat dilihat bahwa proses kegiatan belajar mengajar pada materi *undha-usuk basa* dengan model bermain peran pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Adanya peningkatan tersebut ditunjukkan dari hasil perolehan persentase pada indikator kegiatan observasi terhadap proses pembelajaran yaitu sebesar 75,47% pada siklus I kemudian menjadi 87,72% pada siklus II. Data tersebut cukup membuktikan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus II telah mengalami peningkatan proses pembelajaran sebesar 12,26%. Dari perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan

bahwa keberhasilan pada siklus II dapat dikatakan berada pada kategori sangat tinggi. Sebagai perbandingan untuk perolehan hasil penilaian *pretest*, *posttes* siklus I dan *posttest* siklus II dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan *Undha-usuk basa* Siswa pada *Pretest*, *Posttest* Siklus I, dan *Posttest* Siklus II

No.	Uraian	Pretes Tuntas	Siklus I Tuntas	Siklus II Tuntas
1.	Ketuntasan	8	11	13
2.	Persentase Nilai Rata-rata	53,33%	73,34%	86,87%



Gambar 5. Peningkatan Persentase Keterampilan *Undha-usuk basa* Siswa pada *Pretest*, *Posttest* Siklus I, dan *Posttest* Siklus II

Data dari tabel dan diagram diatas merupakan gambaran rekapitulasi adanya peningkatan pada setiap siklus. Data tersebut merupakan data yang diperoleh dari hasil penskoran setelah mengerjakan tes. Siswa dinyatakan tuntas apabila telah memenuhi

kriteria ketuntasan penilaian belajar pada mata pelajaran bahasa Jawa. Pada kegiatan *posttest* siklus II, hasil penilaian siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan *posttest* pada siklus sebelumnya. Hasil analisisnya dibuktikan dari hasil perolehan penilaian di siklus II. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kegiatan *pretest* adalah 68,60, meningkat menjadi 78,57 pada *posttest* siklus I dan meningkat kembali pada *posttest* siklus II menjadi 84,85. Hasil rata-rata penilaian tersebut diperoleh dari jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas KKM yaitu ≥ 70 yang berjumlah 8 peserta didik dengan persentase (53,33%), meningkat menjadi 11 peserta didik (73,34%) pada *posttest* siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 13 peserta didik (86,67%) pada tindakan *posttest* siklus II.

Selain dari data kuantitatif, diperoleh juga data kualitatif dari hasil pengamatan kegiatan observasi pada proses pembelajaran. Hasil analisisnya disimpulkan dari hasil perolehan persentase di siklus II, yaitu sebesar 87,52%. Dengan demikian, proses pembelajaran siklus II dapat dinyatakan sudah berhasil dengan kategori sangat tinggi, karena sudah memperoleh persentase sebesar 85% dari skor maksimal sudah ditentukan. Berdasarkan pencapaian hasil yang diperoleh pada siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa tindakan penelitian ini sudah cukup. Tindakan penelitian yang dilakukan pada siklus II sudah menunjukkan hasil yang telah mencapai kriteria indikator keberhasilan, sehingga peneliti merasa tidak perlu untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan Penelitian

Peneliti telah menjalankan kegiatan observasi menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa kelas IV SD Negeri Pabelan 3 sebelum melakukan tindakan penelitian lebih lanjut. Pengamatan dilakukan pada 15 siswa kelas IV, untuk mengamati aktivitas siswa serta keterampilan siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Indikator kegiatan yang diamati pada proses pembelajaran, diantaranya berupa keaktifan interaksi dengan guru, berdiskusi dengan kelompok, bertanya maupun menjawab pertanyaan, kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, mengidentifikasi skema dialog bahasa Jawa, pelafalan kosa kata bahasa Jawa, keterampilan *undha-usuk basa* siswa ketika bermain peran, keterampilan menyelaraskan tokoh yang dimainkan, serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi yang sudah dijalankan terhadap aktivitas siswa ketika mengikuti proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar materi *undha-usuk basa* melalui model *Role Playing* pada siklus 1 memperoleh total persentase sebesar 75,46%. Hasil tersebut sudah termasuk dalam kategori cukup, akan tetapi masih belum maksimal. Hal ini menjadi menjadi bahan refleksi bagi guru dan peneliti untuk mengurai masalah-masalah yang muncul, kemudian melakukan tindakan perbaikan dengan pola pembelajaran yang berbeda agar aktivitas peserta didik menjadi lebih meningkat.

Selain melalui kegiatan observasi, kegiatan wawancara juga dilakukan dengan siswa kelas IV sekaligus guru kelas IV SD Negeri Pabelan 3 untuk mendapatkan data kualitatif

yang lain. Hasil dari kegiatan ini, peneliti memperoleh data bahwa keterampilan berbicara bahasa Jawa siswa yang sesuai dengan *undha-usuk basa* pada kelas IV SD Negeri Pabelan 3 masih kurang. Hal tersebut bisa terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Guru kelas menyebutkan beberapa faktor yang cukup berpengaruh terhadap kurangnya keterampilan *undha-usuk basa* pada siswa kelas IV karena mereka belum memahami penempatan kosa kata bahasa Jawa sesuai dengan tingkat tuturnya. Pada dasarnya siswa belum paham dengan materi tersebut, namun kurang memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Mereka cenderung pasif dan enggan bertanya ketika mendapatkan kesulitan memahami materi pembelajaran.

Alokasi waktu pembelajaran bahasa Jawa juga menjadi salah satu pengaruh terhadap keterampilan *undha-usuk basa*. Waktunya pembelajarannya sangatlah terbatas, yakni 2 jam pelajaran untuk setiap minggunya. Dalam waktu 2 jam pelajaran tersebut masih dibagi dengan materi-materi pelajaran bahasa Jawa lain yang sangat beragam. Jadi waktu tersebut bukan hanya untuk materi *undha-usuk basa* atau *ungguh-ungguh basa* saja, melainkan banyak materi pelajaran bahasa Jawa yang lain. Oleh karena itu, sangatlah wajar jika keterampilan *undha-usuk basa* pada siswa kelas IV SD Negeri Pabelan 3 cukup rendah.

Selain itu, minat siswa terhadap materi *undha-usuk basa* juga sangat kurang. Bahasa Jawa dengan kosakata yang sangat beragam sesuai dengan tingkat tuturnya mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam menerapkan *undha-usuk*

basa. Disisi lain, siswa juga lebih sering menggunakan bahasa Jawa ragam *ngoko*, atau justru menggunakan bahasa Indonesia ketika berkomunikasi di lingkungan tempat tinggal. Sehingga mereka masih merasa asing dengan kosakata bahasa Jawa ragam *krama*. Berdasarkan penuturan guru kelas kelas IV SD Negeri Pabelan 3, orang tua seringkali tidak mengajarkan kepada anak mereka tentang bagaimana penerapan *undha-usuk basa* atau *unggah-ungguh* yang baik dan benar sesuai tingkat tuturnya.

Bisa dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa mutlak diserahkan pihak sekolah. Keluarga dan lingkungan tempat tinggal menjadi faktor yang mendominasi rendahnya eksistensi bahasa Jawa terhadap anak-anak masa kini (Kambuaya & Hidayat, 2023). Fakta tersebut sejalan dengan penelitian yang pernah mereka lakukan. Biantara & Tohir pernah melakukan penelitian tentang komunikasi siswa kelas 6 SD dalam menggunakan bahasa Jawa ragam Krama. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembiasaan menerapkan *unggah-ungguh basa* yang baik belum diterapkan secara tepat di tempat tinggal para siswa, sehingga berdampak juga pada pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Sementara pembiasaan berkomunikasi dengan bahasa Jawa yang baik sesuai *undha-usuk basa* tidak hanya perlu diterapkan di lingkungan sekolah saja, tetapi seharusnya juga di lingkungan tempat tinggal siswa (Biantara & Thohir, 2022, hlm. 183)

Di sisi lain, berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan beberapa siswa kelas IV mengenai pelajaran muatan lokal bahasa Jawa, sebagian besar mereka mengakui kurang

suka terhadap mata pelajaran ini. Mereka beranggapan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa hanya sebatas mata pelajaran muatan lokal atau pelengkap saja yang dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang penting, sehingga mereka cenderung kurang tertarik dengan pelajaran ini. Para siswa juga mengaku masih kesulitan dalam mengerjakan soal-soal bahasa Jawa terutama pada materi *undha-usuk basa* dan Aksara Jawa. Pengakuan dari para siswa tersebut selaras dengan faktor yang melatarbelakangi siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi *undha-usuk basa*. Jadmiko berpendapat bahwa ketika proses pembelajaran bahasa Jawa, guru hanya berperan sebagai penyampai materi saja. Materi yang disampaikan hanya sebatas pengetahuan tanpa dibarengi dengan praktiknya. Sementara untuk materi *undha usuk basa*, siswa perlu terlibat untuk kegiatan praktik khususnya dalam aspek berbicara (Jadmiko, 2016).

Pada umumnya, strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran masih kurang variatif. Guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah ketika mengajarkan mata pelajaran bahasa Jawa. Hal ini menimbulkan rasa cepat bosan pada anak dan siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran (Saputri, Tahir, & Jiwandono, 2023). Hal ini diakui oleh guru kelas akibat banyaknya pekerjaan lain di luar tugas mengajar yang harus diselesaikan, selain itu juga akibat terbatasnya waktu yang guru miliki. Hal ini menjadi salah satu penyebab para guru kurang cukup waktu dalam mempersiapkan strategi

pembelajaran yang lebih menarik dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti memutuskan untuk mengimplementasikan model pembelajaran bermain peran sebagai salah satu strategi dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan *undha-usuk basa* pada siswa. Model ini dirasa tepat diterapkan dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat terlibat langsung sebagai pemeran tokoh sesuai dialog yang mereka buat, sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung berkaitan dengan pelafalan, intonasi, ekspresi serta keterampilan *unggah-ungguh* siswa ketika praktik. Implementasi model bermain peran mengacu pada capaian pembelajaran khususnya elemen berbicara. Melalui model pembelajaran ini para siswa diharapkan dapat menuangkan ide, gagasan, pikiran, pendapat, serta perasaan yang dituangkan dalam bentuk *pacelathon* berbahasa Jawa sesuai dengan *undha-usuk basa* secara tepat.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran dalam materi *undha-usuk basa* pada mata pelajaran bahasa Jawa cukup efektif. Upaya peneliti dalam meningkatkan keterampilan *undha-usuk basa* pada siswa kelas IV SD Negeri Pabelan 3 dapat dinyatakan berhasil. Hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase proses pembelajaran dan hasil penilaian yang dilakukan pada tindakan *posttest* siklus II. Keterampilan siswa dalam menerapkan *undha-usuk basa*, keterampilan berbicara siswa diantaranya pemilihan kosakata dalam berbicara, pelafalan kata ragam basa

krama, penguasaan topik atau gagasan yang dibicarakan, serta kesesuaian gaya bicara dengan *unggah-ungguh basa* ketika bermain peran juga telah mengalami peningkatan secara signifikan. Dari hasil data-data yang telah diperoleh pada kegiatan setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan ketrampilan *undha-usuk basa* telah berhasil dilakukan dengan implementasi model pembelajaran bermain peran pada siswa kelas IV SD Negeri Pabelan 3, kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini dari penelitian ini tentang peningkatan keterampilan *undha-usuk basa* dengan implementasi model pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Pabelan 3 tahun ajaran 2022/ 2023 telah tercapai. Ketercapaiannya terjadi pada Proses pembelajarannya juga dapat dinyatakan berhasil, karena telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Hasil penilaian pada materi *undha-usuk basa* juga telah mengalami peningkatan yang signifikan. Akan tetapi keterampilan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan *undha-usuk basa* masih memerlukan arahan dari orang tua dan guru. Materi *undha-usuk basa* dengan bahasan kosa kata dan tingkat tutur yang sangat beragam tentu saja tidak cukup hanya dipelajari di sekolah saja. Para siswa sangat perlu bimbingan dari keluarga dan guru agar terbiasa mengimplementasikan materi *undha-usuk basa*

Jawa ketika berkomunikasi di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Peneliti memberikan saran agar guru bisa menciptakan inovasi-inovasi terkait media dan model pembelajaran agar siswa lebih tertarik lagi dan memicu semangat siswa untuk tetap mempelajari berbagai materi pelajaran bahasa Jawa. Guru bisa memulai membiasakan siswa untuk wajib berbahasa Jawa *krama* ketika mata pelajaran bahasa Jawa, dan menegur siswa ketika masih keliru dalam menerapkan *undha-usuk basa*. Peneliti juga memberikan saran kepada pihak orang tua, lebih membimbing putra-putrinya ketika mereka bertutur kata. Sebaiknya para orang tua membiasakan berkomunikasi menggunakan basa *ragam krama*, agar putra-putrinya mulai mengenal dan memahami kosakata *ragam krama*. Apabila anak mulai terbiasa bahasa Jawa sesuai dengan *undha-usuk basa*, secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap karakter mereka, sehingga nantinya para siswa akan memiliki rasa peduli, cinta dan bangga dengan bahasa Daerah mereka. Peneliti memberikan saran pada peneliti lanjutan agar mengembangkan penelitian ini menjadi penelitian Research and Development untuk mengkaji perihal *undha-usuk basa* agar lebih komprehensif lagi.

REFERENSI

- Arfianingrum, P. (2020). Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>
- Biantara, D. O., & Thohir, M. A. (2022). Analisis Komunikasi Siswa Kelas 6 SD Dalam Mengimplementasikan Muatan Lokal Materi Unggah-Ungguh Basa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(2), 181–189. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i2.56609>
- Capaian Pembelajaran Bahasa Jawa Kurikulum Merdeka. (t.t.). Diambil 10 Mei 2023, dari [Sinau-Thewe.com](https://www.sinau-thewe.com) website: <https://www.sinau-thewe.com/2022/06/capaian-pembelajaran-bahasa-jawa.html>
- Chotimah, C., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 202–209. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18529>
- Dianti, D., & Cahyati, W. (2022). Persepsi Masyarakat Pada Program Studi Ilmu Komunikasi. *Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian Dan Studi Ilmu Komunikasi)*, 2(2), 116–129. <https://doi.org/10.32897/buanakomunikasi.2021.2.2.1134>
- Farhana, H., & Awiria, A. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. JAKARTA: HARAPAN CEDAS. Diambil dari <http://repository.ubharajaya.ac.id/6098/>
- GHOZALI, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23* (Cet. VIII). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hariyanto, D. (2021). Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi. *Umsida Press*, 1–119. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6081-32-7>
- Jadmiko, R. S. (2016). Integrasi Materi Undha Usuk Basa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 1(02). <https://doi.org/10.29100/jpsd.v1i02.164>
- Kambuaya, F., & Hidayat, N. (2023). Penggunaan Bahasa Daerah Pada Anak Muda Suku Ayamaru di Kota Sorong. *Papua Journal of Sociology (PJS)*, 1(1 Maret), 32–41. <https://doi.org/10.33506/pjs.v1i1.1978>

- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Mayasari, Y., Suharto, V. T., & Ricahyono, S. (2022). Penerapan Strategi Kesopanan Berbahasa di WhatsApp Group Kelas 5 SDN Sumberbening 1 Kabupaten Ngawi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Wewarah: Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 1(1), 80–96. <https://doi.org/10.25273/wjpm.v1i1.11815>
- Rindengan, M. (2023). Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Perans Pada Siswa Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 1339–1348. <https://doi.org/10.37905/aksara.9.2.1339-1348.2023>
- Santosa, D. (2016). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran. *BASIC EDUCATION*, 5(22), 2-2.096.
- Saputri, S. A., Tahir, M., & Jiwandono, I. S. (2023). Analisis Dampak Internet Terhadap Gaya Bahasa Siswa Kelas V SDN 28 Cakranegara. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(3), 145–155.



EFEKTIVITAS MEDIA JENGA BALOK TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JAWA RAGAM KRAMA ALUS DI SEKOLAH DASAR

Nandan Cahya Kinasih¹, Abdul Mukhlis², Dimas Setiaji Prabowo³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
Corresponding Author: abdul.mukhlis@uingusdur.ac.id

DOI: DOI 10.15294/piwulang.v11i2.72041

Accepted: July 27th 2023 Approved: November 6th 2023 Published: November 28th 2023

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan masalah yang peneliti temukan mengenai anak-anak SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan kelas IV yang kurang memahami krama alus bahasa Jawa karena dianggap sukar untuk dipraktikkan. Tujuan penelitian ini membandingkan tingkat kemahiran bahasa Jawa siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen sebelum dan sesudah penggunaan media jenga balok. Untuk mengevaluasi keberhasilan media jenga balok terhadap kemahiran krama alus Jawa di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dan penelitian *Pre-Experimental Design* yang dilakukan di SD Negeri 02 Kajen Pekalongan. Penelitian *One-Group Pretest-Posttest* dilakukan tanpa menggunakan kelompok pembanding (kontrol). Hanya satu kelas sampel yaitu Kelas IV yang memiliki 24 siswa, maka dipilihlah sampel ini. Dalam penelitian ini, metode pengujian dan teknik dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data. Temuan penelitian ini mengungkapkan dengan menggunakan *Test-T* menurut *one sample T-Test*, skor rata-rata *pre-test* adalah 42,5 sedangkan skor rata-rata *post-test* adalah 77,91. Artinya perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah penerapan media jenga balok berbeda secara signifikan. Uji *N-Gain* menghasilkan nilai 0,6238 untuk skor *N-Gain*, mean. Nilai keefektifan media jenga balok tergolong sedang karena nilainya < 0,7. Nilai mean persen *N-Gain* saat itu 62,3810, atau 62,3%. Bila nilainya antara 55%-75%, dapat disimpulkan penggunaan media jenga balok cukup efektif.

Kata Kunci: Media Jenga Balok, Bahasa Jawa, Krama Alus

Abstract

This research was conducted based on problems that researchers found regarding the students at SD Negeri 02 Kajen, Pekalongan Regency, class IV who did not understand Javanese manners because they were considered difficult to practice. The aim of this research was to compare the level of Javanese language proficiency of fourth grade students at SD Negeri 02 Kajen before and after using the jenga block media. To evaluate the success of the jenga beam media on the skills of Javanese alus manners in Class IV of SD Negeri 02 Kajen. This research uses quantitative methodology and Pre-Experimental Design research conducted at SD Negeri 02 Kajen Pekalongan. One-Group Pretest-Posttest research was carried out without using a comparison group (control). Only one sample class, namely Class IV, has 24 students, so this sample was chosen. In this research, testing methods and documentation techniques were used for data collection. The findings of this research reveal that using the T-Test according to the one sample T-Test, the average pre-test score was 42.5 while the average post-test score was 77.91. This means that the average difference between before and after the application of Jenga beam media is significantly different. The N-Gain test produces a value of 0.6238 for the N-Gain score, mean. The effectiveness value of Jenga beam media is classified as moderate because the value is <0.7. The mean percent value of N-Gain at that time was 62.3810, or 62.3%. If the value is between 55%-75%, it can be said that the use of Jenga block media is quite effective.

Keywords: Block Jenga Media, Javanese Language, Krama Alus

PENDAHULUAN

Penggunaan Bahasa Jawa sebagai muatan lokal posisinya telah diatur oleh Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 895.5/01/2005 tanggal 23 Februari 2005 ihwal kurikulum mata pelajaran Bahasa Jawa untuk jenjang pendidikan SD/SDLB/MI,SMP/SMPLB/MTs,SMA/SMA LB/SMK/MA negeri dan swasta. Regulasi ini mengandung maksud bahwa Provinsi Jawa Tengah harus memiliki muatan lokal yang berbahasa Jawa. Adapun kurikulum muatan lokal adalah seperangkat rencana yang mempertimbangkan kondisi, kebutuhan, dan teknik belajar mengajar daerah (Nasir, 2013).

