

DEVELOPING A SNAKE LADDER BOARD FOR JAVANESE ALPHABET (*PALU ANDHA AJA*) TO INCREASE STUDENTS' INTEREST AND LEARNING ACHIEVEMENT ON JAVANESE LANGUAGE SUBJECT AT GRADE V

Dinarum Osi Fardani¹, Rosalia Susila Purwanti², Dhiniaty Gularso³

^{1,2,3} Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

¹dinarumosifardani@gmail.com, ²rosalia@upy.ac.id, ³dhiniaty@upy.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJAN PAPAN ULAR TANGGA AKSARA JAWA (*PALU ANDHA AJA*) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V

ARTICLE HISTORY

Submitted:
11 Oktober 2020
11th October 2020

Accepted:
29 November 2020
29nd November 2020

Published:
25 Desember 2020
25th December 2020

ABSTRACT

Abstract: The purpose of this research and development was to reveal the quality of the learning media (*PALU ANDHA AJA*) developed in this study and to know the increase on students' interest and learning achievement. This research was targeted on Javanese language subject through the implementation of snake and ladder learning media (*PALU ANDHA AJA*) for grade V students at SD Negeri 1 Banjararjo Ayah Kebumen. The method of this study was Research and Development including: (1) analyzing the potential and problems, (2) collecting data, (3) designing the product, (4) validating the design, (5) revising the design, (6) testing the product, (7) revising the product, (8) conducting field test, and (9) revising the product. The results of pretest and posttest indicated that there was an increase in the learning of Javanese language through the implementation of *PALU ANDHA AJA*. Moreover, the result of paired sample t test showed a significance value 0,000 (0,000 < 0,05); thus, it could be concluded that there was a significant difference on the students' learning interest and achievement before and after learning by using *PALU ANDHA AJA*.

Keywords: *Palu Andha Aja learning media, learning interest, learning achievement*

Abstrak: Tujuan dari penelitian dan pengembangan yaitu untuk mengetahui kualitas pengembangan produk media pembelajaran *PALU ANDHA AJA*, mengetahui peningkatan minat dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini ditujukan pada mata pelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga (*PALU ANDHA AJA*) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Banjararjo Ayah Kebumen. Metode penelitian yang digunakan adalah prosedur Penelitian dan Pengembangan penelitian yang meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validitas desain, (5) revisi desain, (6) pengujian produk, (7) revisi produk, (8) uji pemakaian, (9) revisi produk. Hasil pretest dan posttest dalam pembelajaran bahasa jawa menggunakan media pembelajaran (*PALU ANDHA AJA*) terjadi peningkatan. Hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (0,000 < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran serta antara hasil pretes dan postes.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Palu Andha Aja, Minat Belajar, Prestasi Belajar*

CITATION

Fardani, D.O., Purwanti, R.S., & Gularso, D. (2020). Developing A Snake Ladder Board for Javanese Alphabet (*Palu Andha Aja*) to Increase Students' Interest and Learning Achievement on Javanese Language Subject at Grade V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (6), 751-764. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v9i6.8049>.

PENDAHULUAN

Di Indonesia terdapat berbagai ragam budaya, suku, ras, bahasa, dalam rangka mengimplementasikan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1): (halaman 18) yang menyebutkan: Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal”, maka sebagai upaya pengembangan, pembinaan, pelestarian bahasa, sastra, dan budaya Jawa, pengembangan budi pekerti serta kepribadian siswa pendidikan dasar, menengah atas, dan diperlukan kurikulum muatan lokal sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Jawa. Dengan melalui pembelajaran Bahasa Jawa hingga di jenjang dasar, menengah hingga atas akan tercipta kesinambungan pembelajaran Bahasa Jawa dari pendidikan dasar, menengah, dan atas.

Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013 (halaman 2) tentang tujuan muatan lokal juga merupakan salah satu komponen dalam struktur kurikulum. Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa dibagi menjadi empat aspek yaitu pengetahuan, keterampilan, dan lingkungan sosial. Dari aspek Permendikbud Nomor 64 Tahun 2013 (halaman 2), salah satu pokok kegiatan pembelajaran adalah keterampilan. Keterampilan menulis Aksara Jawa dapat diarahkan pada kecepatan dan pemahaman isi pada bacaan. Mendikbud (2014: 3) menjelaskan bahwa ruang lingkup/isi muatan lokal dapat berupa seni budaya, prakarya, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, bahasa, dan/atau teknologi. Dalam kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013, bahasa daerah menjadi mata pelajaran yang diintegrasikan dengan mata pelajaran lain yaitu dalam mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Dalam Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 64 Tahun 2013 yang menetapkan bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah. Dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa yang dimaksud mata pelajaran muatan lokal wajib adalah mata pelajaran muatan lokal yang wajib dilaksanakan oleh semua sekolah/madrasah dan

wajib diikuti oleh semua siswa.

Di Provinsi Jawa Tengah, muatan lokal diisi dengan mata pelajaran bahasa daerah yaitu bahasa Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah perlu dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar tujuan dari mata pelajaran ini dapat tercapai. Guru harus mengemas pembelajaran secara inovatif dan kreatif agar siswa memiliki minat dan motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah adalah aksara Jawa. Aksara Jawa mulai diajarkan kepada siswa sejak kelas IV Sekolah Dasar. Aksara Jawa yang juga disebut sebagai aksara hanacaraka merupakan aksara yang digunakan di daerah Jawa dan sekitarnya seperti Madura, Bali, Lombok dan Sunda (Prihantono, 2011: 11).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap Kepala Sekolah dan wali kelas V tanggal 18 Maret 2020, diketahui bahwa siswa kelas V tidak menguasai materi pembelajaran khususnya pada materi aksara Jawa dengan baik serta keterbatasan media pembelajaran dan sarana lain yang mendukung kegiatan pembelajaran. Seperti adanya LCD yang rusak, terbatasnya referensi tentang aksara Jawa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas V secara acak, beberapa siswa menyatakan bahwa aksara Jawa adalah materi yang paling sulit. Ketika siswa tersebut diminta untuk membaca salah satu kata dalam tulisan aksara Jawa yang menggunakan pasangan, mereka tidak bisa membaca tulisan tersebut tanpa bantuan tabel aksara Jawa yang ada di buku Pepak Bahasa Jawa. Hal ini membuktikan bahwa siswa kelas V memang belum menguasai keterampilan membaca aksara Jawa terutama yang menggunakan pasangan dengan baik.

Pada kenyataannya, keterbatasan media yang ada menjadi salah satu faktor yang menyebabkan guru tidak menggunakan media dalam penyajian beberapa materi sebagaimana yang terjadi di SD pada penyajian materi

Aksara Jawa. Akibatnya sebagian siswa menjadi kurang aktif dan kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari 19 siswa, terdapat 10 siswa yang nilainya belum memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM), dan standar KKM yang ditentukan oleh SD Negeri 1 Banjararjo Ayah Kebumen adalah 70.

Siswa kelas V Sekolah Dasar merupakan siswa kelas lanjut Sekolah Dasar yang berada pada usia sekitar 10/11 tahun. Oleh karena itu dalam melaksanakan pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar anak lebih mudah dalam memahami materi. Dengan demikian, media pembelajaran yang dipilih hendaknya media yang mampu digunakan oleh siswa untuk belajar sambil bermain. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Sadiman (2019: 28-81) mengemukakan ada 3 jenis media yang lazim digunakan dalam pembelajaran di Indonesia. Ketiga media tersebut yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Selain itu, masih ada media lain yang lazim digunakan di Indonesia yaitu permainan. Permainan merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak. Munadi (2013:165) permainan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh kesenangan sekaligus pengetahuan. Melalui permainan, siswa akan memberi makna tersendiri dan melakukan pengontrolan sendiri terhadap kegiatan yang dilakukannya. Priansa (2017:130) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran adalah salah satu media yang memberikan gambaran kongkret yang melibatkan siswa secara langsung dalam

Penggunaan media pembelajaran akan membuat peserta didik memiliki rasa ketertarikan atau minat untuk belajar, sehingga dalam kegiatan pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh. Slameto (Djaali, 2015:121) minat adalah suatu perasaan lebih suka dan rasa ketererikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada dorongan dari orang lain. Jadi ketika peserta didik sudah tertarik atau berminat, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan akan terasa menyenangkan. Selain itu, peserta didik tidak akan merasa terpaksa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena dirinyalah yang ingin mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, tanpa ada yang mendorongnya atau menyuruhnya.