Sekolah dasar di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur yang menggunakan kurikulum 2013, masih memasukkan Bahasa Jawa sebagai bagian dari kurikulum muatan lokal. Namun, peserta didik masih kurang memperhatikan pelajaran Bahasa Jawa, terutama pada submata pelajaran Krama Alus. Padahal, unggah-ungguh bahasa—khususnya krama alus—adalah praktik santun atau derajat kesantunan dalam berbicara dan juga dalam mencari nafkah. Berbicara kepada orang tua dalam bahasa Jawa berbeda dengan berbicara kepada teman sekelas atau anak kecil. Pelajaran bahasa Jawa ditawarkan di sekolah dasar dari kelas I sampai VI. Konten pendidikan disesuaikan dengan tingkat bakat siswa. Informasi yang tercakup dalam kompleksitas meningkat seperti tingkat kelas juga. Kesenambungan mata pelajaran lain yang diajarkan di kelas I hingga VI juga dapat dicapai.

Unggh-ungguh dalam bahasa Indonesia mengandung arti sopan santun. Unggh-ungguh Bahasa Jawa dibedakan menjadi dua yaitu bentuk ngoko (ragam ngoko) dan krama (ragam krama). Variasi krama mengacu pada unggah-ungguh

bahasa Jawa yang mengandung inti leksikon krama atau yang merupakan komponen inti ragam krama, bukan leksikon lain. Macam ragam krama ada 2, yakni krama lugu dan krama alus (Setiyanto, 2010).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, alasan peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan tidak menguasai kosakata Bahasa Jawa krama alus karena materi pelajaran tersebut dianggap sulit dihafalkan tiap kosakatanya. Selama pembelajaran berlangsung peserta didik malas untuk mencatat kosakata-kosakata baru yang diberikan guru. Selain itu, rendahnya penguasaan kosakata krama alus akibat kurangnya pendidikan bahasa Jawa khususnya krama alus di lingkungan keluarga.

Beberapa penelitian lain yang topiknya identik namun tetap berdistingsi dengan penelitian ini, terutama sekali yang berkaitan dengan efektivitas pemanfaatan media pembelajaran terhadap kosakata Bahasa Jawa menguatkan hasil temuan observasi awal di lokus penelitian. Di antaranya penelitian yang dilakukan Setyorini (2013) yang mengkaji upaya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa melalui model *mind mapping*. Salah satu alasan yang mendorong Setyorini melakukan eksperimen atau evaluasi awal terhadap kemampuan penguasaan kosakata peserta didik ini adalah masih banyaknya nilai di bawah kriteria minimal tuntas. Adapun kesimpulan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model *mind mapping* dapat digunakan oleh guru sebagai metode untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa pada diri peserta didik. Penggunaan permainan jenga sebagai media pembelajaran juga pernah dikembangkan oleh Rinata, dkk (2023) sebagai media pembelajaran materi aksara Jawa. Selain itu

Maesyaroh & Insani (2021) juga pernah mengembangkan media pembelajaran powtoon untuk materi dialog Bahasa Jawa, dimana penelitian ini memberi sumbangsih terkait penerapan ragam Bahasa Jawa krama yang baik dan benar.

Selanjutnya penelitian oleh Kartikasari dan Fitri (2022) dan Ananda Putri Meilina, dkk., (2023). Pada penelitian Kartikasari dan Fitri, upaya memperkaya kosakata Bahasa Jawa yang kini mulai pudar di kalangan anak-anak, bisa dilakukan dengan mendesain media pembelajaran interaktif. Adapun riset Meilina, dkk. (2023), berkesimpulan bahwa untuk meningkatkan sekaligus melestarikan bahasa lokal, perlu dilakukan inovasi dalam sebuah pembelajaran. Dalam konteks ini, Meilina, dkk. (2023), menggunakan media wayang yang dinamai Sukuraga sebagai langkah peningkatan penguasaan kosakata. Insani & Mulyana (2019) juga sebelumnya telah mengembangkan kamus Bahasa berbasis digital yang dapat digunakan untuk menambah kosakata Bahasa Jawa.

Berdasarkan ketiga pijakan riset terdahulu tersebut, peneliti menginventarisasi dan melakukan analisis permasalahan yang umum terjadi di setiap daerah, dalam hal ini sekolah, terkait penguasaan bahasa lokal. *Pertama*, terdapat kecenderungan anak usia tingkat sekolah dasar mulai tidak menekuni bahasa lokal sebab bahasa lokal dianggap terlalu tertinggal dari bahasa global. *Kedua*, pembelajaran bahasa lokal, utamanya bahasa Jawa di sekolah belum dioptimalkan oleh para guru dalam implementasinya. Berdasarkan pengamatan di lokus penelitian dan kajian kepustakaan, guru Bahasa Jawa di sekolah lebih senang dengan pembelajaran konvensional sehingga inovasi pembelajaran Bahasa Jawa sangat terbatas,

bahkan terkesan diabaikan. *Ketiga*, untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa lokal pada diri anak-anak, terutama anak sekolah dasar, riset-riset tersebut menggunakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menjadi pendorong mengapa penelitian tentang inovasi media pembelajaran penguasaan kosakata bahasa lokal ini perlu dilakukan.

Media Jenga Balok adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah ini sekaligus untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus. Dalam riset ini, peneliti berupaya membandingkan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen, antara sebelum diterapkannya media jenga balok dan respon setelahnya. Sekaligus riset ini juga mengukur efektivitas sesudah diterapkannya media jenga balok terhadap penguasaan kosa kata bahasa jawa krama alus di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen.

Efektivitas penggunaan media Jenga Balok dikaji berdasarkan perspektif kuantitatif. Menurut Pujiastutik (2019) keadaan yang dapat dicapai berdasarkan rencana yang sudah disusun menunjukkan prinsip efektivitas. Efektivitas media pembelajaran bisa dilihat dari terpenuhinya kriteria, misalnya kemampuan memengaruhi, merubah, sehingga terdapat hasil. Rusman (2015) juga berpendapat dalam bukunya, efisiensi pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran, atau pengembangan kompetensi, harus menjadi dasar pemilihan media pembelajaran. Untuk menggunakan media pembelajaran yang diperlukan untuk mengembangkan kompetensi secara optimal, guru harus dapat mencoba atau mempraktikkan.

Peneliti dalam riset ini mencoba mengembangkan dan meredesain media yang

sudah ada, yakni jenis media pembelajaran, berupa alat permainan edukatif. Jenga adalah permainan keterampilan yang mengharuskan kita mengambil balok dari susunan lalu menyusun kembali ke atas susunan balok tersebut. Permainan Jenga Balok atau yang umum disebut dengan “*Uno Stacko*” hanyalah salah satu dari sekian banyak variasi permainan Uno. Game ini berupa permainan versi balok yang disusun menjadi sebuah bangunan menjulang.

Uno Stacko atau jenga balok merupakan alat permainan edukasi yang menyerupai blok dan memiliki sejumlah simbol yang tercetak di atasnya serta pilihan warna yang menarik. Saat memainkan balok jenga, pemain harus berhasil mengatur dan menghapus setiap blok satu per satu agar struktur tidak runtuh. Permainan ini membantu dalam meningkatkan kapasitas kognitif anak-anak (Rizkillah & Brilian, 2017). Media jenga balok termasuk dalam kelompok media tradisional dengan jenis media permainan. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai komponen yang terdapat dalam media jenga balok termasuk unsur media permainan yang menyenangkan.

Mengingat peserta didik SD kelas IV masih dalam usia bermain, maka dipilihlah alat permainan pembelajaran Jenga Balok. Berbeda dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, pada media ini peserta didik cenderung lebih tertarik untuk belajar bahasa krama alus melalui media permainan. Hal ini dimaksudkan agar mereka dapat berpartisipasi secara langsung dan aktif dalam semua kegiatan pembelajaran bukan hanya menjadi objek pasif yang diisi oleh guru dengan informasi. Selain itu, dibandingkan dengan permainan lainnya, pemanfaatan Jenga Balok sebagai media permainan masih tergolong jarang. Oleh karena itu, peneliti mencoba

menawarkan media permainan yang unik dan menghibur dengan menggunakan media tersebut.

Peneliti meredesain Jenga Balok dengan memasukkan dua jenis kartu, yaitu kartu pengetahuan dan kartu soal tentang kosakata Bahasa Jawa Krama Alus untuk memasukkan komponen pembelajaran. Penambahan kartu tersebut bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik tentang kosakata Bahasa Jawa Krama Alus dan membangkitkan ingatan mereka. Akibatnya, proses pembelajaran memenuhi persyaratan menyenangkan dan membelajarkan, memungkinkan pendidik untuk mendukung kemauan peserta didik agar belajar melalui bermain. Berdasarkan argumentasi-argumentasi di muka tersebutlah, penelitian ini demikian penting untuk diteliti dan diketahui hasilnya. Peneliti berharap, hasil riset ini menjadi salah satu bahan rekomendasi bagi para guru yang kesulitan dalam menemukan metode dan media pembelajaran, khususnya pengajaran Bahasa Jawa ragam Krama Alus di sekolah masing-masing.

Tujuan dalam penelitian ini adalah membandingkan tingkat kemahiran bahasa Jawa siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen sebelum dan sesudah penggunaan media jenga balok dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media jenga balok terhadap kemahiran krama alus Jawa di Kelas IV SD Negeri 02 Kajen

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian desain *pra-eksperimental*. Penelitian desain *pra-eksperimental* adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada konsekuensi dari sesuatu yang dikenakan pada subjek survei (Ratminingsih, 2010). Penelitian *eksperimental* bertujuan untuk memeriksa apakah ada elemen yang menyatakan penyebab efek atau

tidak (Tanzeh, 2009). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain *pra-eksperimental*, satu kelompok *pre-test* dan *posttest*.

One-Group Pretest-Posttest Design adalah kegiatan penelitian yang menyediakan tes awal (*pretest*) sebelum pengobatan diberikan, setelah pengobatan diberikan kemudian memberikan tes akhir (*posttest*) (Sugiyono, 2012). Jadi, dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol karena hanya ada satu kelas. Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menjawab masalah yang ada. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang berkaitan dengan data numerik yang diproses menggunakan data statistik (Suryabrata, 1997).

Penelitian ini dilakukan pada 8 s.d 15 Maret 2023 yang berlokasi di SD Negeri 02 Kajen Pekalongan. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV dengan total 24 siswa. Menurut Arikunto (2002) sampel adalah bagian atau perwakilan dari populasi yang akan dipelajari. Jika subjek kurang dari 100, maka semua diambil dan jika subjek besar itu dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Populasi penelitian atau subjek penelitian kurang dari 100, sampel yang diambil dalam penelitian ini, yaitu, semua siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen dengan total 24 siswa. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan teknik *sampler jenuh*. *Sampling saturasi* adalah teknik penentuan sampel ketika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Ini sering dilakukan ketika populasi relatif kecil (Sugiyono, 2014).

Penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik statistik sebagai teknik analisis data. Adapun alat penelitian yang digunakan oleh para

peneliti dalam penelitian ini adalah tes untuk mengetahui penguasaan kata sandi krama alus dalam bahasa Jawa melalui media jenga balok. Tes yang digunakan berisi pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media jenga balok terhadap penguasaan kamus Jawa Krama Alus, dengan memilih salah satu dari empat pilihan atau jawaban ganda yang telah disediakan dalam kuesioner. Untuk instrumen dalam penelitian ini, para peneliti menggunakan tes *pra-test* dan *posttest*. Untuk kedua tes ini, para peneliti membuat 13 pertanyaan pilihan ganda masing-masing untuk diuji kepada siswa.

Uji validitas instrumen tes dilakukan dengan pengujian validitas dan pengujian reliabilitas. Pengujian Prasyarat Hipotesis dilakukan dengan uji normalitas dan uji hipotesis, dalam menentukan uji hipotesis dilakukan uji test yaitu uji *one sample test* untuk mengetahui eektivitas media jenga balok serta menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat keefektivan penggunaan media jenga balok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis efektivitas secara kuantitatif. Peneliti melakukan uji kevalidan dan kereliabilitasan terhadap instrumen, uji prasyarat dan uji hipotesis, dan uji komparasi hasil melalui uji *One sample T-test* Kolmogorov Smirnov dengan SPSS serta efektivitas pemanfaatan media menggunakan uji *N-Gain*. Berikut adalah paparannya.

Uji Validitas Instrumen

Sebelum melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen

tes kepada peserta didik kelas V, peserta didik kelas V dipilih dengan alasan karena mereka sudah pernah mempelajari materi bahasa jawa krama alus. Nilai tes peserta didik kelas V yang telah didapatkan, kemudian diuji kevalidan instrumen soalnya menggunakan uji validitas instrumen melalui *content validity* dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest*

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,475	0,404	Valid
2	0,617	0,404	Valid
3	0,264	0,404	Tidak Valid
4	0,739	0,404	Valid
5	0,769	0,404	Valid
6	0,719	0,404	Valid
7	0,429	0,404	Valid
8	0,215	0,404	Tidak Valid
9	0,468	0,404	Valid
10	0,155	0,404	Tidak Valid
11	0,475	0,404	Valid
12	0,429	0,404	Valid
13	0,769	0,404	Valid

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir soal *pretest* dengan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrument penelitian dikatakan **tidak valid**. Terdapat 10 butir soal *pretest* dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument penelitian dikatakan **valid** dan dapat diujikan sebagai penelitian di kelas IV.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen *Posttest*

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,491	0,404	Valid
2	0,728	0,404	Valid
3	0,044	0,404	Tidak Valid
4	0,625	0,404	Valid
5	0,502	0,404	Valid
6	0,298	0,404	Tidak Valid
7	0,608	0,404	Valid
8	0,456	0,404	Valid
9	0,483	0,404	Valid
10	0,209	0,404	Tidak Valid
11	0,491	0,404	Valid
12	0,502	0,404	Valid

13	0,068	0,404	Valid
----	-------	-------	-------

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa terdapat 3 butir soal *pretest* dengan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan **tidak valid**. Kemudian, terdapat 10 butir soal *pretest* dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument penelitian dikatakan **valid** dan dapat diujikan sebagai penelitian di kelas IV.

Uji Reliabilitas Instrumen

Soal yang valid kemudian dievaluasi menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan program SPSS versi 26 setelah diperoleh hasil uji validitas. Ini adalah hasil yang dicapai:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Pretest*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.814	10

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* 0,814 $>$ 0,6 yang menandakan instrument termasuk dalam kategori **reliabel**, artinya soal *pretest* tersebut dapat dipakai untuk keperluan tes pada penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Posttest*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.758	10

Berdasarkan perhitungan di atas, nilai *Cronbach's Alpha* 0,758 $>$ 0,6 maka instrumen dikatakan **reliabel**, rtinya soal *posttest* tersebut dapat dipakai untuk keperluan tes pada penelitian ini.

Uji Prasyarat Hipotesis

Uji normalitas, yang merupakan prasyarat, digunakan untuk menentukan apakah kelas yang diuji terdistribusi secara teratur. Jika

tingkat signifikansi, atau sig, kurang dari 0,05, uji kenormalan akan gagal. Berikut adalah temuan uji normalitas data yang dilakukan:

Nilai	Mean Difference	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikan
Pretest	42.500	0.000	0,05
Posttest	77.917	0.000	0,05

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Nilai	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.172	24	0.063	0.941	24	0.168
Posttest	0.159	24	0.118	0.921	24	0.062

Berdasarkan tabel, nilai sig pretest adalah 0,168, sedangkan nilai posttest adalah 0,062. Karena semua nilai tingkat signifikan lebih dari 0,05, data kelas dianggap terdistribusi secara teratur atau normal.

Uji Hipotesis

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini dilakukanlah uji hipotesis untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau tidak. Uji hipotesis yang dilakukan, yaitu menggunakan Uji-T *One sample T-Test* dan uji *N-Gain*. Tujuan dilakukan uji hipotesis Uji-T *One Sample T-Test* adalah untuk membandingkan penguasaan kosakata bahasa jawa krama alus antara sebelum dan sesudah diterapkannya media jenga balok. Uji-T *One Sample T-Test* dilakukan karena kelas yang diteliti hanya satu kelompok. Nilai yang diujikan *One Sample T-Test* adalah nilai *pretest* dan *posttest*.

Soal *pretest* diberikan terlebih dahulu kepada peserta didik kelas IV, untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa jawa krama alus sebelum digunakannya media jenga balok. Selanjutnya pembelajaran atau perlakuan menggunakan media jenga balok diberikan kepada

peserta didik kelas IV dengan durasi 70 menit. Setelah pembelajaran selesai, seluruh peserta didik mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui hasil penguasaan kosakata bahasa jawa krama alus meraka.

Tabel 6. Hasil Mean Uji T *One Sample T-Test*

Nilai rata-rata *pretest* adalah 42,5, dan nilai rata-rata *posttest* adalah 77,91, sebagaimana dapat dilihat pada tabel hasil pengolahan data. Artinya, ada perbedaan rata-rata yang cukup besar antara sebelum dan sesudah penerapan media blok jenga. Maka dengan kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak dan H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sig. 0,05 maka tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% (= 0,05). Setelah penerapan media blok jenga, terlihat dari tabel pengolahan data bahwa sig. (2 tailed) adalah 0,000 atau kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat keefektifan penguasaan kosakata bahasa Jawa Krama Alus di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat efektivitas media jenga balok dilakukan uji *N-Gain*. Perhitungan uji *N-Gain* dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Mean dan Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Hasil Mean <i>N-Gain Score</i>	Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
0.6238	$G > 0,7$	Tinggi
	$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
	$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel, hasilnya diketahui bahwa *N-Gain score*, nilai mean atau rata-ratanya sebesar 0,6238. Nilai tersebut kurang dari 0,7 yang

artinya nilai epektifitas media jenga balok adalah **sedang**.

Tabel 8. Hasil Mean dan Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Persen

Hasil Mean N-Gain Persen	Presentase (%)	Tafsiran
62.3810	< 40	Tidak Efektif
	40-55	Kurang Efektif
	56-75	Cukup Efektif
	> 76	Efektif

Kemudian N-Gain persen, nilai mean atau rata-ratanya sebesar 62,3810 atau 62,3%. Nilai tersebut berada diantara 56-75% yang artinya dapat dikatakan media jenga balok **cukup efektif** digunakan.

Uji-T *One sample T-Test*

Tujuan dilakukan uji hipotesis Uji-T *One sample T-Test* adalah untuk membandingkan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus antara sebelum dan sesudah diterapkannya media jenga balok. Uji-T *One sample T-Test* dilakukan karena kelas yang diteliti hanya satu kelompok. Nilai yang diujikan *One sample T-Test* adalah nilai pretest dan posttest.

Tabel 9. Hasil Mean Uji T *One sample T-Test*

Nilai	Mean	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikan
Pretest	42.500	0.000	0,05
Posttest	77.917	0.000	0,05

Nilai rata-rata pretes adalah 42,5, dan rata-rata nilai postes adalah 77,91, sesuai dengan tabel hasil pengolahan data di atas. Artinya, ada perbedaan rata-rata yang cukup besar antara dua kali penggunaan media blok Jenga. Tingkat signifikansi yang digunakan dengan kriteria

pengujian hipotesis adalah 5% ($= 0,05$). Dengan kata lain, jika $\text{count} > -t_{table}$ atau $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a disetujui. Setelah implementasi media blok Jenga, terlihat dari tabel pengolahan data bahwa sig. (2-tailed) adalah 0,000 atau kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat keefektifan dalam penguasaan kosakata krama alus Bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan.