Ada atau tidaknya minat dalam diri peserta didik, akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik tersebut. Djamarah (2012:23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses atau aktivitas belajar yang berupa kesan-kesan, sehingga mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari proses atau aktivitas dalam belajar. Jadi dalam kegiatan pembelajaran akan memunculkan kesan-kesan bagi peserta didik, baik atau buruk, suka atau tidak suka. Kesan yang didapatkan oleh peserta didik dalam proses atau aktivitas belajar akan mengakibatkan perubahan dalam diri peserta didik yang disebut dengan prestasi belajar.

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Palu Andha Aja untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V. Dengan ini diharapkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memudahkan peserta didik dalam membaca dan menulis Aksara Jawa serta dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar.

pembelajaran. Endiawan (2020:565) media pembelajaran dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi

pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Priansa (2017:130) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran, Irsalina (2020:529) media pembelajaran adalah alat bantu guru yang digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam mengajar serta sarana pembawa esan sebagai sumber belajar ke penerima belajar (siswa). Selain itu media pembelajaran membantu dalam kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan variatif sehingga menimbulkan minat dan rangsangan untuk belajar. Qistina (2019:161) Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran disekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian guru, sebab input pada sekolah dasar memiliki kemampuan yang tertabas memahamimateri yang bersifat abstrak, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Ariani (2020: 155) Media pembelajaran yang tepat dan baik mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan mmpercepat pemahaman materi oleh siswa.

Adanya media pembelajaran melalui model permainan, seperti media pembelajaran ular tangga dapat mempermudah siswa memahami materi karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Media ini merupakan media 3 D yang memerlukan ruang, memiliki ukuran panjang, lebar, dan tebal sehingga akan mempermudah anak dalam pembelajaran. Satrianawati (2018:69) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Utami (2020:582) media ular tangga dimodifikasi dari segi tampilan dan segi bermain dari pada media ular tangga pada umumnya. media permainan ular tangga memiliki

komponen, Rahmawati (2020:184) media permainan ular tangga merupakan sejenis permainan yang terdiri dari papan permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibebra beberapa kotak digambarkan sejumlah anak tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain, dilengkapi dengan dadu dan pion. Adiba (2020:5) media permainan ular tangga memiliki kelebihan 1) dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan 2) anak dapat berpartisipasi secara langsung 3) dapat membantu perkembangan anak pada aspek kecerdasan logika 4) dapat merangsang anak memecahkan masalah sederhana tanpa disadari 5) dapat dimainkan didalam maupun diluar kelas. Media papan ular tangga aksara Jawa (Palu Andha Aja) adalah salah satu media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga yang mempermudah siswa dalam mempelajari aksara jawa baik huruf, pasangan, dan sandhangan. Pramudya (2020:99) Aksara jawa merupakan bagian dari budaya Jawa yang dimiliki masyarakat Jawa. Rahardjo (2019:197) huruf Jawa atau biasa disebut aksara Jawa merupakan huruf yang menggunakan teks bahasa jawa dan juga beberapa bahasa lain disekitar daerah penuturnya. Fakhruddin (2019:2) Aksara Jawa berfungsi sebagai sistem penulisan masyarakat terdahulu yang telah mengalami perubahan hingga bentuk yang sekarang dikenal sebagai Hanacara atau Carakan.

Semakin banyak siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran maka pemahaman siswa akan semakin banyak dan lebih bertahan lama karena siswa mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran. Menurut Slameto (Djaali, 2015:121) bahwa minat adalah suatu perasaan lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada dorongan dari orang lain. Sejalan dengan pendapat menurut Priansa (2017:38) minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan dirinya sendiri yang disertai dengan perhatian dan keaktifan yang menimbulkan rasa senang,

sehingga akan terjadi perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, maupun keterampilan peserta didik. Indikator minat belajar peserta didik menurut Sukartini (Priansa, 2017:39), terdiri atas keinginan untuk mengetahui/memiliki sesuatu; objek-objek atau kegiatan yang disenangi, jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi, berbagai upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan/rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu. Parni (2020: 23) tingginya suatu minat siswa tersebut akan memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Dengan bertambahnya minat belajar siswa membuat pemahaman siswa menjadi lebih meningkat sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Priansa (2017:44) prestasi belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik ditinjau dari ranah psikologi baik kognitif, afektif maupun psikomotor, yang disebabkan oleh pengalaman