Hasil penelitian (Syaharani, 2020) juga sebanding dengan penelitian ini, analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi (83,71) dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (75,88). Secara hipotetis disajikan dengan sig. (2-tailed) 0,034 atau menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah permainan Uno Stacko berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara arab peserta didik.

Uji N-Gain

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat keefektifan media jenga balok dilakukan uji N-Gain. Perhitungan uji N-Gain dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Mean dan Kategori Pembagian N-Gain Score

Hasil Mean N-Gain Score	Nilai N-Gain	Kategori
0.6238	$G > 0,7$	Tinggi
	$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
	$G < 0,3$	Rendah

Berdasarkan tabel, hasilnya terlihat bahwa N-Gain score, nilai mean atau rata-ratanya sebesar

0,6238. Nilai tersebut kurang dari 0,7 yang artinya nilai efvktivitas media jenga balok adalah sedang.

Tabel 11. Hasil Mean dan Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain *Persen*

Hasil Mean N-Gain <i>Persen</i>	Persentase (%)	Tafsiran
62.3810	< 40	Tidak Efektif
	40-55	Kurang Efektif
	56-75	Cukup Efektif
	> 76	Efektif

Kemudian N-Gain *persen*, nilai mean atau rata-ratanya sebesar 62,3810 atau 62,3%. Nilai tersebut berada diantara 56-75% yang artinya dapat dikatakan media jenga balok cukup efektif digunakan.

Hasil penelitian (Jannah, 2020) sebanding dengan penelitian ini Peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkan media USMAT (Uno Stacko Matematika) berada dalam kategori sedang dengan rata-rata gain ternormalisasi 0,55. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif dengan menerapkan media USMAT (Uno Stacko Matematika) pada siswa kelas V SD 15 Samta Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Berdasarkan temuan analisis di atas, peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jawa Krama Alus pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen melalui penggunaan media jenga menunjukkan ketepatan dan keampuhan memilih media berdasarkan keadaan siswa. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, sangat penting memilih media yang dapat menumbuhkan lingkungan yang aktif. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media blok jenga. Hasilnya, siswa belajar lebih banyak, informasi yang diberikan lebih mudah dipahami, dan setiap siswa dapat menghafal kosakata bahasa

Jawa Krama Alus yang diajarkan di kelas dan melalui pembelajaran nontradisional dengan lebih cepat dan mudah.

SIMPULAN

Berangkat dari rumusan masalah dan pembahasan di atas, simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, terdapat disparitas hasil belajar kosakata bahasa Jawa krama alus siswa kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan sebelum dan sesudah menggunakan media Jenga Balok. Nilai rata-rata pretest adalah 42,5, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 77,91, menurut T-Test One sample T-Test. Artinya, ada perbedaan rata-rata yang cukup besar antara sebelum dan sesudah penerapan media blok jenga. *Kedua*, teori tersebut didukung oleh fakta bahwa krama alus Bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri 02 Kajen Kabupaten Pekalongan dapat berhasil dipelajari melalui penggunaan media balok jenga. Hasil tes N-Gain inilah yang menyebabkan kesimpulan ini. Skor N-Gain atau yang sering dikenal dengan mean atau nilai rata-rata adalah 0,6238. Oleh karena itu, media jenga balok memiliki nilai efikasi sedang yaitu kurang dari 0,7. Nilai mean atau rata-rata N-Gain adalah 62,3810 atau 62,3%. Keefektifan media balok jenga dapat diklasifikasikan berada pada kisaran 57% sampai 75% yang menunjukkan hasil cukup efektif. Hasil ini menandakan bahwa media balok jenga representatif sebagai media pembelajaran bahasa Jawa khususnya untuk penguasaan kosa kata ragam krama alus di sekolah dasar.

REFERENSI

Disdikbud Jawa Tengah. 23 Februari 2005. Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 895.5/01/2005, Tentang penggunaan Bahasa Jawa sebagai muatan lokal.

- Insani, N. H., & Mulyana, M. (2019). Pengembangan kamus bahasa Jawa digital berbasis android. *LingTera*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.21831/lt.v6i1.24435>
- Jannah, Miftahul. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Media USMAT (Uno Stacko Matematika) Pada Siswa Kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kartikasari, Mulyaningtyas, dan Fitri Puji R., 2022. Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 (3), hal. 5052-5062.
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Meilina, Ananda Putri, dkk. 2023. Pengembangan Media Wayang Sukuraga Terhadap Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 7 (1), hal. 681-690.
- Muhid, Abdul. 2019. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Nasir, Muhammad. 2013. Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal dalam Konteks Pendidikan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, Vol. 10 (1).
- Pujiastutik Hernik. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E- Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan*, Vol. 4 (1).
- Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92-109. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Rizkillah, Akhmadi, Wasis. Brilliant, Rosy. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Cara Membuat Komuniskasi Tulis Kelas X APK 2 di SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Surabayaazhar.
- Ratminingsih, Ni Made. 2010. Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *Prasi*, Vol. 6 (11).
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Setiyanto, Edi. 2010. *Permasalahan Pemakaian Bahasa Jawa Krama: Bentuk dan Pilihan Kata*. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Setyorini, Hening Dyah Wahyu. 2013. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping pada Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan Semarang. *Skripsi*. Semarang: Perpustakaan UNNES.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandunf: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syahrani, Jasmine, dan Syihabuddin Syihabuddin. 2020. Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta

Nandan Cahya Kinasih, Abdul Mukhlis, & Dimas Setiaji Prabowo/ *Piwulang* 11 (2) (2023)

Didik. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* Vol. 4 (3).

Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF AKSARA JAWA BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR

Refi Wulandari, Tutik Dinur Rofiah, Dewi Agus Triani, Agus Miftakus Surur*

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri

Corresponding Author: surur.math@iainkediri.ac.id

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.71622

Accepted: July 20th 2023 Approved: November 5th 2023 Published: November 28th 2023

Abstrak

Pembelajaran menggunakan media cetak, membuat pembelajaran menjadi monoton karena media pembelajaran buku cetak yang dilakukan sehari-hari membuat sebagian siswa tidak memperhatikan dan ramai yang berdampak pada nilai hasil belajar siswa. Dengan melakukan pengembangan media interaktif agar siswa tertarik untuk belajar dan memperhatikan awal pembelajaran sampai akhir, serta memanfaatkan alat-alat yang pembelajaran yang sudah tersedia. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui, kelayakan kepraktisan, dan keefektifan media interaktif berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (RnD), dengan model penelitian ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lembar validasi, Kuesioner/ angket, dan nilai hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas 3 MI sebanyak 20 siswa. Pada instrumen di atas hasil validasi oleh ahli yaitu pada ahli media 1 memperoleh 80,00% ahli media 2 memperoleh 86,66%. Ahli materi 1 memperoleh 90,66 % dan ahli materi 2 memperoleh 82,66% maka masing-masing dari validator, sudah dalam kategori layak dan sangat layak. Dari hasil penilaian kuesioner diperoleh presentase skala kecil 96,17% dan skala besar 88,27% tergolong dalam kategori sangat layak. Sedangkan berdasarkan nilai siswa memperoleh presentase 80% skala kecil, dan 95% skala besar tergolong dalam kategori sangat tinggi, maka media ini dapat dikatakan efektif. Pemanfaatan produk ini lebih baik di maksimalkan terutama pada sekolah yang memiliki alat pembelajaran seperti LCD dan proyektor, serta memperluas cangkupan dan mengembangkan media dengan lebih berinovasi lagi dengan memanfaatkan teknologi.

Kata kunci: Media Interaktif; Multimedia; Aksara Jawa; Hasil Belajar

Abstract

Learning using print media makes learning monotonous because printed book learning media which is carried out every day makes some students not pay attention and is busy which has an impact on the value of student learning outcomes. By developing interactive media so that students are interested in learning and pay attention from the beginning of the lesson to the end, as well as utilizing the learning tools that are already available. The aim of this research is to determine the practical feasibility and effectiveness of multimedia-based interactive media on the learning outcomes of grade 3 students. The type of research used is Research and Development (RnD), with the ADDIE research model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instruments used in this research were validation sheets, questionnaires, and student learning outcomes scores. The research was conducted on 20 MI 3rd grade students. In the instrument above, the results of validation by experts are that media expert 1 obtained 80.00%, media expert 2 obtained 86.66%. Material expert 1 obtained 90.66% and material expert 2 obtained 82.66%, so each of the validators is in the feasible and very feasible categories. From the results of the questionnaire assessment, it was obtained that the small scale percentage was 96.17% and the large scale percentage was 88.27%, which was classified as very feasible. Meanwhile, based on the students' scores, they obtained a percentage of 80% on a small scale, and 95% on a large scale, which is in the very high category, then this media can be said to be effective. It is better to maximize the use of this product, especially in schools that have learning tools such as LCDs and projectors, as well as expanding the scope and developing media by innovating even more by utilizing technology.

Keywords: Interactive Media; Multimedia; Javanese alphabet; Learning outcomes

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk menentukan suatu sistem pendidikan (Nuridin, 2016). Kurikulum adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan sekaligus juga untuk pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan tingkat pendidikan (Nurmadiyah, 2014). Tanpa adanya kurikulum akan sulit untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran pendidikan yang diinginkan. Tujuan pendidikan dalam pasal 3 UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 berisikan, bahwa untuk berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa terhadap tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab (Yani, 2021), maka dari itu kurikulum sebagai alat yang penting untuk mencapai suatu tujuan pendidikan hendaknya adaptif terhadap perubahan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta perkembangan teknologi (Ramda, 2017).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat di hindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan, pendidikan dituntut untuk harus selaras dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021; Surur et al., 2020). Sejalan dengan pentingnya teori dan praktik pendidikan, di samping itu kurikulum harus bisa memberikan arahan dan memberikan pegangan keahlian ilmu, maupun keterampilan kepada peserta didik. Oleh karena itu wajar apabila kurikulum

selalu berubah dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman, dan pesatnya teknologi yang sedang terjadi (Surur et al., 2021). Peran guru dalam mengimplementasikan kurikulum perlu ekstra dalam mengupayakan berinovasi pembelajaran dan memunculkan ide kreatif, afektif dan inovatif dalam mengembangkan sistem pembelajaran dengan salah satunya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dirancang dan dikembangkan, salah satunya dengan megembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyajikan isi materi pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Hamid & Ramadhani, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Media juga sebagai alat untuk memperagakan fakta maupun konsep belajar pada peserta didik. Membangun minat dan memaksimalkan daya tangkap peserta didik dalam proses pembelajaran (Auliya & Zetriuslita, 2021). Dalam penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar.

Salah satu inovasi media pembelajaran dengan menggunakan media yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan yaitu dapat menggunakan *Microsoft powerpoint* interaktif. Aplikasi ini adalah salah satu dari beberapa program *Microsoft* yang biasanya digunakan untuk presentasi dengan berbasis multimedia. Aplikasi *Powerpoint* di lengkap dengan fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seerti untuk mengedit teks, menyisipkan gambar, audio,

animasi dan terdapat beberapa efek yang bisa diatur sesuai dengan keinginan (Wulandari, 2022). Media powerpoint ini dikemas sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna untuk tercapainya suatu keberhasilan dalam pembelajaran (Jati, 2013).

Aksara Jawa menurut Prihananto (2011) ialah aksara atau huruf yang digunakan untuk menulis bahasa jawa, merupakan salah satu bentuk kesenian tulis. Aksara jawa seringkali dianggap sebagai materi yang sulit untuk dipelajari, karena jumlah aksara jawa yang banyak, bentuk dan penulisan yang rumit membuat peserta didik enggan untuk mempelajarinya (Gjazali et al., 2021). Aksara Jawa juga jarang untuk keperluan berkomunikasi, atau sebagai alat bahan baca. Tidak heran jika banyak peserta didik di zaman sekarang ini tidak memiliki kerampilan membaca aksara jawa (Suratmi, 2018).

Berdasarkan hasil observasi, bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media buku cetak saja dan isi dalam buku cetak juga kurang lengkap, tidak adanya penjelasan maupun pemahaman menulis aksara legena. Media yang diterapkan bersifat monoton dikarenakan media tersebut dilakukan sehari-hari dalam pembelajaran aksara jawa, menyebabkan siswa ramai sendiri dan tidak memperhatikan. Hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik itu sendiri. Pada saat wawancara kepada guru mapel Bahasa Jawa bahwa nilai yang didapatkan siswa masih dalam taraf kurang atau masih banyak yang rata KKM, maka

diperlukan nya inovasi media yang dapat menarik perhatian siswa, Dengan menggunakan media interaktif.

Dalam penelitian ini alasan mengapa memilih media interaktif sebagai media pembelajaran karena mudah dibuat dan digunakan oleh pendidik., dalam media interaktif berisi suara, gambar, animasi, dan vidio hal tersebut dapat menarik perhatian siswa (Afifah et al., 2022). Selain itu juga memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di kelas seperti LCD yang tidak dipakai. selain itu dikembangkannya media interaktif akan memberikan interaksi antara guru maupun peserta didik. Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif ini setidaknya pernah dilakukan oleh Maesyaroh & Insani (2021) yang berfokus pada materi dialog bahasa Jawa. Sedangkan, penelitian Sari et al. (2020) serupa dengan penelitian ini dan berbeda pada objek penelitiannya.

Penelitian terdahulu tentang aksara Jawa pernah dilakukan oleh Febrianti & Insani (2023), Insani (2021), Insani et al. (2022), dan Rinata et al. (2023). Keempat penelitian tersebut telah mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa dengan jenis yang berbeda dari penelitian ini yang menitikberatkan pada pengembangan multemida interaktif aksara Jawa.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan media interaktif berbasis powerpoint menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk pembelajaran (Nuraini et al., 2019). Selain itu juga media interaktif berbasis powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Romi & Radia, 2022). Hasil dari pengembangan media

powerpoint interaktif pada pembelajaran tematik layak digunakan dalam pembelajaran (Muniroh et al., 2021). Media interaktif berbasis powerpoint ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran (Al-Hilal & Fakri, 2021). Sedangkan dalam penelitian ini khusus pada mata Pelajaran Aksara Jawa sebagai Upaya membantu siswa dalam memahami materi dan juga ikut melestarikan kebudayaan melalui media interaktif yang sudah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggrisnya yaitu *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan dan kevalidasiannya supaya dapat digunakan, maka dari itu diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2015).

Model desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian ADDIE, model ADDIE dikembangkan oleh Dick and carey untuk merancang sistem pembelajaran yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Hada et al., 2021). Dari masing-masing tahap akan dijelaskan pada bagian prosedur dan pengembangan.

Desain yang akan di ujicobakan sebelumnya di validasi terlebih dahulu oleh para ahli media dan materi (Surur et al., 2023). Uji

coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kekurangan media sebagai dasar untuk melakukan revisi produk, uji coba ini berupa uji coba skala kecil yang berjumlah 5 siswa setelah dilakukanya revisi yang kedua lalu akan dilanjutkan ke skala besar dengan jumlah keseluruhan 20 siswa

Penelitian ini menggunakan validator media, validator materi, dan siswa kelas 3 MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri. Validasi materi dilakukan untuk menguji kelengkapan, dan kelayakan materi, validator materi yaitu guru mata pelajaran bahasa jawa kelas 3 MI Al-Irsyad Al-Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri dan Dosen PGMI. Validator media dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada media interaktif berbasis Powerpoint dengan validator guru mata mata pelajaran bahasa jawa kelas 3.

Instrumen penelitian ialah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014), instrument yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa lembar validasi, kuesioner dan hasil test belajar.

Lembar Validasi, dibuat untuk di validasikan kepada dosen dan guru untuk mendapatkan nilai terhadap media yang telah dibuat, lalu diperbaiki sesuai saran atau masukan dari guru maupun dosen. Kuesioner, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respondengan untuk dijawab (Surur, 2017). Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup, yaitu responden hanya tinggal

memberikan tanda pada masing pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Tes hasil belajar, merupakan instrument pengukuran dan penilaian untuk menentukan tingkat pencapaian peserta didik dalam belajar sesuai dengan karakteristik individual masing-masing (Yusuf, 2015). Tes hasil belajar di ambil dari nilai saat siswa mampu menjawab kuis yang ada di dalam media.

Pengembangan media interaktif aksara jawa berbasis powerpoint menggunakan teknik analisis data kuantitatif, dilakukan untuk mengetahui apakah instrument yang dibuat valid, efektif dan praktis untuk digunakan. Untuk menentukan kevalidasian yang dikembangkan oleh peneliti lembar validasi diberikan kepada ahli validator dalam bidangnya, dengan menggunakan skala likert 1-5.

Tabel 1. Pedoman Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju, Selalu, Sangat Positif, sangat layak, sangat baik, sangat bermanfaat, sangat memotivasi
4	Setuju, baik, Positif, layak, baik, bermanfaat, memotivasi
3	Ragu-ragu, kadang-kadang, netral, cukup, setuju, cukup baik, cukup sesuai, cukup mudah, cukup menarik, cukup layak, cukup bermanfaat, cukup memotivasi
2	Tidak setuju, hampir tidak pernah, negatif, kurang setuju, kurang baik, kurang sesuai, kurang menarik, kurang paham, kurang layak, kurang bermanfaat, kurang memotivasi

1	sangat tidak setuju, sangat kurang baik, sangat kurang sesuai, sangat kurang menarik, sangat kurang layak, sangat kurang bermanfaat, sangat kurang memotivasi
---	---

(Sugiyono, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Pengembangan

Penelitian data pengembangan media interaktif berbasis multimedia pada materi aksara jawa kelas 3, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, memperoleh hasil berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal penelitian ini yaitu menganalisis, yaitu melakukan analisis yang dibutuhkan dengan melakukan wawancara (Gade, 2012), yaitu dengan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa jawa kelas 3. berdasarkan hasil wawancara yaitu: Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum 2013; Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru; Kurangnya perhatian dan pemahaman siswa relatif rendah dikarenakan media pembelajaran yang digunakan terbatas.

Berdasarkan hasil observasi dan pendukung lainnya. pada tahap analisis dapat di paparkan sebagai berikut

a. Analisis Kurikulum

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri, menggunakan kurikulum 2013: Kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum 2013; Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru; Kurangnya perhatian dan pemahaman siswa relatif rendah dikarenakan media pembelajaran yang digunakan terbatas.

Analisis Media Pembelajaran, pada pembelajaran Bahasa Jawa media yang digunakan oleh guru masih menggunakan media cetak atau buku paket tantri Bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil yang dilakukan pada saat dikelas dan oleh guru mapel Bahasa Jawa, bahwa metode yang digunakan dikelas masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab. Media yang digunakan menggunakan buku cetak, sehingga siswa kurang memperhatikan guru saat melakukan pembelajaran. Selain itu juga terdapat LCD dan Proyektor yang tidak dimanfaatkan dengan baik oleh guru (Sakti & Farhan, 2020).

b. Analisis karakteristik siswa

Dari hasil pengamatan dan observasi yang sudah dilakukan mendapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran banyak yang masih ramai sendiri. Hal tersebut dapat mengganggu teman yang lain dan berdampak pada kurangnya nilai yang didapatkan (Surur & Rahmawati, 2018).

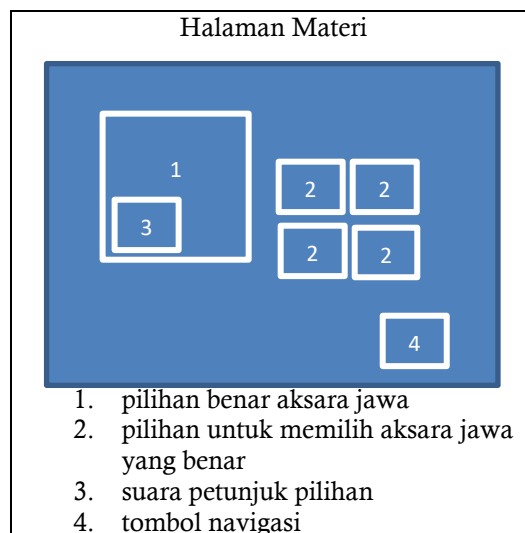
2. Design (Desain)

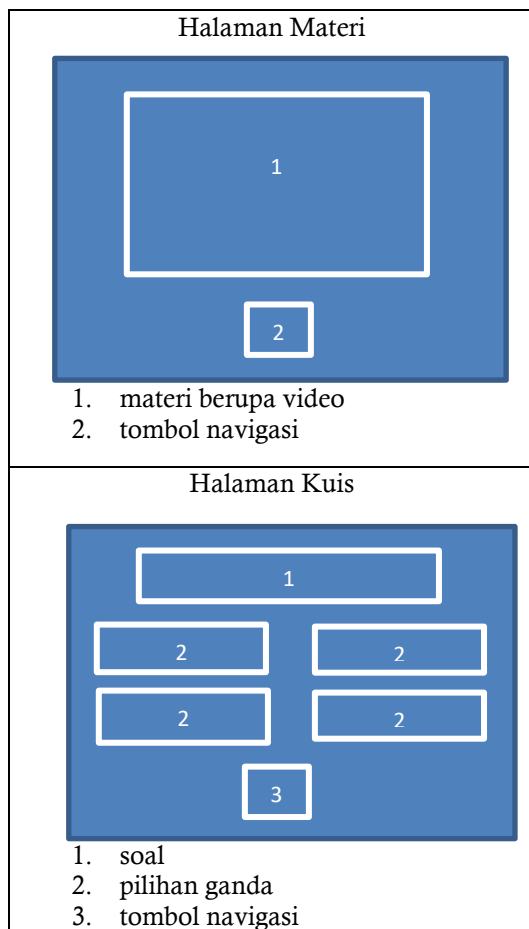
Pada tahap desain ini peneliti merancang konsep produk yang akan dibuat untuk penelitian berupa, mengkaji materi, membuat konsep produk media menggunakan storyboard, dan menyusun instrument penelitian (Surur et al., 2023).

a. Mengkaji materi

Mengkaji materi adalah satu yang paling penting untuk menyusun materi yang digunakan dalam media pembelajaran. dalam mengkaji materi harus sesuai dengan Kompetensi inti dan kompetensi dasar (Jana, 2018), sehingga akan ada keselarasan materi yang akan disampaikan oleh siswa. Sasaran materi ditujukan untuk siswa/siswi kelas 3 pada materi aksara Jawa.

Tabel 2. *Storyboard*





b. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Instrument yang sudah dibuat lalu di konsultasikan terlebih dahulu sebelum di bagikan kepada responden. Responden mengisi dengan cara menceklis nilai yang sekiranya sesuai apa yang diinginkan, dengan kriteria skor 1 (Tidak baik), 2 (Kurang baik), 3 (Cukup baik), 4 (Baik) 5 (Sangat baik) (Santoso et al., 2016).

3. *Development (Pengembangan)*

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini, sebelum di uji cobakan sudah melakukan tahap validasi terhadap ahli media.

adapun beberapa tampilan media yang sudah dikembangkan (Surur et al., 2021).

a. Halaman pertama

Pada tampilan awal termasuk juga tampilan untuk siswa memilih kemana mereka akan pergi kehalaman yang mereka inginkan



Gambar 1. Tampilan Halaman Pertama

b. Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk, siswa akan di berikan penjelasan tombol-tombol navigasi yang berfungsi pada media interaktif aksara jawa.



Gambar 2. Halaman Petunjuk

c. Halaman KI dan KD

Pada halaman KI & KD, ditampilkan untuk kesesuaian materi yang telah di paparkan pada media.



Gambar 3. Tampilan KI & KD



Gambar 5. Tampilan Materi Definisi

d. Halaman Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini di paparkan tujuan pembelajaran aksara jawa.



Gambar 4. Tampilan tujuan pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Materi Pengenalan

e. Halaman Materi

Pada halaman materi siswa sebelumnya telah mengklik tombol pada halaman awal, materi yang ada di dalam media meliputi pengertian aksara jawa legena, mengenala aksara jawa, memahami aksara jawa dan vidio nyerat aksara jawa.



Gambar 7. Tampilan Materi Latihan



Gambar 8. Tampilan Penjelasan Materi

f. Halaman Kuis

Pada halaman kuis berisikan soal pilihan ganda. Yang harus di jawab oleh siswa sesuai pilihan yang dirasanya benar. Pada bagian kuis akan menjadi hasil belajar siswa saat menggunakan media interaktif aksara jawa.



Gambar 9. Tampilan Kuis

Media yang sudah jadi dan di mainkan melalui slideslow akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuannya untuk mengetahui validitas media maupun materi sebelum di uji cobakan oleh siswa dengan, berikut ahli media dan ahli materi yang menilai media yang di kembangkan

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi produk yang sudah di revisi akan di uji cobakan kepada 20 siswa kelas 3C dari MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan (Hada et al., 2021). Pada uji coba yang pertama pada skala kecil yang di uji cobakan kepada 5 siswa, sebelum mengoprasikan media diberikan arahan terkait petunjuk dan cara penggunaan media, setelah itu siswa diajak untuk membaca materi dan memperhatikan apa yang sedang beroperasi pada media.

Selanjutnya siswa mempraktikkan dengan cara aturan sesuai dengan petunjuk. Dan yang terakhir siswa mengerjakan kuis yang ada dalam media. pada tahapan tersebut juga terjadi pada skala besar yang berjumlah 20 siswa dikelas yang sama. Setelah itu dibagikannya angket kepada siswa untuk mengetahui kelayakan dari media itu sendiri. Dan hasil belajar yang didapatkan pada kuis untuk mengetahui keefektifan dari media yang sudah dikembangkan.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Media yang sudah dikembangkan di implementasikan kemudian akan di evaluasi dan direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Pada revisi media terdapat beberapa masukan yaitu suara sedikit lebih dikeraskan, agar peserta didik terdengar jelas. Untuk evaluasi pada tahap implemetasi waktu yang diperlukan pada saat mengerjakan kuis membutuhkan waktu yang cukup lama.

B. *Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia*

Pada hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu Media Interaktif Aksara Jawa, berbasis Multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di MI Al- Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri. Dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and carry, terdapat 5 tahap model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) (Branch, 2009; Cahyadi,

2019). Dari masing-masing tahap akan dijelaskan pada bagian prosedur dan pengembangan.

Pada tahap awal melakukan analisis (*Analysis*). Dalam proses pembelajaran masih menggunakan media cetak atau buku paket, yang isi pada buku tersebut juga kurang lengkap. Pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton karena hanya mengandalkan buku paket saja membuat siswa bosan, ramai sendiri dan tidak memperhatikan apa yang sedang diajarkan oleh gurunya (Jumiati & Zanthly, 2020).

Pada tahap desain (*design*) peneliti merancang konsep media yang akan dikembangkan (Surur, 2020), mengkaji materi yang sesuai dengan KI dan KD, setelah itu membuat konsep dan rancangan awal menggunakan *storyboard*. Setelah selesai perancangan dilanjutkan dengan menyusun instrument penelitian berupa lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media, angket / kuesioner untuk siswa.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan (*development*). pada tahap ini media yang di desain sudah jadi dan siap untuk divalidasi (Surur, 2022). Pada tahap validasi media dan materi hanya melakukan satu kali validasi karena dirasa sudah baik dan tidak mengubah isi dalam media tetapi perlu adanya revisi sebelum ke tahap implementasi yaitu font pada media yang harus disesuaikan atau harus konsisten, pada gambar dharma diganti dengan animasi agar hidup, ditambah gambar pada petunjuk. Dalam revisi materi hanya menambahkan suara dan menambahkan kuis pada media.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi (*implementation*). Pada tahap ini di uji cobakan,

dengan 2 kali uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil yang berjumlah 5 siswa dilakukan untuk melihat seberapa praktis media tersebut jika di gunakan, setelah dinyatakan media tersebut praktis maka dilanjutkan ke skala besar yang berjumlah 20 siswa. Dengan menjelaskan materi yang ada didalam media lalu siswa mengerjakan soal yang ada di dalam media, setelah itu peneliti menilai skor dari masing-masing siswa.

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi (*evaluatin*), pada tahap ini yang di evaluasi adalah sebagai berikut.

1. **Kelayakan Media Interaktif Aksara Jawa**

Dari proses pengembangan produk tersebut harus melalui tahap uji kelayakan produk yang dinilai oleh 2 validator media dan materi dari masing masing validator

2. **Ahli Media**

Diperoleh hasil dari ahli media 1 memperoleh nilai 60 dan ahli media 2 memperoleh nilai 61. dengan skor maksimum 75 jadi hasil dari ahli media 1 jika di presentasikan yaitu 80% dan ahli media 2 yaitu 82,66%. dilihat dari kriteria pada dalam kategori valid dan sangat valid untuk dikembangkan.

3. **Ahli Materi**

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator. Pada ahli materi 1 memperoleh nilai 68 dan ahli materi 2 memperoleh nilai 62, dengan skor maksimal 75. hasil presentase dari masing-masing validator yaitu pada ahli materi 1 memperoleh 90,66% dan ahli materi 2 memperoleh 82,66%. materi yang

dikembangkan sudah dalam kategori sangat layak

4. Kepraktisan Media Interaktif Aksara Jawa

Untuk melihat kepraktisan media interaktif aksara jawa peneliti menggunakan kuesioner atau angket yang di bagikan oleh siswa, dengan uji coba kepraktisan dengan dua tahap skala kecil dan skala besar. Dengan hasil Berdasarkan hasil uji coba skala kecil memperoleh total 452 dengan skor maksimal 470 dan presentase 96,17% dengan kategori media interaktif yang digunakan sangat praktis. Selanjutnya

Pada uji coba skala besar yang di lakukan oleh 20 siswa dan memperoleh hasil yaitu dengan total skor 1.941 dengan skor maksimum 2.220 dan presentase 88,27%. maka media interaktif sangat praktis untuk digunakan. Media dapat dikatakan praktis jika Media dapat dikatakan praktis digunakan oleh peserta didik apabila memenuhi aspek kepraktisan, yaitu dilihat dari format yang tersedia, pembelajaran tidak menguras waktu dan biaya, kesesuaian isi media dan dengan perkembangan siswa, kesesuaian pendidik yaitu kesesuaian media dengan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan mampu memfasilitasi siswa untuk memahami materi melalui media yang dikembangkan

5. Keefektifan Media Interaktif Aksara Jawa

Untuk mengetahui keefektifan media yaitu dengan menggunakan nilai hasil belajar siswa dengan aspek ranah kognitif yaitu mengingat (C1) dan memahami (C2), mengacu

pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 75. dengan menghitung nilai presentase, pada skala kecil yang berjumlah 5 siswa hanya satu siswa yang tidak memenuhi Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah di presentasekan untuk uji coba skala kecil yaitu berjumlah 80%. itu dapat dinyatakan bahwa keefektifan media yang digunakan memenuhi kriteria sangat tinggi. Pada skala besar dilakukan oleh 20 siswa dan hanya satu siswa yang tidak tuntas di bawah KKM dengan presentase yaitu berjumlah 80%, dapat dinyatakan bahwa keefektifan media yang digunakan memenuhi kriteria sangat tinggi. Setelah itu pada skala besar, memperoleh 95%. Maka dapat dinyatakan bahwa media tersebut efektif untuk digunakan pada pembelajaran aksara jawa.

6. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Media Interaktif berbasis Multimedia untuk kelas 3. Proses pengembangan media interaktif berbasis Multimedia ini menggunakan model ADDIE, terdiri tahap (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Proses pengembangan produk diawali dengan Analisis kebutuhan yaitu melakukan observasi apa saja permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa sebelum menentukan judul untuk penelitian. Tahap desain atau perancang menggunakan storyboard agar lebih tertata setiap posisinya. Tahap pengembangan dilakukan setelah produk selesai di rancang. Tahap implementasi dilakukan setelah produk sudah siap untuk di gunakan dan setelah produk di

validasi. Media yang sudah di ujitobakan atau di implementasikan lalu selanjutnya di evaluasi dan di revisi untuk menyempurnakan produk yang dibuat.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator terhadap media interaktif aksara jawa, dengan satu kali validasi yang dilakukan oleh dosen dan guru, pada Ahli media ada masing-masing validator memiliki nilai skor masing-masing. Pada ahli media 1 memperoleh nilai 80% dan hasil ahli media 2 yaitu 82,66%. dengan kriteria sangat layak dan Ahli materi Hasil validasi Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator. Pada ahli materi 1 memperoleh nilai presentase 90,66% dan ahli materi 2 memperoleh 82,66%. Dengan kriteria sangat layak.

Sama halnya dengan penelitian tentang Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V, dalam kategori baik, dan layak digunakan dalam pembelajaran (Trisniawati et al., 2021). Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang. Menunjukkan bahwa media interaktif berbasis powerpoint ini layak dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran (Hilal & Auliya, 2021).

Pada hasil uji coba skala kecil dan skala besar di peroleh hasil untuk menilai kepraktisan media interaktif yaitu, pada skala kecil memperoleh nilai presentase 96,17%. dan skala besar memperoleh hasil presentase 88,27%. Dari hasil tersebut media telah dikatakan praktis untuk digunakan. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kiki Marisa Puji, yang mengatakan bahwa Pengembangan

Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. Menunjukkan hasil yang valid, praktis dan efektif (Puji et al., 2014).

Hasil keefektifan siswa menggunakan nilai hasil belajar siswa. dengan menggunakan nilai siswa saat mengerjakan kuis, skala kecil memperoleh presentase 80% d dan skala besar 95%. dengan kategori sangat tinggi. Maka dapat dikatakan media interaktif berbasis multimedia efektif untuk digunakan. Penelitian terdahulu tentang penggunaan media interaktif berbasis powerpoint menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk pembelajaran, dengan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif powerpoint Ispiring dikatakan efektif (Nuraini et al., 2019).

SIMPULAN

Supaya pemanfaatan media interaktif berbasis Multimedia dapat di manfaatkan secara maksimal maka perlu saran yang terkait. Penggunaan media layak digunakan untuk pembelajaran aksara jawa di kelas 3. Pemanfaatan produk ini lebih baik di maksimalkan terutama pada sekolah yang memiliki alat pembelajaran seperti LCD dan proyektor.

Diseminasi produk media interaktif berbasis multimedia pada mata pelajaran aksara jawa, dengan cara membagikan produk ini kepada pihak sekolah secara langsung bukan hanya dari MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah tetapi semua MI/SD, atau bisa juga dengan membagikana melalui google drive agar peserta didik sewaktu waktu dapat mengaksesnya.

Karena produk yang dikembangkan oleh peneliti masih terbatas pada desain maupun materi yang disajikan. Maka haranya guru mampu mengembangkannya lagi dengan cakupan yang lebih luas dan mengembangkan media dengan lebih berinovasi lagi dengan memanfaatkan teknologi

REFERENSI

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ineraktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan | JANUARI*, 1(1). <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Al-Hilal, A. Y., & Fakri, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judus)*, 4(2). <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12131>
- Auliya, & Zetriuslita. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Dalam Menggunakan Aplikasi Scratch Pada Materi Trigonometri. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3). <https://doi.org/10.24014/juring.v4i3.13128>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science -Bisnis Media, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: Islamic Education Journal*, 3(1).
- Febrianti, R., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dhek Bung (Bedhek Tembung) Berbasis Website Di Smp Muhammadiyah Iii Ngadirejo. *PRASI*, 18(02), 2023. <https://10.0.93.79/18i01.60488%7Chttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI>
- Gade, S. (2012). Teacher-researcher collaboration in a Grade Four mathematics classroom: Restoring equality to students' usage of the "=" sign. *Educational Action Research*, 20(4), 553–570. <https://doi.org/10.1080/09650792.2012.727644>
- Gjazali, A., Ngabekti, D. K., & Andriani, N. P. (2021). Papan Permainan Puzzle sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa pada Anak Usia Dini. *Citrawira*, 2(1).
- Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 155–178.
- Hamid, A., & Ramadhani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hilal, A. Y. Al, & Auliya, N. N. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2).
- Insani, N. H. (2021). *Luhur Bebudene*. Yudha English Gallery.
- Insani, N. H., Hardyanto, H., & Sukoyo, J. (2022). Facilitating Reading Javanese Letters Skill with a Multimodal Javanese Digital E-Book. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 640, 244–249. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.044>
- Jana, P. (2018). Analisis Kesalahan Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Pokok Bahasan Vektor. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.26486/jm.v2i2.398>
- Jati, D. I. P. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Jumiati, Y., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(1), 11–18.
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang* :

- Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238.
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Muniroh, A. A. N., Trisniawati, & Utaminingsih, R. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2).
<https://doi.org/10.21009/PIP.352.5>
- Nuraini, I., Utama, S., & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Ispiring Suite8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika - Variasi Pendidikan*, 31(2).
<https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>
- Nurdin, S. (2016). *Kurikulum Pembelajaran* (P. R. Grafindo (ed.)).
- Nurmadiyah. (2014). Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Al-Afkar: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Peradaban*, 2(2).
<https://doi.org/10.28944/afkar.v2i2.93>
- Prihantono, D. (2011). *Sejarah Aksara Jawa*. Javalitera.
- Puji, K. M., Gulo, F., & Ibrahim, A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1).
<https://doi.org/10.36706/jppk.v1i1.2385>
- Ramda, A. H. (2017). Analisis Kesesuaian Materi pada Buku Teks Matematika Kelas VII dengan Kurikulum 2013 An Analysis of Relevance Between Mathematics Textbook Content for Seventh Grade and Curriculum 2013. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 1–11.
- Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92–109.
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Romi, & Radia, E. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5).
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7825>
- Sakti, H. G., & Farhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3).
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1), 123–133.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Santoso, D., Munawar, W., & Sriyono, S. (2016). Merancang Asesmen Kinerja Pada Pembelajaran Prakarya Teknik Las Berorientasi Produk Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 33.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v3i1.3190>
- Sari, A. F., Utami, E. S., & Kurniati, E. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Teks Berhuruf Jawa untuk Siswa Kelas VII SMP di Kecamatan Ungaran Timur Piwulang : *Journal of Javanese Learning and Teaching*. 8(2), 176–184.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suratmi, I. (2018). *Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Dengan Media permainan Dadu Gambar Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2018/2019*. Universitas Widya Dharma.
- Surur, A. M. (2017). Formasi 4-1-5 Penakhluk Masalah (Studi Kasus: Penulisan Karya Tulis Ilmiah Proposal Skripsi STAIN Kediri 2017). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PPKn III*, 1–8.
- Surur, A. M. (2020). Thorndike's Learning Theory Application for Improving Creative Thinking Abilities And Publications. *The Atlantis Press Proceedings*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210421.119>
- Surur, A. M. (2022). Application of monopoly media to improve readiness for class VI students in facing the national examination of mathematics learning. *International Journal of Pedagogical Development and Lifelong Learning*, 4(1).
- Surur, A. M., Fanani, M. Z., Septiana, N. Z.,

- Purnomo, N. H., Ridwanulloh, M. U., & Soimah, Z. (2023). Management of Developing Mathematics Learning Modules to Reduce Students' Academic Stress. *AIP Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.1063/5.0123808>
- Surur, A. M., & Rahmawati, A. (2018). Organisasi Luar Sekolah Untuk Peningkatan Karakter (Studi Kasus Di IPNU IPPNU Ranting Ngreco Kota Kediri). *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 347–356. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v7i1.3395>
- Surur, A. M., Ummayyasari, N., Uswah, A. H. H., Kharimah, A., Putri, Qotrunnada, S., & Nabillah, F. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Matriks dengan menggunakan Kotak Matriks (KoMat). *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(1).
- Surur, A. M., Wahyudi, M. E., & Mahendra, M. A. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Artikulasi Sebagai Perangsang Timbulnya Kompetensi. *Factor M: Focus ACTION Of Research Mathematic*, 2(2), 141–156.
- Trisniawati, Muniroh, A. A. N., & Utaminingsih, R. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2). <https://doi.org/10.21009/PIP.352.5>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2). <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>
- Yani, I. (2021). *Peranan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Siswa SMP Negeri 18 Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Yusuf, A. . (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

**FAST TRACK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS
PENERIMAAN CALON MAHASISWA UNGGUL PROGRAM MAGISTER
PRODI PENDIDIKAN BAHASA JAWA**

Venny Indria Ekowati¹, Sri Harti Widyastuti², Suwardi³, Vindy Reyhana⁴ Annisa Yuliana⁵
Corresponding Author: venny@uny.ac.id¹

DOI: [10.15294/piwulang.v11i2.75318](https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i2.75318)

Accepted: October 12th 2023 Approved: November 13th 2023 Published: November 28th 2023

Abstrak

Fast track merupakan Program Unggulan yang sudah diterapkan di berbagai universitas di Indonesia. Namun program yang mengutamakan efektivitas dalam penyelesaian studi S1 sampai S2 ini belum pernah pernah diterapkan di Prodi Pendidikan Bahasa Jawa UNY. Penelitian ini bertujuan untuk: menyusun analisis kebutuhan penerapan program *fast track* pada Prodi Pendidikan Bahasa Jawa S2 dan S3, dan menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam rangka implementasi program *fast track* untuk mendorong penerimaan mahasiswa baru kategori unggul di era UNY PTNBH dengan perspektif hopologi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif etnografik pendidikan. Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner, teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data etnografi pendidikan, dan penarikan simpulan. Keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil: telah terpetakan analisis kebutuhan dan minat mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Bahasa Jawa dalam mengikuti program *fast track*; telah tersusun SOP dalam rangka implementasi program *fast track*. SOP disusun berdasarkan analisis kebutuhan, perbandingan pelaksanaan *fast track*, dan wawancara dengan universitas yang telah menyelenggarakan program *fast track*. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah Prodi Pendidikan Bahasa Jawa perlu menimplementasikan program *fast track* untuk memenuhi kebutuhan dan minat mahasiswa.