dan proses belajar peserta didik. Sedangkan menurut Djamarah (2012:23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses atau aktivitas belajar yang berupa kesan-kesan, sehingga mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari proses atau aktivitas dalam belajar. Efendi (2020:556) prestasi belajar yang dapat dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran akan terlihat dalam bentuk nilai yang diperoleh dalam bentuk tes ulangan/ujian yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diperoleh atau di pelajarnya. Samirah (2019: 277) Faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan mejadi dua golongan yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang dimaksud meliputi pendekatan, metode atau model pembelajaran yang digunakan guru, lingkungan belajar siswa, media pembelajaran dan sebagainya. Salah satu faktor internal adalah minat dari dalam diri siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau *reserch and development (R&D)*. Dewi (2020:424) Metode pengembangan menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah ntuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produkyang telah dihasilkan. Metode ini menggunakan pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:409) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengethaui asal-usul aksara Jawa, membaca dan menulis aksara jawa untuk kelas V SD Negeri 1 Banjararjo dengan total sampel 18 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, kuisisioner, wawancara, lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta dokumentasi.

Rahmawati (2014: 20) tes adalah sebuah penyajian sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat benar atau salah. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis. Rahmawati (2014:20), tes tertulis merupakan tes yang dapat dijawab secara tertulis yaitu dapat berupa bentuk pilihan atau isian. Tes yang jawabannya berupa pilihan meliputi pilihan ganda, benar salah, dan menjodohkan. Tes yang jawabannya berupa isian dapat berbentuk isian singkat atau uraian. Kuisisioner Sugiyono (2015:199) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Di dalam penelitian ini, kuisisioner dibuat untuk mengetahui seberapa tingkat daya tarik siswa terhadap produk yang

telah disajikan oleh peneliti dan untuk mengetahui minat belajar siswa. Wawancara dilakukan menggunakan teknik wawancara tertulis untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi yang akan digunakan adalah lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Dokumentasi digunakan untuk mengkaji bahan-bahan pelajaran sebagai bahan pembuatan produk. Selain itu ada lampiran daftar nama siswa dan nilai siswa, serta foto-foto kegiatan selama penelitian berlangsung.

Prosedur pengembangan dalam

penelitian dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:409) terdapat 10 langkah-langkah yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) mengembangkan produk awal; (4) pengujian lapangan awal; (5) melakukan revisi utama; (6) uji coba lapangan utama; (7) revisi produk. Pengujian ini dalam penelitian menggunakan metode eksperimen *before-after*. Tabel 1 berikut menyajikan teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Angket	Angket validasi dan angket respon siswa
2.	Wawancara	Pedoman wawancara respon guru
3.	Tes	Lembar soal tes

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Palu Andha Aja pada penelitian ini, peneliti mengadopsi langkah-langkah R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:409). Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

a. Potensi dan masalah langkah pertama yaitu mencari potensi dan masalah. Masalah yang ditemukan di SD, yaitu terdapat keterbatasan media pembelajaran dan sarana lain yang mendukung kegiatan pembelajaran. Seperti adanya laptop namun LCD rusak, sehingga guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi tanpa adanya LCD tersebut. Selain itu, beberapa siswa kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi dan memerlukan rangsangan setiap kali diberikan tugas. Serta berdasarkan data hasil ulangan harian siswa, dari 25 siswa terdapat 15 siswa yang nilainya belum memenuhi KKM, hal itu menunjukkan bahwa prestasi belajarnya rendah.

b. Pengumpulan Data Setelah potensi dan masalah ditemukan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan data untuk memperoleh informasi. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas V dan kepala sekolah SD, dari informasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada.

c. Desain Produk Desain produk dilakukan bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang produk yang akan dihasilkan. Produk yang akan peneliti hasilkan yaitu media pembelajaran yang berbentuk ular tangga. Media pembelajaran ini, menyajikan papan ular tangga aksara Jawa (Palu Andha Aja). Persiapan awal dalam pembuatan produk ini yaitu dimulai dari pemilihan materi pada mata pelajaran bahasa Jawa di kelas V semester 2. Desain produk ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakannya dengan mudah. Selain itu, produk dibuat semenarik mungkin dengan

perpaduan warna dan gambar gambar yang disukai oleh anak-anak. Dengan tujuan, agar dapat membangkitkan minat belajar siswa dan dapat memenuhi kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran papan ular tangga aksara Jawa (Palu Andha Aja):