Kata kunci: *Fast track*; hopologi; Prodi Pendidikan Bahasa Jawa; UNY; unggul

Abstract

Fast Track is a superior program that has been implemented at various universities in Indonesia. However, this program which prioritizes effectiveness in completing undergraduate to postgraduate studies has never been implemented in the Javanese Language Education Study Program at UNY. This research aims to prepare an analysis of the need for implementing the fast-track program in Master's and Doctoral Javanese Language Education Study Programs, and develop Standard Operating Procedures (SOP) in the context of implementing the fast-track program to encourage the acceptance of new students in superior categories in the UNY PTNBH era with a hopological perspective. This research uses educational ethnographic qualitative research methods. Data was collected by distributing questionnaires, interview techniques, observation, and documentation. The data analysis techniques used are data collection, data reduction, presentation of educational ethnographic data, and concluding. Data validity was carried out using triangulation techniques. Based on the research that has been carried out, the following results have been mapped: an analysis of the needs and interests of Javanese Language Education Study Program undergraduate students in participating in the fast track program has been mapped SOPs have been prepared for the implementation of the fast track program. The SOP is prepared based on needs analysis, comparison of fast-track implementation, and interviews with universities that have implemented fast-track programs. The conclusion that can be drawn from this research is that the Javanese Language Education Study Program needs to implement a fast track program to meet student needs and interests.

Keywords: *Fast track*; hopology; Javanese Language Education Study Program; UNY; superior

PENDAHULUAN

Presiden Republik Indonesia menetapkan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (PTN-BH). Keputusan itu tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2022 tentang PTNBH UNY. UNY menyadari kecakapan 4C (*creativity, collaboration, communication, dan critical thinking*) adalah modal berikutnya untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Tantangan ini juga sekaligus pendekatan dalam mendayung di antara dua karang, yakni mengharmoniskan ekosistem akademik dan korporasi. Langkah ini merupakan bagian dari transformasi perguruan tinggi yang bukan hanya didukung kemandirian finansial, melainkan juga penguatan budaya penelitian dan inovasi guna menjawab masalah kemasyarakatan. Dari tantangan ke peluang UNY bersiap menerapkan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.

Seiring bertransformasinya Universitas Negeri Yogyakarta yang semula Badan Layanan Umum (BLU) menjadi Perguruan Tinggi Negeri Berbadan Hukum (PTNBH), dengan semboyan “*gercep*” (gerak cepat), diperlukan pendekatan khusus untuk penerimaan mahasiswa baru yang berdaya saing. Penerimaan mahasiswa baru, khususnya program magister (S2) bagi program studi yang peminatnya minim, diperlukan strategi yang disebut “*fast track*” dalam perspektif hoplologi budaya. Walton (2007:1) menyatakan bahwa penelitian akselerasi pendidikan yang menggunakan konsep hoplologi adalah seperti prajurit yang bersenjata dan berbaju besi untuk menyerang atau bertanding. Atas dasar ini,

pendekatan *fast track* yang menggunakan perspektif hoplologi budaya, seperti prajurit yang ingin menang berprestasi. Maka program strategis ini, cepat atau lambat akan diburu dan dijadikan alternatif yang elegan sebagai sebuah akselerasi manajemen pendidikan. Pendekatan *fast track* bagi penerimaan mahasiswa baru merupakan jalur tol, yang bagus untuk dilaksanakan. Terlebih program ini juga didukung sepenuhnya oleh mahasiswa.

Dukungan mahasiswa ditunjukkan dengan minat yang tinggi pada penyelenggaraan program *fast track* di Prodi Pendidikan Bahasa Jawa. Tim Prodi sudah melakukan studi awal untuk menjajaki minat mahasiswa untuk mengikuti program *fast track*. Angket disebarakan melalui google form pada alamat (<https://bit.ly/3GTzXWn>). Form ini diisi oleh 72 orang mahasiswa S1 semester 6. Berdasarkan hasil angket, dapat dilihat bahwa minat mahasiswa cukup tinggi untuk mengikuti program *fast track*. Berdasarkan hasil angket, terlihat bahwa 88,4% mahasiswa S1 berminat untuk mengikuti program *fast track* S2.

Fast track adalah suatu pendekatan untuk memperlancar tugas-tugas manusia. Tugas manusia dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan manajemen penerimaan mahasiswa, memang membutuhkan penanganan khusus. Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi yang diiringi persaingan global, membutuhkan pendekatan *fast track*. Pendekatan ini menurut Meier (2020:3) merupakan akselerasi yang disebut sebagai suatu revolusi belajar. *Fast track* merupakan strategi dan sekaligus pendekatan,

untuk memperlancar program-program penerimaan mahasiswa baru sampai lulus. B. C. Tatum (2010:1) menyatakan bahwa *fast track* merupakan program pendidikan yang dipercepat mengacu pada segala upaya untuk mempercepat atau mempersingkat proses pendidikan. Program *fast track* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat menyelesaikan S1 dan S2 selama 10 semester dan juga kesempatan kepada mahasiswa berkemampuan akademik yang sangat baik mengembangkan dirinya secara optimal dan dalam waktu yang relatif lebih cepat (Rahman, 2023).

Analisis mengenai minat dan persyaratan program *fast track* akan dilanjutkan secara lebih detail melalui penelitian ini. Penyebaran angket juga akan menjangkau semua mahasiswa S1 dan S2 Prodi Pendidikan Bahasa Jawa. Hal ini juga selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2022 tentang UNY sebagai institusi PTNBH yang mulai menata, termasuk pendekatan atau pendekatan penerimaan mahasiswa baru. Program studi dan jurusan dalam peraturan pemerintah tersebut menjadi ujung tombak pelaksanaan pembelajaran. Salah satu unsur pembelajaran yang segera harus dipersiapkan adalah animo mahasiswa baru, khususnya bagi program studi yang tergolong “kering.” Atas dasar hal tersebut, upaya strategis yang disebut *fast track*, merupakan jalur alternatif yang efektif dan efisien untuk penerimaan mahasiswa baru, mengingat UNY belum pernah menyelenggarakan program *fast track*.

Penelitian ini didasari dengan penelitian-penelitian *fast track* yang telah dilakukan

sebelumnya. Termasuk penelitian (Bachmid et al., 2020:71) dengan simpulan bahwa *fast track* berguna untuk mempercepat pendaftaran mahasiswa baru di Unhas prodi Teknik Sipil. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan, bahwa pelaksanaan *fast track* memang terbukti mampu mempercepat kelulusan. Bahkan mahasiswa jenjang S2 kedokteran tidak akan kebingungan mencari calon mahasiswa, sebab telah ada sebagian yang terseleksi dari mahasiswa S1. Untuk mencapai gagasan besar tersebut, ternyata proses penerimaan mahasiswa baru menjadi ujung tombak. Apabila tidak menggunakan pendekatan khusus, tentu saja penerimaan mahasiswa baru bagi program studi “kecil”, akan selalu dirundung kesulitan. Itulah sebabnya, sudah sepantasnya dilakukan penelitian penerimaan mahasiswa baru melalui jalur *fast track*, seperti yang telah dilakukan beberapa perguruan tinggi lain. Penelitian jalur *fast track* juga menjadi program DIKTI, khususnya bagi PTNBH.

Penelitian pendekatan *fast track* bagi penerimaan mahasiswa baru ini perlu dilakukan, mengingat beberapa keluhan program studi yang merasa kerepotan mencari mahasiswa baru S2 dan S3. Program *fast track* tersebut ternyata telah menggiurkan beberapa perguruan tinggi terkemuka baik yang telah, sedang, dan akan menuju PTNBH. Beberapa perguruan tinggi yang telah berhasil melaksanakan pendekatan *fast track*, yaitu: (1) Unibraw, (2) ITB, (3) ITS, (4) Andalas, (5) UGM, (6) UNNES, dan (7) IPB. Perguruan tinggi tersebut tentu saja dalam penerimaan mahasiswa baru sudah tersistem, sehingga sosialisasi dan promosi lebih tertata,

seandainya ada pasang surut animo pun tidak akan drastis. Itulah sebabnya program *fast track* dapat menjadi salah satu pendekatan yang memiliki daya tawar.

Berdasarkan latar belakang masalah dan studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Pertama, menyusun analisis kebutuhan penerapan program *fast track* pada Prodi Pendidikan Bahasa Jawa S2; Kedua, menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam rangka implementasi program *fast track* untuk mendorong penerimaan mahasiswa baru kategori unggul di era UNY PTNBH dengan perspektif hopnologi.

Sedangkan manfaat penelitian sebagai berikut: pertama, memberikan rambu-rambu perencanaan program *fast track* berperspektif hopnologi budaya untuk penerimaan mahasiswa baru kategori unggul di era UNY PTNBH; kedua, mempercepat kelulusan mahasiswa S1, S2, dan S3 agar segera mendapatkan pekerjaan yang layak; ketiga, memberikan sisem dan pedoman pelaksanaan *fast track* berperspektif hopnologi budaya untuk penerimaan mahasiswa baru kategori unggul di era UNY PTNBH; dan keempat, menjaga keseimbangan penerimaan mahasiswa baru dengan kemampuan sumber daya manusia dalam penerimaan mahasiswa baru kategori unggul di era UNY PTNBH.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan untuk mengkaji *fast track* untuk penerimaan mahasiswa baru di UNY, menggunakan penelitian kualitatif etnografik pendidikan. Penelitian ini dapat

digunakan untuk mendeskripsikan fenomena penggunaan *fast track* menggunakan perspektif hopnologi budaya. *Fast track* juga sebuah cara untuk menggali dan melukiskan hambatan dan kesulitan yang dihadapi mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Jawa FBSB UNY (S2) yang berasal dari mahasiswa Sarjana (S1). Jenis penelitian kualitatif, digunakan untuk menjajagi dalam program *fast track* tentang keinginan, motivasi, dan kemungkinan masuk S2 Pendidikan Bahasa Jawa.

Teknik pengumpulan data adalah: (1) teknik wawancara, (2) penyebaran kuesioner, (3) observasi dan (4) dokumentasi. Pengumpulan data penelitian diawali dengan mencari dokumen mahasiswa yang tertarik dan berkeinginan mengikuti program *fast track*. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam rangka melakukan analisis, maka metode pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu: (1) field research (penelitian di lapangan) untuk mendapatkan informasi *fast track* dari perguruan tinggi lain penyelenggara *fast track*; (2) melakukan wawancara; (3) melakukan observasi dengan mahasiswa S1 dan S2 prodi Pendidikan Bahasa Jawa; (4) mengobservasi data-data perguruan tinggi lain yang sudah sukses melaksanakan *fast track*. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif.

Menurut Creswell (2012:462) "*ethnographic designs are qualitative research procedures for describing, analyzing, and interpreting a culture-sharing group's shared patterns of behavior, beliefs, and language that develop over time*". Berdasarkan pendapat Creswell dapat dipahami bahwa desain etnografis untuk menggambarkan,

menganalisis, dan menafsirkan budaya pola perilaku, kepercayaan, dan bahasa yang berkembang dari waktu ke waktu. Teknik analisis data kualitatif, yang meliputi; (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data etnografi pendidikan, (4) penarikan kesimpulan. Data disajikan dalam bentuk analisis deskriptif kualitatif, suatu analisis yang dilakukan untuk memberikan gambaran secara umum terhadap objek yang diteliti melalui subyek penelitian.

Keabsahan data dilakukan untuk kepentingan pengecekan dengan cara teknik triangulasi. Teknik triangulasi dilakukan dengan memanfaatkan sesuatu hal yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan sebagai pembandingan terhadap data yang didapatkan. Penelitian ini menggunakan sumber data yang dijadikan bukti untuk mendukung hasil penelitian seperti: (1) hasil angket peninjauan minta *fast track* mahasiswa S1 dan S2 prodi pendidikan Bahasa Jawa; (2) hasil wawancara kepada mahasiswa; (3) observasi pelaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan *Fast track*

Untuk memetakan kebutuhan, aturan, dan pola *fast track* di Prodi Pendidikan Bahasa Jawa, tim peneliti telah menyebarkan angket *fast track*. Angket diisi oleh 72 orang mahasiswa semester 6. Berikut ini hasil angket *fast track* yang telah disebar:



Gambar 1. Hasil angket minat mengikuti *fast track*

Dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa dalam program *fast track* sarjana-magister rata-rata responden berminat mengikuti program *fast track* untuk meraih gelar sarjana dan master (Pendidikan Bahasa Jawa) dalam waktu yang cepat. Kemudian akan meraih gelar S. Pd. Dan M. Pd. secara langsung. Dengan program *fast track* diperoleh input S2 yang lebih baik, yaitu mahasiswa yang berkualitas yang berasal dari jurusan yang sama sehingga nantinya dapat meningkatkan kualitas output program S2 (Yulinawati et al., 2009). Program *fast track* dapat mempercepat waktu studi pada jenjang Sarjana dan Magister menjadi 5 tahun. Berkaitan dengan hal tersebut, tentunya akan mempersingkat waktu dan juga meminimalisir biaya yang dikeluarkan.



Gambar 2. Hasil angket mengenai syarat IPK program *fast track*

Dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa dalam program *fast track* sarjana-magister rata-rata responden menjawab IPK yang layak untuk mengikuti program *fast track* Pendidikan Bahasa Jawa adalah IPK 3.50 ke atas dari skala 4. Hal ini sama dengan Peraturan Rektor Universitas Airlangga Nomor 17 Tahun 2019 tentang Pedoman Pendidikan Program *Fast track* Universitas Airlangga Pasal 8 ayat (1) c bahwa Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) atau ukuran keberhasilan mahasiswa yang dihitung mulai masa awal studi sampai semester akhir untuk program jalur unggulan (*fast track*) sarjana ke magister paling rendah 3.50 (Universitas Airlangga, 2019). Persyaratan calon peserta program jalur unggulan (*fast track*) Sarjana (S-1) ke Magister (S-2), mahasiswa telah menempuh 5 semester dengan capaian paling sedikit 100 sks dan IPK paling rendah 3.50 dan telah memprogram/merencanakan kegiatan KKN. Namun, pada program *fast track* sarjana-magister di IPB kriteria yang harus dimiliki adalah telah menyelesaikan paling sedikit 110 SKS (Fatimah et al., 2020).

Universitas Syiah Kuala juga memberlakukan hal yang sama terkait program tersebut, mahasiswa yang mengikuti program *fast track* IPK minimal yang diperoleh harus 3,50 pada akhir semester ke enam (Tim Penyusun Panduan Akademik Program Diploma, 2016). Akan tetapi, pada Peraturan Rektor di Institut teknologi Sepuluh Nopember pasal 5 ayat (4) disebutkan bahwa IPK mata kuliah sarjana dan magister sekurang-kurangnya 3,25 pada semester 8. Jika mengacu pada peraturan UNAND, program ini diperuntukkan bagi mahasiswa S1

yang telah menyelesaikan semester 6 dengan IPK di atas 3,25 dengan memanfaatkan SKS yang berlebih pada semester 7 dan 8 (oktavia, 2021). IPK mempunyai pengaruh yang sangat signifikan dalam proses studi dan lama studi (A. Atti dkk, 2021). Berkaitan dengan hal tersebut, syarat IPK bagi calon peserta program Magister (S-2) Universitas Negeri Yogyakarta minimal 3.00 (PMB UNY, 2023). Namun, IPK minimal 3.00 tersebut digunakan bagi calon peserta program Magister (S-2) bukan untuk program *fast track*. Dengan adanya perbedaan ketentuan ini dapat menjadi pertimbangan bagi pihak kampus yang akan mengadakan program *fast track* sarjana-magister Pendidikan Bahasa Jawa mengingat program *fast track* merupakan program pendidikan jalur unggulan atau jalur percepatan.



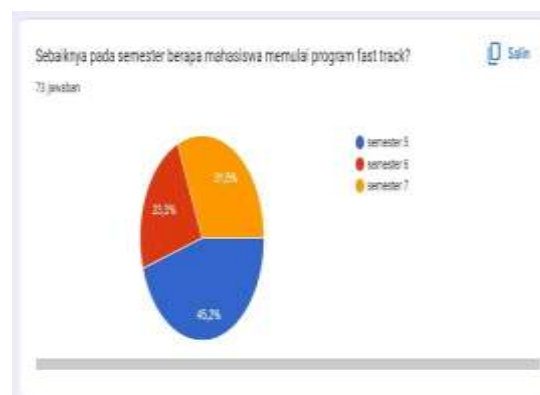
Gambar 3. Hasil angket mengenai skor TOEFL program *fast track*

Dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa dalam program *fast track* sarjana-magister rata-rata responden menjawab skor TOEFL yang dipersyaratkan untuk mengikuti program *fast track* adalah 450. Berdasarkan Peraturan Rektor UNY Nomor 1 Tahun 2019 Tentang Peraturan Akademik Bab X Pasal 28, disampaikan bahwa mahasiswa program sarjana terapan dan sarjana

harus memiliki skor ProTEFL setara dengan TOEFL dengan skor minimal 425, magister harus memiliki skor ProTEFL minimal 450, dan doktor harus memiliki skor ProTEFL minimal 475, sedangkan Program Studi Bahasa Inggris (PBI), dan Sastra Inggris program sarjana harus memiliki skor minimal 500 serta Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Program Pascasarjana harus memiliki skor ProTEFL minimal 550 (ULB UNY, 2023).