1. Desain Produk Awal

Pada deskripsi produk awal dikembangkan dalam bentuk 3 langkah antara lain:

- a) Melakukan analisis masalah serta mengumpulkan informasi melalui wawancara guru kelas V dan Kepala Sekolah. Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan yang dilakukan bahwa

guru kelas V membutuhkan media pembelajaran sehingga dalam pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- b) Tahap selanjutnya yang harus dilaksanakan setelah melakukan analisis kebutuhan adalah membuat desain produk. Desain produk dilakukan bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang produk yang akan dihasilkan. Produk yang akan peneliti hasilkan yaitu media pembelajaran yang berbentuk papan ular tangga dengan ukuran 39 cm x 39 cm terdiri dari pion, dadu, bathok, dan kartu. Media pembelajaran ini, menyajikan papan ular tangga aksara Jawa (Palu Andha Aja).



Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Palu Andha Aja

Desain Produk perencanaan dilakukan dengan langkah-langkah yaitu merumuskan tujuan penggunaan media Tali Andha Aksara Jawa, meninjau materi aksara Jawa di kelas V, mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media, dan merancang

desain media Tali Andha. (Tabel 2) akan memperlihatkan setelah media dibuat penilaian dari ahli materi kan mendapat 37 skor dan (Tabel 3) akan memperlihatkan hasil penilaian ahli media mendapatkan 27 skor keduanya termasuk dengan kategori "A" yaitu sangat baik.

Tabel 2. Skor Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Pembelajaran	19
2	Bahasa	9
3	Isi	9
Jumlah Skor		37

Kriteria Nilai

A (Baik Sekali)

Tabel 3. Skor Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran yang disajikan memiliki kevariasian bentuk				✓	
2.	Desain media pembelajaran yang disajikan dapat meningkatkan daya tarik siswa					✓
3.	Desain yang disajikan memiliki kesesuaian tampilan dengan materi pembelajaran				✓	
4.	Desain yang ditampilkan memiliki ketepatan antara gambar dengan materi pembelajaran					✓
5.	Kesesuaian bentuk huruf yang digunakan				✓	
6.	Kesesuaian perpaduan warna yang digunakan					✓
Jumlah Skor		27				
Kriteria Nilai		A (Sangat Baik)				

c) Produk uji coba di SD Negeri 2 dengan sampel 10 siswa, pada tahap uji coba ini pengumpulan data juga dilakukan menggunakan angket, tes dan dokumentasi yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk akhir.

Pada uji coba ini dilakukan pengambilan respon siswa melalui angket dengan perolehan hasil 96% dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan untuk uji coba lapangan. Dalam uji coba terbatas ini tidak didapat kelemahan media sehingga tidak dilakukan revisi produk. Pada ilustrasi (Gambar 2) menunjukkan siswa sedang mencoba produk yang dikembangkan pada penelitian ini.

2. Hasil Uji Coba Produk



Gambar 2. Uji Coba Produk

3. Kajian Produk Akhir

Pada uji coba pakai dilakukan pengambilan respon siswa, respon guru, tes, dan minat siswa terhadap media yang telah

digunakan dan dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 1 Banjararjo.

a. Respon siswa pada saat uji coba produk didapat presentase sebesar 98.8% dengan kategori sangat baik.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

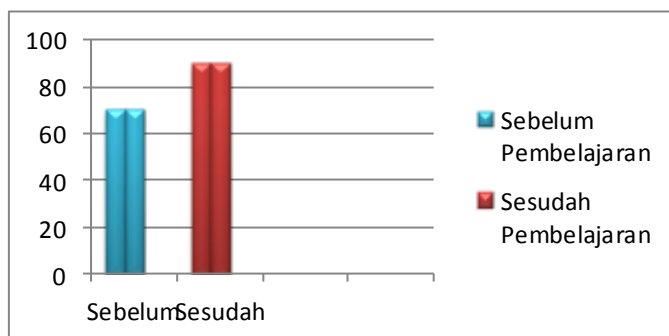
Hasil	Persentase (%)	
	Ya	Tidak
Jumlah Skor	960	40
Nilai Persentase	96%	4%

Data pada Tabel 4 menunjukkan perolehan data angket dari siswa yang mengikuti uji coba terbatas. Dari data tersebut digunakan untuk menilai kualitas produk sebelum digunakan pada lingkungan yang lebih luas.

b. Minat Belajar Siswa

Hasil minat siswa mengalami kenaikan sebanyak 20%. Gambar 3 menunjukkan nilai

rata-rata minat sebelum pembelajaran 70 dan nilai rata-rata minat sesudah pembelajaran sebesar 90. Peningkatan dari nilai minat sebelum pembelajaran terhadap nilai minat setelah pembelajaran yaitu 20%. Untuk mempermudah dalam perhitungan presentase maka, nilai rata-rata minat belajar sebelum pembelajaran 74.78 dan nilai rata-rata minat belajar sesudah pembelajaran 88,3.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Rata-rata Nilai Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Bedasarkan lampiran tentang hasil uji paired sample t test melalui SPSS 21 dari data yang berdistribusi normal, diperoleh nilai signifikansi output uji paired sample t test. Denan nilai signifikansi 0.000 ($0.000 < 0.05$) maka terdapat perbedaan yang signifikan antara

hasil minat belajar yang artinya terdapat peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Palu Andha Aja ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Perolehan Nilai Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
Sebelum	18	67.50	85.80	1346.10	74.7833	1.50668
Sesudah	18	77.50	98.30	1589.40	88.3000	1.18045
Valid N (listwise)	18					

Dari data di atas dapat disimpulkan, bahwa nilai rata-rata minat sebelum pembelajaran 70 dan nilai rata-rata minat sesudah pembelajaran sebesar 90. Peningkatan dari nilai minat sebelum pembelajaran terhadap nilai minat setelah pembelajaran yaitu 20%. Dengan demikian dari rata-rata hitung tersebut terjadi peningkatan nilai minat sebelum menggunakan media pembelajaran Palu Andha Aja dengan nilai minat sesudah menggunakan media pembelajaran Palu Andha Aja.

Selanjutnya diperlukan uji paired sample t-test, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan. Dalam penelitian ini uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara rata-rata nilai minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran signifikan atau tidak. Sebelum melakukan uji paired sample t-test, data penelitian haruslah berdistribusi normal. Untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka diperlukan uji normalitas terlebih dahulu. Dalam hasil uji normalitas terdapat kriteria keputusan, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal. Tetapi, jika nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Bedasarkan ilustrasi (Gambar 4) tentang hasil uji normalitas melalui SPSS 21

dari nilai minat belajar sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Terbukti dari taraf signifikansi yang diperoleh dari output uji normalitas one sample kolmogorov smirnov. Dengan nilai signifikansi 0.200 ($0.200 > 0.05$) untuk hasil minat belajar maka dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk analisis data yang selanjutnya yaitu uji paired sample t test.

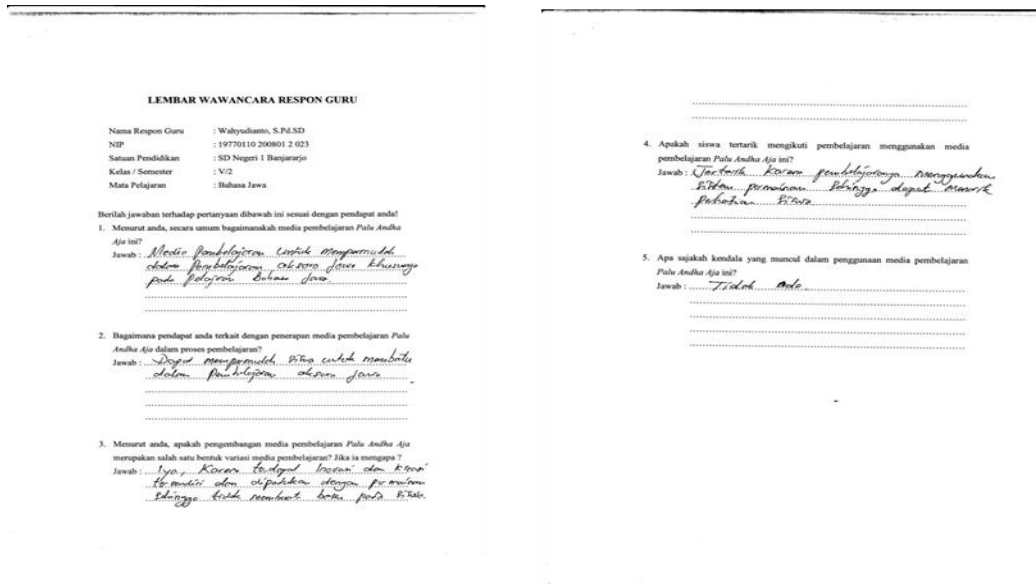
Dalam hasil uji paired sample t test terdapat kriteria keputusan, jika nilai signifikansi < 0.05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil minat belajar. Tetapi, jika nilai signifikansi > 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil minat belajar.