Persyaratan TOEFL pada beberapa universitas yang telah menjalankan program *fast track* sarjana-magister salah satunya pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia yang mempunyai syarat setiap calon peserta program *fast track* sarjana-magister harus memiliki kemampuan berbahasa Inggris minimal setara dengan skor TOEFL 500 (Tim Penyusun Buku Panduan *Fast track* Fakultas Ilmu Komputer UI, 2023). Kemudian, Universitas Gadjah Mada mempunyai syarat kepada calon peserta program *fast track* harus memiliki kemampuan Bahasa Inggris: nilai minimal ITP-PBT TOEFL 450, iBT TOEFL 45, IELTS 5.0, Duolingo 75, AcePT UGM 209, sertifikat/bukti pertukaran pelajar, atau sertifikat summer course, berlaku 2 tahun (Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada, 2018). Selanjutnya Universitas Syiah Kuala mempunyai syarat skor TOEFL harus lebih dari 477 (Universitas Syiah Kuala, 2016). Untuk syarat TOEFL Prodi Pendidikan Bahasa Jawa dalam mengikuti *fast track* tidak setinggi universitas-universitas lain, karena dalam angket didapatkan bahwa rata-rata SKOR mahasiswa S1 bahasa Jawa UNY tidak mencapai 450 ke atas. Maka jika diterapkan

untuk syarat *fast track*, akan mempersulit proses rekrutmen mahasiswa *fast track*.



Gambar 4. Hasil angket semester awal menempuh program *fast track*

Dari data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa dalam program *fast track* sarjana-magister rata-rata responden menjawab semester untuk memulai program *fast track* adalah semester 5. Hal ini sama dengan Peraturan Rektor Universitas Airlangga Nomor 17 Tahun 2019 tentang Pedoman Pendidikan Program *Fast track* Universitas Airlangga Pasal 8 ayat (1) c bahwa syarat calon peserta program jalur unggulan (*fast track*) Sarjana (S-1) ke Magister (S-2), mahasiswa telah menempuh 5 semester dengan capaian paling sedikit 100 sks dan IPK paling rendah 3.50 dan telah memprogram/merencanakan kegiatan KKN (Universitas Airlangga, 2019). Berbeda dengan Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang mempunyai syarat untuk calon peserta program *fast track* sarjana-magister adalah mahasiswa akhir semester enam (Peraturan Rektor ITS No 4, 2019).

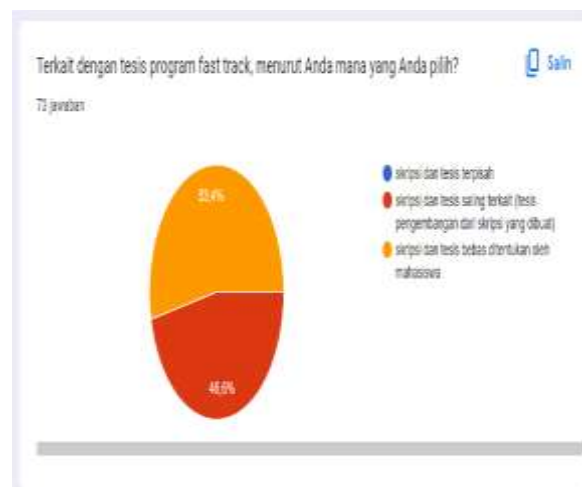
Kemudian syarat calon peserta program sarjana-magister pada Universitas Syiah Kuala adalah mahasiswa akhir semester enam

(Universitas Syiah Kuala, 2016). Hal ini sama dengan persyaratan calon peserta program sarjana-magister pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia yakni mahasiswa akhir semester enam (Tim Penyusun Buku Panduan *Fast track* Fakultas Ilmu Komputer UI, 2023). Seperti yang terdapat pada Universitas Gadjah Mada (Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada, 2018), syarat calon peserta program sarjana-magister adalah mahasiswa program sarjana tercatat aktif pada semester 6 atau 7. Dengan adanya ketentuan pada beberapa universitas yang telah menjalankan *fast track* ini juga berdasarkan hasil wawancara dengan dekan dan WD 1 FIP UM Malang, diambil keputusan bahwa *fast track* di Prodi Pendidikan Bahasa Jawa akan dimulai pada semester 7 dengan mengambil 4 sks mata kuliah S2. Jumlah sks S2 yang diambil minim karena pada semester ini mahasiswa masih melaksanakan program Praktik Kependidikan dan KKN.

Untuk penataan kurikulum, *fast track* Prodi Pendidikan Bahasa Jawa UNY memilih untuk memulai di semester 7. Pada semester 7 sks S2 yang diambil paling banyak 4 sks karena bersamaan dengan KKN dan Praktik Kependidikan. Pada semester 8 mengambil 15-19 sks mata kuliah S2. Skenario mata kuliah program *fast track* secara lengkap dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1: Gambaran Skenario Mata Kuliah Program Fast Track S1-S2 Prodi Pendidikan Bahasa Jawa UNY

Sem	S1	S2	Keterangan
7	KKN dan PK	Maksimal 4 sks	blended learning atau penugasan mandiri, berdasarkan kebijakan dosen pengampu mata kuliah
8	Skripsi	15-19 sks	Mengambil mata kuliah S2 bersamaan dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi S1
9	LULUS	15 sks	Mengambil mata kuliah S2 secara penuh
10	-	6 sks	TESIS S2



Gambar 5. Hasil angket pertanyaan tentang keterkaitan skripsi dan tesis

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat diketahui bahwa dalam program *fast track* ini rata-rata responden memilih untuk bebas dalam menentukan skripsi dan tesis yang akan dibuat jika mengikuti program tersebut. Topik skripsi atau tesis bebas dipilih oleh mahasiswa selama dalam ruang lingkup topik yang telah ditentukan oleh masing-masing program sarjana dan menjadi kebijakan tersendiri di tiap universitas. Di samping itu, terdapat pula responden yang lebih memilih melanjutkan skripsi yang dibuat untuk dikembangkan menjadi sebuah tesis agar dapat saling terkait. Hal tersebut seperti yang nampak terlihat pada kebijakan di beberapa universitas yang telah menjalankan program *fast track*. Seperti yang terdapat pada Universitas Gadjah Mada (Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada, 2018), bahwa penelitian skripsi

sarjana yang linier dengan penelitian tesis magister, akan mendapat bimbingan yang intensif oleh dosen pembimbing riset tugas akhir.

Hal tersebut sama dengan skema kurikulum Universitas Indonesia yang menyebutkan bahwa penelitian untuk tugas akhir pada program sarjana dan tesis pada program magister disarankan untuk berada di peminatan yang sama (Tim Penyusun Buku Panduan *Fast track* Fakultas Ilmu Komputer UI, 2023). Peraturan yang sama juga diberlakukan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang disebutkan pada SK Rektor pasal 5 ayat 3 yang menyebutkan bahwa tugas akhir harus lulus paling lambat pada semester 8 dengan topik tugas akhir yang searah dengan tesis (Peraturan Rektor ITS No 4, 2019). Selain itu, mahasiswa yang mengikuti program percepatan studi (*fast track* program) dengan melakukan penulisan skripsi dan tesis dengan prinsip berkesinambungan atau berkaitan akan memperoleh hasil penelitian yang lebih berkualitas.



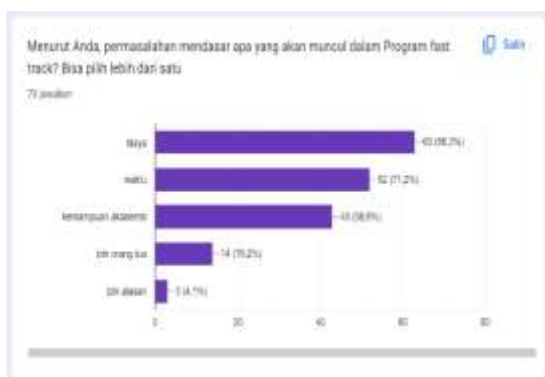
Gambar 6. Hasil angket waktu pengambilan mata kuliah S2 program *fast track*

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa dalam program *fast track* sarjana-magister sebagian besar responden menjawab waktu yang tepat untuk mengambil mata kuliah S2 setelah bebas teori S1 bersamaan dengan pengerjaan skripsi. Mahasiswa yang diterima melalui jalur *fast track* menjalani perkuliahan program magister bersamaan dengan perkuliahan program sarjana (Amelia, 2018). Jika mengacu pada universitas yang telah mengadakan program *fast track* yaitu Universitas Gajah Mada, persyaratan untuk mengambil mata kuliah S2 dilakukan secara paralel di saat mahasiswa menyelesaikan semester 8 di Prodi S1 (Admin, 2022). Akan tetapi, pada Universitas Airlangga program *fast track* sarjana-magister dilakukan saat mahasiswa telah menempuh semester 5.

Hal tersebut sesuai dengan SK Rektor Universitas Airlangga pada pasal 8 ayat 1 point (c), dimana disebutkan bahwa persyaratan mahasiswa calon peserta program *fast track* yaitu telah menempuh semester 5 dengan capaian paling sedikit 100 sks dan IPK paling rendah 3,50 dan telah memprogram/merencanakan kegiatan KKN BBM (Unair, 2019). Menurut Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember pasal 5 ayat (1-2) disebutkan bahwa mahasiswa dapat mengambil sekurang-kurangnya 4 sks dan sebanyak-banyaknya 9 sks mata kuliah pada semester tujuh, dan mengambil sekurang-kurangnya 12 sks dan sebanyak-banyaknya 15 sks mata kuliah magister pada semester 8 (Peraturan Rektor ITS No 4, 2019).

Apabila mengacu pada skema kurikulum *fast track* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia, mahasiswa program *fast track*

mengambil mata kuliah pada dua semester pertama program magister sebagai mata kuliah pilihan pada semester 7 dan 8 program sarjana (Tim Penyusun Buku Panduan *Fast track* Fakultas Ilmu Komputer UI, 2023). Dengan adanya ketentuan program *fast track* sarjana-magister dari kampus lain yang sudah menjalankan program *fast track*, maka dapat menjadi gambaran untuk mengadakan program *fast track* sarjana-magister Pendidikan Bahasa Jawa.



Gambar 7. Hasil angket identifikasi permasalahan program *fast track*

Dari hasil jawaban yang diperoleh, rata-rata responden menjawab bahwa permasalahan yang lebih banyak muncul dalam program *fast track* adalah biaya. Permasalahan utama untuk menempuh program *fast track* menurut mahasiswa adalah permasalahan biaya. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hariyadi et al., 2022 bahwa sebagian besar mahasiswa sarjana menyebutkan bahwa persepsi mengenai program sinergi ini adalah program lulus S1-S2 dengan cepat dan lebih hemat, sedangkan pertimbangan untuk ikut atau tidak pada program sinergi lebih

dikarenakan faktor kemampuan diri, biaya pendidikan, beasiswa, dan lainnya.

Banyak calon mahasiswa yang memutuskan untuk batal berkuliah S2 karena mahal biaya. Biaya menjadi pertimbangan awal dan mendasar, sebelum mempertimbangkan hal-hal yang lain (Bao & Mea, 2020). Pendidikan dikatakan semakin mahal ketika meningkatnya biaya yang harus dikeluarkan oleh orang tua sehingga seakan-akan sekolah diprivatisasikan (Nurhadi, 2006).

Fakta di lapangan menunjukkan rendahnya mutu pendidikan diakibatkan karena mahal biaya pendidikan (Ningsih, 2017). Program *fast track* tentunya memerlukan biaya yang lebih besar daripada program perkuliahan reguler S1 karena dalam waktu yang singkat seorang mahasiswa akan mendapat 2 gelar sekaligus. Oleh karena itu, pihak kampus harus benar-benar mempertimbangkan mengenai besarnya biaya program *fast track* sarjana-magister Pendidikan Bahasa Jawa yang ditetapkan, serta dibebankan kepada mahasiswa agar tidak memberatkan dalam menentukan pilihannya untuk mengikuti program tersebut.

Berdasarkan banyaknya hasil jawaban responden mengenai saran untuk program *fast track* sarjana-magister Pendidikan Bahasa Jawa, dapat diambil dua saran yang paling menonjol dan yang paling banyak disampaikan. Yaitu mengenai biaya yang tidak terlalu mahal, serta informasi dan sosialisasi yang jelas terkait program *fast track* sarjana-magister. Bukan lagi menjadi rahasia umum bahwa biaya Pendidikan di Indonesia mahal. Mahalnya biaya Pendidikan mulai dari TK hingga ke jenjang Perguruan

Tinggi membuat masyarakat miskin tidak mempunyai pilihan lain selain tidak bersekolah (Al-Jawi, 2006).

Seharusnya semua pihak memiliki empati pada Pendidikan yang merata untuk seluruh rakyat, oleh karena itu, biaya pendidikan harus murah dan dapat di jangkau oleh orang yang perekonomiannya kurang (Idris, 2010). Menurut (Naila & Effane, 2023), adanya desentralisasi pendidikan di Indonesia memberikan peluang dampak kesenjangan di pembiayaan pendidikan, sehingga menyebabkan disparitas mutu. Hal itu juga yang menyebabkan biaya pendidikan perkuliahan regular serta program *fast track* setiap universitas itu berbeda-beda. Permasalahan yang kedua adalah mengenai informasi dan sosialisasi program *fast track*. Untuk mengadakan program *fast track* harus benar-benar disiapkan dan dipertimbangkan secara matang dalam hal persyaratan. Setelah itu, dilakukan sosialisasi terhadap mahasiswa-mahasiswa terkait kelebihan serta kekurangan program tersebut. Jika mengacu Pada SK Rektor Universitas lain yang telah mengadakan program *fast track*, sosialisasi dan seleksi program *fast track* dilakukan pada awal semester 6 di masing-masing fakultas. Tujuan dilakukannya sosialisasi tersebut agar mahasiswa bisa mempertimbangkan secara matang terkait dengan keputusannya untuk mengikuti program *fast track*.

Perbandingan Pelaksanaan Program *Fast track* di Berbagai Universitas

Persyaratan

Universitas Brawijaya telah melaksanakan program *fast track* berdasarkan Peraturan Rektor

No. 19 tahun 2020. Mahasiswa yang akan mengikuti *fast track* di UB akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks. *Fast track* di UB dimulai pada semester 7. Untuk mengikuti *fast track*, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 110 sks dengan IPK minimal sebesar 3,50. Selain itu, mahasiswa juga diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 450.

Universitas selanjutnya yang telah melaksanakan program *fast track* adalah Universitas Indonesia. Program *fast track* ini diselenggarakan di Prodi Ilmu Komputer dan Sistem Informasi. Aturan teknis penyelenggaraan *fast track* di UI mengikuti aturan yang dapat diunduh pada link berikut ini ([https://drive.google.com/file/d/1Y6zXJmr6PeQr67m5nbYGHNmhDvBa8Kr/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1Y6zXJmr6PeQr67m5nbYGHNmhDvBa8Kr/view?usp=drive_link) (faskom)). Mahasiswa UI akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 40 sks, hal ini hampir sama dengan peraturan UB yakni mahasiswa akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks.

Pelaksanaan *Fast track* di UI sama seperti UB yakni dimulai pada semester 7. Untuk mengikuti *fast track* UI, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 120 sks dengan IPK minimal sebesar 3,50, sedangkan untuk mengikuti *fast track* UB, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 110 sks dengan IPK minimal sebesar 3,50. Selain itu mahasiswa UI juga diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 500, sedangkan mahasiswa UB diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 450.

Universitas berikutnya yang telah melaksanakan program *fast track* adalah Universitas Gadjah mada (UGM). Program *fast track* pada awal berjalan diselenggarakan di Prodi 1. Geografi Lingkungan; 2. Kartografi dan Penginderaan Jauh; 3. Pembangunan Wilayah; 4. Ilmu dan Industri Peternakan; 5. Teknik elektro; 6. teknologi informasi. Aturan teknis penyelenggaraan *fast track* di UGM dapat diunduh pada link berikut ini (https://drive.google.com/file/d/1OFo4lWFgLo6TvpRT7OgOT0Oc93vjeL3/view?usp=drive_link) (Fakultas Peternakan).

Mahasiswa yang akan mengikuti *fast track* di UGM akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks. *Fast track* di UGM dimulai pada semester 7 dan 8. Untuk mengikuti *fast track*, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 100 sks hingga 120 sks (tergantung fakultas) dengan IPK minimal sebesar 3,25 dan 3,51. Mahasiswa juga diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 400 dan 450. Persyaratan program *fast track* tergantung pada fakultas masing-masing.

Institut Teknologi Sepuluh Nopember telah melaksanakan program *fast track* berdasarkan Peraturan Rektor ITS No 4 Tahun 2019. Pada awal berjalan, program ini diselenggarakan pada departemen yang memiliki program magister. *Fast track* di setiap program studi di ITS menggunakan aturan yang sama yaitu peraturan rektor nomor 4 Tahun 2019 (https://drive.google.com/drive/folders/1cQH_YDz0g4qlnW8pKiXYExNaR9cf6iI5D?usp=sharing). Mahasiswa yang akan mengikuti *fast track* di ITS akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144

sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks. *Fast track* di UI dimulai pada semester 7. Untuk mengikuti *fast track*, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 124 sks dengan IPK minimal sebesar 3,25. Selain itu, mahasiswa diwajibkan mengikuti 1 ekstra kurikuler dengan melampirkan bukti surat keterangan dari pengurus ormawa. Mahasiswa juga diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 477.

Universitas Negeri Semarang telah melaksanakan program *fast track* berdasarkan keputusan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 2 Tahun 2021 Tentang Panduan Program *Fast track* Universitas Negeri Semarang. *Fast track* di setiap program studi di UNNES menggunakan aturan yang sama yaitu peraturan rektor nomor 2 Tahun 2021 tentang Panduan Program *Fast track* UNS. https://drive.google.com/drive/folders/1cOH_YDz0g4qlnW8pKiXYExNaR9cf6iI5D (UNNES). Sedangkan aturan teknis penyelenggaraan *fast track* di UNNES mengikuti aturan nomor 2 Tahun 2021 tentang Panduan Program *Fast track* Universitas Negeri Semarang yang dapat diunduh pada link berikut ini <http://ppid.unnes.ac.id/wp-content/uploads/2021/08/2.pdf>. Mahasiswa yang akan mengikuti *fast track* di UNNES akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks. *Fast track* di UNNES dimulai pada semester 7. Untuk mengikuti *fast track*, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 100 sks dengan IPK minimal sebesar 3,25. Mahasiswa juga diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 450.

Institut Teknologi Bandung telah melaksanakan program *fast track* berdasarkan keputusan Rektor Institut Teknologi Bandung Nomor 081/SK/1.A/PP/2013. *Fast track* di Institut Teknologi Bandung (ITB) dimulai pada tahun 2008. Pada awal berjalan, program ini diselenggarakan di Fakultas Teknik Sipil, Teknik Lingkungan, Rekayasa Infrastruktur Lingkungan, Teknik dan Pengelolaan Sumber Daya Air, dan Teknik Kelautan. *Fast track* di setiap program studi di ITB menggunakan aturan yang sama yaitu peraturan rektor Nomor 081/SK/1.A/PP/2013 <https://drive.google.com/drive/folders/1cQH YDz0g4qlnW8pKiXYExNaR9cf6iI5D> (ITB) Sedangkan aturan teknis penyelenggaraan *fast track* di ITB mengikuti aturan Rektor Institut Teknologi Bandung Nomor 081/SK/1.A/PP/2013. yang dapat diunduh pada link berikut ini <https://ftsl.itb.ac.id/wp-content/uploads/sites/60/2013/04/081-SK-Rektor-tentang-Pedoman-Penyelenggaraan-Jalur-Cepat-Sarjana-Magister-ITB-27-2-2013.pdf>. Mahasiswa yang akan mengikuti *fast track* di ITB akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks. Untuk mengikuti *fast track*, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 90 sks pada akhir semester 5 atau 108 sks pada akhir semester 6 dengan IPK minimal sebesar 3.00.