Bedasarkan lampiran tentang hasil uji paired sample t test melalui SPSS 21 dari data yang berdistribusi normal, diperoleh nilai signifikansi output uji paired sample t test. Dengan nilai signifikansi 0.000 ($0.000 < 0.05$) maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil minat belajar yang artinya terdapat peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Palu Andha Aja ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Sedangkan dengan respon guru, didapat komentar yang sangat baik dari guru dengan

adanya media pembelajaran Papan Ular

Tangga Aksara Jawa Palu Andha Aja.

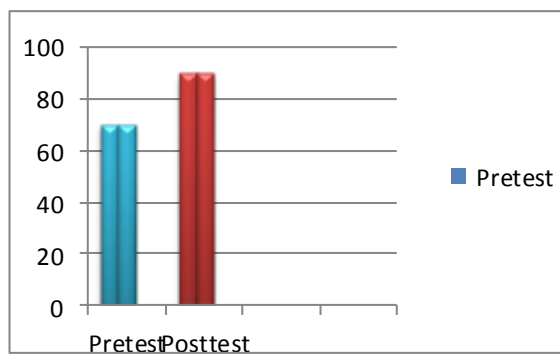


Gambar 4. Hasil Respon Guru

d. Prestasi Belajar

Pada ilustrasi (Gambar 5) restasi belajar yang didapat melalui test *pretest* dan *posttest* yaitu mengalami kenaikan sebanyak 20% dengan rata-rata nilai *pretest* 66.38 dan *posttest* 92.77. Dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran papan ular tangga aksara jawa Palu Andha Aja mengalami peningkatan minat dan prestasi belajar siswa pada kelas V SD Negeri 1 Banjararjo pada mata pelajaran Bahasa Jawa.



Gambar 5: Diagram Perbandingan rata-rata Nilai Pretest dan Nilai Posttest

Berdasarkan ilustrasi data pada (Gambar 5) dapat disimpulkan, bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 70 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 90. Peningkatan dari nilai *pretest* terhadap nilai *posttest* yaitu 20%. Dengan demikian dari rata-

rata hitung tersebut terjadi peningkatan nilai sebelum menggunakan media pembelajaran Palu Andha Aja dengan nilai sesudah menggunakan media pembelajaran Palu Andha Aja.

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sampel t Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	Sebelum – Sesudah	-13.517	5.593	1.318	-16.298	-10.735	-10.253	17	.000

Bedasarkan ilustrasi (Gambar 5) tentang hasil uji *paired sample t test* melalui SPSS 21 dari data nilai *postest* dan *pretest* yang berdistribusi normal, diperoleh nilai signifikansi *output* uji *paired sample t test*. Dengan nilai signifikansi 0.000 ($0.000 < 0.05$) maka terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *postest*, yang artinya terdapat peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Palu Andha Aja* ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Palu Andha Aja* dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan perolehan nilai dari validasi ahli materi dapat diketahui skor perolehan dari validasi ahli materi yaitu 37 dengan kategori nilai “A” yang mana nilai ini termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga tidak memerlukan revisi. Melalui hasil angket respon siswa saat uji coba produk dan uji pemakaian produk diperoleh persentase 96% dan 98.8% dengan kategori nilai “A” yang mana nilai ini termasuk kriteria sangat baik. Disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran *Palu Andha Aja* ini memiliki kualitas baik, sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran
2. Dari data nilai minat sebelum dan sesudah pembelajaran pada subjek uji pemakaian produk, diperoleh nilai rata-rata minat sebelum pembelajaran 70 dan nilai rata-rata minat sesudah pembelajaran sebesar 90.