Universitas Andalas telah melaksanakan program *fast track* berdasarkan Keputusan Rektor tentang Pedoman Penyelenggaraan *Fast track* Sarjana-Magister Universitas Andalas (SK Rektor No. 816/XIII/UNAND-2013). *Fast track* di Universitas Andalas (UNAND) dimulai pada

tahun 2015. Pada awal berjalan, program ini diselenggarakan di Fakultas Pertanian. *Fast track* di setiap program studi di UNAND menggunakan aturan yang sama yaitu peraturan rektor nomor 816/XIII/UNAND-2013 <https://drive.google.com/drive/folders/1cQH YDz0g4qlnW8pKiXYExNaR9cf6iI5D> (UNAND) Sedangkan aturan teknis penyelenggaraan *fast track* di UNAND mengikuti Keputusan Rektor tentang Pedoman Penyelenggaraan *Fast track* Sarjana-Magister Universitas Andalas (SK Rektor No. 816/XIII/UNAND-2013) yang dapat diunduh pada link berikut ini <http://repo.unand.ac.id/6508/1/PENYELENGGARAAN%20PROGRAM%20F%20T.pdf>. Mahasiswa yang akan mengikuti *fast track* di UNAND akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks. *Fast track* di UNAND dimulai pada semester 7. Untuk mengikuti *fast track*, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 120 sks dengan IPK minimal sebesar 3.25. Mahasiswa juga diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 400.

Universitas Airlangga telah melaksanakan program *fast track* berdasarkan keputusan Rektor Nomor 17 Tahun 2019. *Fast track* di setiap program studi di UNAIR menggunakan aturan yang sama yaitu peraturan Nomor 17 Tahun 2019

<https://drive.google.com/drive/folders/1cQH YDz0g4qlnW8pKiXYExNaR9cf6iI5D> (UNAIR) Sedangkan aturan teknis penyelenggaraan *fast track* di UNAIR mengikuti peraturan Rektor Nomor 17 Tahun 2019. yang dapat diunduh pada link berikut ini

https://mteknobiomedis.fst.unair.ac.id/wp-content/uploads/2022/11/SK-Rektor-no-17-tahun-2019_Program-Fast-Track.pdf.

Mahasiswa yang akan mengikuti *fast track* di UNAIR akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks. *Fast track* di UNAIR dimulai pada semester 7. Untuk mengikuti *fast track*, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 100 sks dengan IPK minimal sebesar 3.50. Mahasiswa juga diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 475.

Universitas Syiah Kuala melaksanakan program *fast track* berdasarkan keputusan Rektor Universitas Syiah Kuala Nomor: 1011 Tahun 2016 *Fast track* di setiap program studi di UNSYIAH menggunakan aturan yang sama yaitu peraturan Rektor Universitas Syiah Kuala Nomor: 1011 Tahun 2016 <https://drive.google.com/drive/folders/1cQH YDz0g4qlnW8pKiXYExNaR9cf6iI5D> (UNSYIAH) Sedangkan aturan teknis penyelenggaraan *fast track* di UNAIR mengikuti Rektor Universitas Syiah Kuala Nomor: 1011 Tahun 2016 yang dapat diunduh pada link berikut ini https://unsyiah.ac.id/en/uploads/files/akademik/Panduan_akademik.pdf. Mahasiswa yang akan mengikuti *fast track* di UNSYIAH akan menyelesaikan SKS S1 sebanyak 144 sks dan SKS S2 sebanyak 36 sks. *Fast track* di UNSYIAH dimulai pada semester 7. Untuk mengikuti *fast track*, mahasiswa S1 harus menempuh minimal 120 sks dengan IPK minimal sebesar 3.50. Mahasiswa juga diwajibkan mempunyai skor TOEFL minimal 477.

Institut Pertanian Bogor juga telah melaksanakan program *fast track* yang dinamai dengan Program Sinergi Sarjana-Magister. Program ini dilaksanakan berdasarkan Peraturan Rektor Institut Pertanian Bogor Nomor 8/IT3?PP/2019 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Program Sinergi Sarjana-Magister Institut Pertanian Bogor yang dapat diunduh pada link berikut ini <https://hukum.ipb.ac.id/wp-content/uploads/2021/06/8-IT3-PP-2019-Pedoman-Penvelenggaraan-program-sinergi-sarjana-magister-IPB.pdf>. Mahasiswa yang akan mengikuti Program Sinergi Sarjana-Magister harus memiliki IPK ≥ 3.25 dan telah menyelesaikan paling sedikit 110 SKS selama enam semester, memiliki rekam jejak kematangan individu berdasarkan penilaian pembimbing akademik yang dibuktikan dengan rekomendasi/persetujuan Dosen Pembimbing Akademik/Pembimbing Skripsi dan Ketua Departemen, Program Studi Magister yang diambil berhubungan erat dengan program studi/mayor pada Program Sarjana yang ditempuh, memiliki rencana studi paripurna untuk penyelesaian studi Program Sinergi Sarjana-Magister yang dipercepat termasuk rencana riset tesis program magister yang selaras dengan tugas akhir/skripsi Program Sarjana.

Dari perbandingan persyaratan program *fast track* di beberapa univesitas ini dapat menjadi gambaran untuk UNY melaksanakan program *fast track* khususnya untuk menjadi pedoman menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam rangka implementasi program *fast track* untuk mendorong penerimaan mahasiswa baru

kategori unggul di era UNY PTNBH dengan perspektif hopnologi.

Pelaksanaan

Terkait dengan pelaksanaan program *fast track* dibuat beberapa aturan sebagai berikut:

Universitas Brawijaya

Mahasiswa program *fast track* pada semester tujuh atau delapan melanjutkan kredit semester program sarjana dan mengambil paling sedikit 6 sks persemester pada program magister. Mahasiswa *fast track* juga harus lulus TAS terlebih dahulu sebelum mendapatkan ijazah S1. Untuk mempermudah penyelesaian tugas akhir, maka disarankan agar skripsi dan teks satu tema (searah) sehingga memudahkan penyelesaian. Mengenai pembiayaan program, Sesuai Pertor No. 8 Tahun 2020 Tentang Biaya Pendidikan dengan Ketentuan Pada semester 1 dan 2 saat mahasiswa menempuh S2 mendapatkan potongan 50% dari Tarif seharusnya. Baru semester 3 dan 4 pembiayaan Program Fast-Track kembali ke biaya normal. (Atau kebijakan tertentu yang diambil Fakultas).

Universitas Indonesia

Mahasiswa yang mengikuti program *fast track* mulai mengambil mata kuliah S2 sebanyak 18 sks pada semester 7 dan dilanjutkan sebanyak 10 sks pada semester 8. Mahasiswa *fast track* juga harus lulus TAS terlebih dahulu sebelum mendapatkan ijazah S1. Untuk mempermudah penyelesaian tugas akhir, maka disarankan agar skripsi dan teks satu tema (searah) sehingga memudahkan penyelesaian. Mengenai pembiayaan program, BOP pada semester 7 dan 8 sesuai dengan BOP Sarjana. Adapun BOP pada semester 9 dan 10 mengikuti BOP Magister. pada

semester 9 mahasiswa akan dikenakan Uang Pangkal untuk Program Magister.

UGM

Mahasiswa yang mengikuti program *fast track* mulai beban maksimal pengambilan Mata Kuliah pada saat beririsan di S1 dan S2 tetap mengacu pada beban maksimal mahasiswa total yaitu 24 SKS di setiap semester. Mahasiswa *fast track* juga harus lulus TAS terlebih dahulu sebelum mendapatkan ijazah S1. Untuk mempermudah penyelesaian tugas akhir, maka disarankan agar skripsi dan teks satu tema (searah) sehingga memudahkan penyelesaian. Mengenai pembiayaan program, Mahasiswa membayar UKT S1 pada semester 7 dan 8 sebesar 100%, dan membayar UKT S2 pada semester 1 dan 2 sebesar 50%.

ITS

Mahasiswa yang mengikuti program *fast track* mulai mengambil mata kuliah S2 sebanyak 9 sks pada semester 7 dan dilanjutkan sebanyak 15 sks pada semester 8. Mahasiswa *fast track* juga harus lulus TAS terlebih dahulu sebelum mendapatkan ijazah S1. Untuk mempermudah penyelesaian tugas akhir, maka disarankan agar skripsi dan teks satu tema (searah) sehingga memudahkan penyelesaian. NIM S2 diperoleh ketikatelah lulus minimal 144 sks termasuk telah lulus mata kuliah Tugas Akhir dan Pengayaan. Mahasiswa *fast track* akan memperoleh ijazah S1 ketika mahasiswa sudah memenuhi persyaratan lulus Sarjana. Jika mahasiswa tidak memenuhi syarat dalam program *fast track* maka dianggap mengundurkan diri dari program *fast track*. Mengenai pembiayaan program, Pembiayaan program fasttrack pada semesester 7 dan 8

mengikuti pembiayaan pada jenjang Pendidikan program sarjana plus biaya sks kuliah program magister yang satuan biayanya akan ditetapkan tersendiri. Pembiayaan mulai semester 9 mengikuti pembiayaan pada jenjang Pendidikan program magister.

UNNES

Mahasiswa yang mengikuti program *fast track* mulai mengambil mata kuliah S2 sebanyak 6-9 sks pada semester 7 dan 8. Mahasiswa *fast track* juga harus lulus TAS terlebih dahulu sebelum mendapatkan ijazah S1. Untuk mempermudah penyelesaian tugas akhir, maka disarankan agar skripsi dan teks satu tema (searah) sehingga memudahkan penyelesaian. IPK minimum S1 dan S2 program *fast track* adalah 3.25. Mengenai pembiayaan program, UKT semester 1 dan 2 mahasiswa program *Fast track* membayar SPP sebesar 50 persen dari ketentuan SPP Program Magister. Untuk semester 3 dan 4 mahasiswa *Fast track* membayar SPP sesuai ketentuan SPP program Magister.

ITB

Mengenai pembiayaan program, ketentuan biaya pendidikan bagi mahasiswa peserta Program Jalur Cepat Sarjana-Magister ditetapkan sesuai dengan status kemahasiswaannya. Mahasiswa yang mengikuti program *fast track* mulai mengambil mata kuliah S2 paling sedikit 12 sks pada semester 1 dan 2 atau semester 7 dan 8. Mahasiswa *fast track* juga harus lulus TAS terlebih dahulu sebelum mendapatkan ijazah S1. Untuk mempermudah penyelesaian tugas akhir, maka disarankan agar skripsi dan teks satu tema (searah) sehingga memudahkan penyelesaian. IPK minimum S1

dan S2 program *fast track* adalah 3.50. Mahasiswa masih menggunakan NIM S1 sampai lulus program S1 dengan penambahan fasilitas khusus pada sistem cyber campus akun mahasiswa tersebut untuk program jalur unggulan (*fast track*) sarjana ke magister, sehingga mahasiswa dapat memprogram mata kuliah Magister (S-2) yang telah ditentukan dan mahasiswa mendapatkan NIM Magister (S-2) setelah lulus program Sarjana (S-1). Mengenai pembiayaan program, Mahasiswa membayar SOP Magister (S-2) pada semester 7 dan 8 program S1/semester 1 dan 2 program S2, dan membayar SOP Magister (S-2) pada semester 3 dan 4 program S2.

IPB

Program Sinergi Sarjana-Magister dilaksanakan dalam waktu 10 semester atau 5 tahunan paling lama 11 semester atau 5,5 tahun. Selama belum dinyatakan lulus program sarjana, status mahasiswa peserta Program Sinergi Sarjana-Magister adalah sebagai mahasiswa program sarjana. Mahasiswa program sarjana ditetapkan sebagai peserta Program Sinergi Sarjana-Magister diizinkan mengambil mata kuliah program magister pada semester 7 dan 8 program sarjana tanpa dikenakan biaya tambahan pembayaran SKS mata kuliah program magister. Mahasiswa peserta Program Sinergi Sarjana-Magister yang telah dinyatakan lulus dan menerima ijazah program sarjana wajib mendaftar secara onliner pada program magister dengan mengikuti jadwal penerimaan mahasiswa baru Sekolah Pascasarjana.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil berikut: pertama, telah

terpetakan analisis kebutuhan dan minat mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Bahasa Jawa dalam mengikuti program *fast track*; kedua, telah tersusun SOP dalam rangka implementasi program *fast track*. SOP disusun berdasarkan analisis kebutuhan, perbandingan pelaksanaan *fast track* dan wawancara dengan universitas yang telah menyelenggarakan program *fast track*. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah Prodi Pendidikan Bahasa Jawa perlu menimplementasikan program *fast track* untuk memenuhi kebutuhan dan minat mahasiswa.

IMPLIKASI

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun SOP dalam rangka implementasi program *fast track* di UNY. SOP disusun berdasarkan analisis kebutuhan, perbandingan pelaksanaan *fast track*, dan wawancara dengan universitas yang telah menyelenggarakan program *fast track*.

SARAN

Untuk penelitian serupa berikutnya, dapat ditambahkan rincian Standar Operasional Prosedur (SOP) yang akan digunakan sebagai panduan pelaksanaan program *fast track* di UNY.

REFERENSI

- Al-Jawi, M. S. (2006). *Pendidikan di Indonesia: Masalah dan Solusinya*.
- Amelia, D. O. (2018). Pemodelan Support Vector Machine Data Berkategori Tidak Seimbang Beserta Penanganannya Dengan *Smote* (Studi Kasus: Keberhasilan Studi Mahasiswa Program Magister IPB Tahun 2011 sampai 2015).
- Atti, A., Kleden, M. A., & Lobo, M. (2021). PREDIKSI LAMA MASA STUDI MAHASISWA PROGRAM STUDI MATEMATIKA BERDASARKAN IPK. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 14(1), 113-124.
- Bachmid, Sofyan, Watono, St. Fatmah Aرسال, Wahyudin, Rahimul Yaqin Nur. 2020. "Perpendekan Jalur Kritis Dengan Metode *Fast track* (Overlap Method)". Makassar: Pena Teknik, *Jurnal Ilmu-Ilmu Teknik*. Vol. 5, No.2, September (2020) p-ISSN 2502- 8952 e-ISSN 2623-2197.
- Creswell, J. W. 2012. *Educational research (Fourth)*. Pearson Education
- Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada. (2018). Let's join the *Fast track* Program. Retrieved from Program *Fast track* Sarjana ke Magister Fakultas Geografi Universitas Gadjah Mada: <https://geo.ugm.ac.id/programfasttrack>
- Fatimah, I., Putri, K., & Safitri, D. (2020). Evaluasi Keberhasilan Studi Mahasiswa Program Sinergi S1-S2 Institut Pertanian Bogor.
- Hariyadi, E., Cahyadi, R., & Slamet, S. (2022). *The Influence Factors On Students Interest In Participating In The Synergy Program (S1-S2) Graduate School, IPB University*.
- Meier, Dave. 2020. *The Accelerated Learning Handbook A Creative Guide to Designing and Delivering Faster, More Effective Training Programs*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved.
- Naila, S., & Effane, A. (2023). desentralisasi Manajemen Pembiayaan dan Konflik dalam Mahalnya Biaya Pendidikan. *karimah Tauhid*, 1(1), 84-89.
- Ningsih, R. A. (2017). Mahalnya Biaya Pendidikan. ResearchGate.
- Nurhadi, M. A. (2006). Desentralisasi Dan Mahalnya Biaya Pendidikan. *Manajemen Pendidikan*, 50-58.
- Oktavia, S. (2021). Hubungan Antara Locus Of Control Dengan Stres Akademik Pada Mahasiswa Fast Track Universitas Andalas.
- Rahman, Z. (2023). Optimalisasi dalam Mengidentifikasi Seleksi Mahasiswa Jalur Cepat (Fast-track) Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor.
- Tatum, B. C. (2010). Accelerated education: Learning on the fast track. *Journal of Research in Innovative Teaching*, 3(1).
- Tim Penyusun Panduan Akademik Program Diploma, S. P. (2016). Panduan Akademik Program Diploma, Sarjana, Profesi magister/Spesialis, dan Doktor Universitas Syiah Kuala. 4-5.

- Tim Penyusun Panduan *Fast track* Fakultas Peternakan UGM. (2022). Universitas Gadjah Mada Pascasarjana Fakultas Peternakan. Retrieved from Program *Fast track* Sarjana-Magister Fakultas Peternakan UGM:
- Tim Penyusun Panduan *Fast track* Program Sarjana-Magister Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia. (2023). Buku Panduan *Fast track* Program Sarjana-Magister Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia. Depok.
- Tim Penyusun Pedoman Penyelenggaraan Program Sinergi Sarjana-Magister Institut Pertanian Bogor. (2019). Pedoman Penyelenggaraan Program Sinergi Sarjana-Magister Institut Pertanian Bogor.
- Tim Penyusun. (2019). Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember No 4.
- Universitas Airlangga. (2019). Pedoman Pendidikan Program *Fast track* Universitas Air Langga. Surabaya: Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Universitas Airlangga.
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2023). Unit Layanan Bahasa. Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Tutorial dan TES ProTEFL daring bagi mahasiswa jenjang D4 dan S1.
- Walton, Steven A. 2007. "Provincial hoplologi Collecting arms and armour in Ontario, 1850 – 1950". *Journal of the History of Collections*. Published by Oxford University Press. All rights reserved.
- Yulinawati, I., Hartati, S., & Sawitri, R. (2009). Self-Regulated Learning Mahasiswa *Fast track*. *Jurnal Psikologi Sosial*, 15(02).



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN PROBLEM BASED
LEARNING DALAM MEMAHAMI STRUKTUR TEKS DAN UNSUR
KEBAHASAAN**

Dami¹

SD Negeri Pacar Keling I

Corresponding Author: damidami0698@gmail.com

DOI: 10.15294/piwulang.v11i2.73011

Accepted: October 19th 2023 Approved: November 8th 2023 Published: November 28th 2023

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena permasalahan mendasar bahwa sebagian besar siswa kelas VIII C SMP Negeri 9 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022 kurang mampu dalam pembelajaran nulis layang pribadi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dengan problem based learning dalam memahami struktur teks dan unsur kebahasaan dalam nulis layang pribadi. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian 38 siswa kelas VIII C SMPN 9 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022 dan dilaksanakan pada bulan Februari 2022. Metode pengumpulan data diantaranya observasi, tes, dan catatan lapangan dengan teknik analisis data reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan, serta verifikasi refleksi. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar sebelum tindakan 68,26, pada siklus pertama 76,81 sedangkan pada siklus kedua sebesar 90,05. Sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar sebanyak 7 (18,42%), pada Siklus I siswa yang tuntas sebanyak 23 (61,54%), sedangkan pada Siklus II sebanyak 35 (91,10%) tuntas. Sebelum tindakan kualitas pembelajaran sebesar 68,26 sedang pada siklus I sebesar 76,81 dan pada Siklus II sebesar 90,05. Adanya peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa problem based learning dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam memahami struktur teks dan unsur kebahasaan dalam nulis layang pribadi.

Kata kunci: *problem based learning, pencapaian hasil belajar, struktur teks dan kebahasaan*

Abstract

This research was conducted because of the fundamental problem that the majority of class VIII C students at SMP Negeri 9 Surabaya for the 2021/2022 academic year are less capable in learning personal writing. The aim of this research is to determine the increase in learning achievement with problem based learning in understanding text structure and linguistic elements in personal writing. This research used direct action research with research subjects of 38 class VIII C students at SMPN 9 Surabaya for the 2021/2022 academic year and was carried out in February 2022. Data collection methods included observation, tests, and field notes with data analysis techniques, data reduction, data presentation, drawing conclusions, and verifying reflections. The research results showed that the average value of learning outcomes before the action was 68.26, in the first cycle it was 76.81 while in the second cycle it was 90.05. Before the action, 7 (18.42%) students had completed their studies, in Cycle I there were 23 (61.54%) students who had completed their studies, while in Cycle II there were 35 (91.10%) students who had completed their studies. Before the action, the quality of learning was 68.26, while in cycle I it was 76.81 and in Cycle II it was 90.05. The increase in learning outcomes shows that problem based learning can be used to improve student learning achievement in understanding text structure and linguistic elements in personal writing.

Keywords: *learning outcomes, problem based learning, text structure and linguistic elements*

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam kehidupan, selain keterampilan berbahasa lainnya seperti menyimak, berbicara, membaca (Mulyati, 2017). Pada kehidupan dewasa ini yang telah memasuki era globalisasi dan informasi kemampuan menulis sangat diperlukan. Adanya kemajuan teknologi menjadikan keterampilan menulis perlu ditingkatkan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. dapat dan perasaan kedalam beragam tulisan melalui mengisi formulir sederhana, menyusun naskah sambutan, naskah pidato, menulis iklan sederhana, menyusun ringkasan, menyusun rangkuman, dan menulis surat pribadi dan memfrasekan puisi dan menyusun percakapan. Hal ini menunjukkan bahwa menulis merupakan sesuatu kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Untuk merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki peserta didik, adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan (Wibowo, 2016). Oleh karena itu, pendidik harus mengetahui dan dapat menerapkan pengajaran yang merangsang siswa untuk aktif, kreatif, inovatif agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal (Kenedi, 2017). Inovasi didefinisikan sebagai gagasan, ide, metode, cara, atau barang-barang, yang dapat diamati atau dirasakan sebagai sesuatu yang baru bagi perorangan maupun masyarakat (Suprayekti, 2008). Sehingga, pembaharuan metode pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan

pembelajaran yaitu peningkatan hasil belajar siswa.

Guru yang baik adalah guru yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bebas memberikan dorongan kepada siswanya untuk sadar dan mau belajar (Abdullah, 2008). Dengan menciptakan lingkungan yang menarik, maka siswa akan memiliki wawasan yang luas dan mampu mendalami ilmu pengetahuan yang semakin berkembang (Kenedi, 2017). Guru harus mampu memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik agar dapat mengembangkan potensi secara optimal (Sopian, 2016). Dalam hal ini guru harus kreatif, profesional, menyenangkan, menerapkan metode dengan tepat, memiliki kreatifitas yang tinggi dan mampu berinovasi (E. Mulyasa, 2004).

Problem Based Learning atau metode pembelajaran berbasis masalah adalah metode pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual dan bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar (Arifin, 2010). Metode ini dilakukan dengan cara peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan suatu permasalahan. Menurut Abidin (2013), metode problem based learning menjadikan peserta didik dapat mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan. Problem Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, belajar, dan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal dalam bekerja secara berkelompok.

Kesalahan dalam memilih metode pembelajaran atau strategi yang digunakan akan berakibat fatal, sehingga ketuntasan

belajar tidak dapat tercapai secara optimal (Lamatenggo, 2020). Masalah-masalah dalam pembelajaran sering muncul di Kelas VIII C SMP Negeri 9 Surabaya, terlihat dari banyaknya siswa yang tidak mampu memahami struktur teks dan unsur kebahasaan dalam nulis layang pribadi. Hal ini tampak pada rendahnya prestasi hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Masalah yang selama ini tampak saat pembelajaran adalah kemampuan siswa memahami konsep struktur dan unsur kebahasaan dalam nulis layang pribadi yang rendah. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu guru diharapkan dapat memilih metode yang tepat dalam pembelajaran dengan metode Problem Based Learning untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi memahami struktur dan unsur kebahasaan dalam nulis layang pribadi. Harapan dari penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep, memahami struktur dan unsur kebahasaan dalam nulis layang pribadi bisa meningkat ditandai dengan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan hingga sebesar 27% melalui model *problem based learning* berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas oleh Reza Yuafian dan Sehandi Astuti pada siswa SDN 5 Depok (Yuafian dan Astuti, 2020). Penelitian oleh Anjarwani, Setiawan, dan Anindya (2015) menunjukkan bahwa metode *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa krama alus dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal kemampuan menulis dan membaca, model problem based

learning menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar hingga mencapai nilai rata-rata 79,82 dengan kategori tinggi pada mata pelajaran bahasa Indonesia (Yusita, Rati, & Pajarastuti, 2021). Dari studi literatur tersebut, peneliti belum menemukan adanya penelitian terkait dengan penggunaan metode problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami unsur teks dan kebahasaan pada materi nulis layang pribadi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam unsur teks dan kebahasaan pada materi nulis layang pribadi menggunakan metode problem based learning.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, dilakukan untuk meningkatkan kematangan rasional dari tindakan-tindakan dalam melakukan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi tempat praktek pembelajaran tersebut dilakukan (Mulyatiningsih, 2017). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang lebih sesuai dengan tugas pokok dan fungsi guru. Hal ini disebabkan karena penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kualitas siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan (Mufidah, 2020).

Penelitian ini dilakukan dengan subjek siswa kelas VIII-C sebanyak 38 siswa di SMP Negeri 9 Surabaya. Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2022 selama jam pembelajaran

bahasa jawa. Dalam pelaksanaannya, penelitian dilakukan dengan dua siklus untuk memaksimalkan pemahaman dan hasil dari belajar siswa. Obyek penelitian ini merupakan hasil belajar siswa setelah diberikan intervensi berupa materi pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa dinilai sebanyak tiga kali, yaitu kondisi awal sebelum tindakan, setelah siklus I dan setelah siklus II.

Pengumpulan data dilakukan dengan mendata seluruh nilai hasil pekerjaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Siswa dinilai melalui pemberian tes pada awal sebelum tindakan dan setelah diberikan tindakan di siklus I dan siklus II.

Teknik analisis data yang dipergunakan adalah analisis deskriptif komparatif, penyajian data, penarikan simpulan, serta verifikasi refleksi. Analisis deskriptif komparatif dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kondisi awal, siklus pertama, dan siklus kedua sehingga diketahui adanya dampak pemberian pembelajaran. Penyajian data dilakukan dengan mereduksi dan mengelompokkan data agar dapat dideskripsikan. Penarikan kesimpulan dilakukan terhadap hasil penelitian. Hasil kesimpulan akhir direfleksikan untuk menyusun tindak lanjut setelah proses pembelajaran.

Hasil belajar diketahui melalui tes hasil belajar dengan kriteria ketuntasan ditentukan dari nilai tes dengan nilai ketuntasan. Adapun rumus ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah} \geq 80}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Hasil belajar dikatakan berhasil apabila siswa secara individual telah memperoleh nilai 3 atau lebih, dan secara klasikal dikatakan tuntas belajar jika lebih dari 80 % siswa mendapat nilai di atas 80. Di samping itu dilakukan juga metode analisis deskriptif yang merupakan pemaparan dari hasil penerapan pembelajaran dengan *Problem Based Learning*.

Selain dengan nilai ketuntasan belajar, hasil belajar juga dilihat dengan menghitung rata-rata nilai siswa. Hal ini dilakukan untuk melihat perkembangan dan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi memahami struktur dan unsur kebahasaan dalam Nulis Layang Pribadi antara siklus satu dengan siklus lainnya. Adapun rumus rata-rata nilai adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}}$$

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah penyimpulan dan verifikasi. Penyimpulan dilakukan atas data yang telah dikumpulkan dan verifikasi dilakukan dengan pengujian terhadap temuan ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar memahami struktur teks dan unsur kebahasaan dalam materi *nulis layang pribadi* melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), berdasarkan ketuntasan belajar, rata-rata, nilai minimum dan maksimum siswa kelas VIII – C SMP Negeri 9 Surabaya pada saat pengambilan data yang dilakukan dilakukan tiga kali dalam bulan

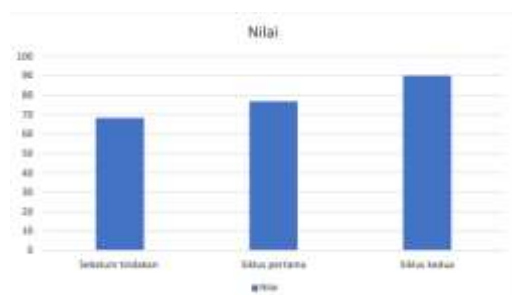
Februari 2022 yaitu pada tanggal 3, 10, dan 17 Februari 2022 secara rinci sebagai berikut.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2022 diketahui rata-rata nilai 68,26 jumlah belum tuntas 31 siswa (81,58%) dan jumlah tuntas 7 siswa (18,42%). Karena belum sesuai standar ketuntasan maka perlu dilakukan tindakan siklus pertama dengan melakukan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Pada siklus pertama yang dilaksanakan pada 10 Februari 2022, guru melakukan pemelajaran sesuai RPP yang sudah direncanakan. Hasil dari pembelajaran siklus pertama menunjukkan bahwa nilai rata-rata 76,81, jumlah tidak tuntas 15 siswa (38,46%) dan jumlah tuntas 23 siswa (61,54%). Karena belum sesuai standar ketuntasan dilanjutkan pada siklus kedua.

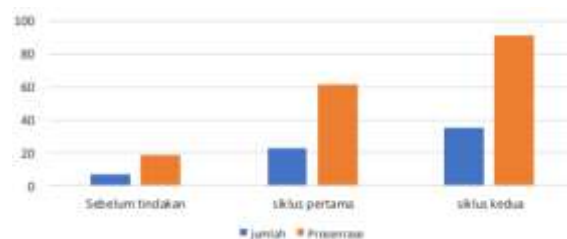
Pada siklus kedua yang dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2022, guru melakukan pembelajaran sesuai RPP yang sudah direncanakan. Hasil penilaian pencapaian belajar siswa didapatkan bahwa nilai rata-rata 90,05 ketuntasan belajar 92,10% (35 siswa). Siswa yang tidak tuntas pada siklus kedua adalah 3 siswa (7,90%).

Berdasarkan pengamatan, maka dapat dibuat diagram rata-rata hasil belajar siswa sejak sebelum tindakan sampai siklus kedua sebagai berikut:



Gambar 2. Rata-rata Hasil Belajar

Dari diagram di atas, dapat diketahui nilai rata rata hasil belajar sebelum tindakan 68,25, pada siklus pertama 76,81, sedangkan pada siklus kedua sebesar 90,05. Dengan demikian dilihat dari nilai rata-rata kelas dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan Siklus II terdapat peningkatan.



Gambar 3. Ketuntasan Belajar

Dilihat dari ketuntasan belajar, sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar sebanyak 3 siswa atau 7,69%, pada Siklus I siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa atau 61,54%, sedang pada Siklus II siswa yang tuntas sebanyak 37 siswa atau 94,87%. Dilihat dari ketuntasan belajar dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan Siklus II terdapat peningkatan.

Setelah penilaian hasil belajar, dilakukan pula penilaian terhadap kualitas pembelajaran dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kualitas Pembelajaran

Aspek	SKOR		
	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Suasana Pembelajaran	2,00	3,00	4,00
Tanggung Jawab	2,00	3,00	4,00
Rasa Percaya Diri	2,00	3,00	4,00
Fokus Kegiatan	2,33	3,33	4,33
Rata-rata	2,06	3,06	4,06

Penggunaan Problem Based Learning telah meningkatkan kualitas pembelajaran. Nilai rata-rata kualitas pembelajaran sebelum tindakan sebesar 2,06, sedang pada siklus pertama sebesar 3,06 dan pada siklus kedua sebesar 4,06. Berdasarkan buku panduan Mendukung Kualitas Pembelajaran oleh Kemendikbud RI (2020), nilai 4,06 menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran sudah sangat baik.

Pembahasan

Penggunaan Problem Based Learning pada siswa Kelas VIII C SMP Negeri 9 Surabaya, terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, nilai rata rata hasil belajar sebelum tindakan 68,26, pada siklus pertama 76,81 sedangkan pada siklus kedua sebesar 90,05 sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar sebanyak 7 siswa atau 18,42 %, pada Siklus I siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa atau 61,54 %, sedang pada Siklus II siswa yang tuntas sebanyak 35 siswa atau 91,10 %. Sehingga dilihat dari ketuntasan belajar dari sebelum

dilakukannya tindakan sampai dengan Siklus II terdapat peningkatan.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah guru mempergunakan *Problem Based Learning* saat pembelajaran. Saat siklus kedua, guru menambahkan penjelasan dengan contoh *nulis layang pribadi* dalam Bahasa Jawa dengan bantuan Google. Pembelajaran dengan *Problem Based Learning* juga meningkatkan keberanian berekspresi, ditandai dengan siswa berani memasukkan data pada simulasi irisan dan gabungan dua himpunan pada *Problem Based Learning*, berani berpendapat, dan menjawab pertanyaan guru dengan baik. Pemanfaatan *Problem Based Learning* membuat siswa lebih banyak melakukan dalam belajar daripada mendengarkan ceramah, pembelajaran terfokus pada siswa, dan siswa mampu mencari pengetahuan sendiri. Penelitian oleh Rahmadani (2019) menunjukkan hasil observasi kemampuan berpikir kritis siswa yang menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 59,75% pada siklus I menjadi 75,25% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa (Rahmadani, 2019).

Tindakan guru yang banyak memberi kesempatan siswa untuk mencoba menulis *layang pribadi* sendiri meningkatkan pemahaman siswa dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Agustina, 2012). Model pembelajaran praktik secara langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik sehingga proses pembelajaran

berlangsung dengan lebih menyenangkan (Arnika & Kusri, 2014). Hal ini dibuktikan dengan nilai kualitas pembelajaran secara menyeluruh yang mengalami peningkatan dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan Martiningsih (2013) yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kualitas pembelajaran sebelum tindakan sebesar 2,00, sedang pada siklus pertama sebesar 3,00 dan pada siklus kedua sebesar 4,50.

Tindakan guru dengan memberi tugas individu pada tiap kelompok memberi kontribusi besar terhadap peningkatan rasa tanggung jawab siswa (Pangaribuan, 2023). Pembelajaran dengan metode *jigsaw* (berkelompok) terbukti dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru (Lubis & Harahap, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran *problem based learning* yang dipadukan dengan pemberian tugas kelompok dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Presentasi yang dilakukan siswa tentang hasil pembelajaran dengan *Problem Based Learning* memberi sumbangan besar terhadap rasa percaya diri siswa (Prabowo, Dewi, & Prakoso, 2022). Pembelajaran dengan presentasi membuat siswa lebih aktif sehingga siswa akan terlatih untuk lebih percaya diri dengan kemampuan berpikir mereka. Saat pembelajaran berlangsung diharapkan anak – anak percaya diri dalam melaksanakan proses belajar mengajar, siswa dilatih untuk percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya atau informasi yang ditemukan saat pembelajaran berlangsung (Prabowo et al, 2022). Dengan penerapan pembelajaran dengan *Problem Based*

Learning, maka pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Metode *Problem Base Learning* membangkitkan minat siswa dalam proses pemecahan masalah merupakan langkah yang penting untuk dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran. Penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan potensi indera pembelajar dapat diakomodasi sehingga hasil belajar akan meningkat (Purwanto & Hariyono, 2016).

SIMPULAN

Penggunaan *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran memahami struktur teks dan unsur kebahasaan dalam *Nulis Layang Pribadhi* di Kelas VIII C SMP Negeri 9 Surabaya. Sebelum tindakan ketuntasan belajar sebesar 68,26, sedang pada siklus I sebesar 76,81 dan pada Siklus II sebesar 90,05. Dengan demikian hasil pembelajaran dari sebelum tindakan sampai dengan Siklus II terjadi peningkatan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini, metode *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran jika dipadukan dengan praktik langsung, pemberian tugas kelompok, dan presentasi di depan kelas.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2013). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama
- Abdullah, A. M. I. (2008). *Prestasi Belajar*. From <http://spesialistorch.com/content/view/120/29/> <http://spesialis-torch.com/content/view/120/29/>
- Agustina, G. (2012). *Peningkatkan Pemahaman Bahasa Jawa dalam seriasi melalui Praktek Langsung pada Anak Kelompok A di Taman*

- Kanak-kanak Kusuma 1 Nologaten. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anjarwani, Y., Setiawan, B., Aninsyarini, A. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Jawa Krama Alus melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa. *Jurnal Skripsi Perpustakaan Universitas Negeri Sebelas Maret*. From <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/190316/MTkwMzE2>
- Arifin. (2010). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa di Kelas VII B Madrasah Tsanawiyah Negeri Purwosari Kediri. Surabaya: Universitas Islam Negeri Surabaya
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arnika, A. & Kusrini. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Dengan Metode Kumon Pada Materi Persamaan Lingkaran Di Sman-1 Krian. *Jurnal Pendidikan UNESA*. From <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/7283/7785>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Isi Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP dan madrasah Tsanawiyah*. Jakarta : Depdiknas
- Kemendikbud RI. (2020). *Mendukung Kualitas Pembelajaran Melalui Sekolah Aman dan Menyenangkan*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI
- Kenedi. (2017). Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMPNegeri 3 Rokan IV Koto. *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora* 3 (2)
- Lamatenggo, N. (2020, 14 Juli) Strategi Pembelajaran. Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar" Gorontalo. From <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/download/397/360>
- Lubis, N. & Harahap, H. (2016). Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam* 1 (1)
- Mufidah, L. (2020). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas dalam Memperbaiki Praksis Pembelajaran. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 2 (2), 168-177 from <http://dx.doi.org/10.24127/att.v6521a1426>
- Mulyasa. (2012). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Y. (2017). Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. From <http://repository.ut.ac.id/3978/3/PDGK4101-M1.pdf>
- Mulyatiningsih, E. (2017). *Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru : Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta Press. From <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/8cm metode-penelitian-tindakan-kelas.pdf>
- Pangaribuan, L. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thing Pair Share (TPS) Pada SMP Negeri 1 Pematangsiantar Semester Genap T.P.2019/2020. *Ability : Journal of Education and Social Analysis* 4 (2)
- Prabowo, L., Dewi, R., & Prakoso, J. (2022). Peningkatan Sikap Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Tlogoadi Dengan Model Problem Based Learning (Pbl) Tahun Pelajaran 2022/2023. *STRATEGY : Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran* 2 (3)
- Purwanto, W. & Hariyono. (2016). Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1 (9)
- Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Lantanida Journal* 7 (1). From <https://media.neliti.com/media/publications/287750-metode-penerapan-model-pembelajaran-prob-b6fb960b.pdf>
- Rohani, A. (2012). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Semi, M. A. (2012). *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.

- Sopian, A. (2017). Tugas, Peran, dan fungsi Guru dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Islamiah* 1 (1)
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprayekti. (2008). *Pembaharuan Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh* 8 (1)
- Trianto. (2008). *Model-Metode pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Wati, R. (2007). *Iklm Kelas dan Prestasi Belajar*. From <http://fai.elcom.umy.ac.id/mod/forum/discuss.php?d=112>
- Wibowo, N. (2016). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari*. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)* 1 (2)
- Wulandari, A. (2015). *Kirya Basa Kanggo SMP/MTS Kelas VIII*. Surabaya: Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Timur.
- Yasin, S. (2008). *Terobosan Metode Pengajaran Bahasa Jawa*. From http://www.siaksoft.net/index.php?option=com_content&task=view&id=2496&Itemid=1
- Yuafian, R. & Astuti, S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3 (1)
- Yusita, P., Rati, N., & Pajarastuti, D. P. (2021). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies* 4 (2), 174-182