Peningkatan dari nilai minat sebelum pembelajaran terhadap nilai minat setelah pembelajaran yaitu 20%. Serta dari data nilai rata-rata *pretest* dan *postest* pada subjek uji pemakaian produk, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 70 dan nilai rata-rata *postest* sebesar 90. Peningkatan dari nilai *pretest* terhadap nilai *postest* yaitu 20%. Dengan demikian hasil rata-rata nilai minat sebelum dan sesudah pembelajaran, serta rata-rata nilai *pretest* dan *postest* menu njukkan adanya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa. Hasil uji *paired sample t test* untuk minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran serta *pretest* dan *postest* dapat ditunjukkan dengan hasil nilai signifikansi 0.000 ($0.000 < 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran serta antara hasil *pretest* dan *postest*.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapakan terima kasih diucapkan kepada Bapak Slamet, S.Pd.SD (Kepala Sekolah SD N 1 Banjararjo) dan Bapak

Wahyudianto S.Pd, SD (Wali Kelas V SD Negeri 1 Banjararjo).

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, R dan Sukriyatun, F. (2020). Efektifitas Media Permaianan Ular Tangga Sikap Siswa Dalam Membuang Sampah. *MPPKI: Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia*, 3(3), 2579-6052.
- Ahmad, S. E., Irfan, F & Santoso. (2020). The Development of Literacy Learning Media Of Illustrated Story Based On A
- Anonim. 2003. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Arief, S. S, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Desti, A., dan Heru, S. (2020). Pengembangan Media *Karsawa Aksara Jawa* Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(1), 2615-8787
- Dimas, F., Agus, S., & Naomi, H. (2019). Pengembangan Desain Informatika Dan Pembelajaran Aksara Jawa Melalui Media Websaite. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(1).
- Donni, J. P. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Ega, R. W. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.
- Elkaf, R. P, dkk. (2020). Implemetasi Alogaritma *K-Nearse Neighbour* Dalam Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar. *INFORMATIKA DAN RPL*, 2(2), 2656-2855.
- Mizana, Q., dkk. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IV C SD NeGERI 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2),2303-1514.
- Ira, K. U., & Muhamad, H. A. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempa Tinggalkan Perilaku Buruk dan Reading Intek IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(3), 2615-8787
- Parni dan Topik. (2020). Korelasi Minat Belajar Terhadap Prestasi Belaja Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Swasta Semayong Tahun Pelajaran 2019/2020. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 2579-5589
- Permendikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 19 Tahun 2023 Tentang Kerangka Dasar Kurikulum 2013.
- Rinjani, E., Asih, R. N & Pariang, S. S. (2020). The Effect of Character Education to Student Learning outucomes of SD Negeri 006 Rambah Samo Distric. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 2303-1514.
- Samirah, I. P., & Yemi, K. (2019). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Macth Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Lienar Satu Variabel Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika. *JPMM: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(3), 2614-0357
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak, edisi ke-11 jilid 1* (Alih bahasa: Mila Rachmawati, S.Psi). Jakarta: Erlangga.

- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta. CV Budi Utama
- Sugiyono. (2015a). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015b). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti dan Selly, R. S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Syaiful, B. D. (2012). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Tahari, R. A., Supriyadi, & Septakatmawanti. (2020). Efektifitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Penyuluhan Gizi Seimbang Siswa Di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: Indonesia Journal Of Publik Healt*, 5(1), 2528-2999.
- Tim Penyusun Kurikulum. (2013). *Kurikulum Muatan Lokal: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Yogyakarta: Dinas Dikpora Provinsi Jawa Tengah.
- Tisrin, M. D., Nurlaila & Edi, K. (2020). Development of Interaticve Powepoint Learning Media Theme 5 Ecosystem Subtheme 1 Ecosystem's Componen For Fifth Grade Students Of SDN 007 Tebing Karimun. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 2303-1514.
- Tommy, R., I Nyoman S.G., Yerry, S. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X SMK Negeri 5 Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 2615-8787.
- Yuni, I., Rina, Y., & Trian, P. A. (2020). Development Of Busy Book Media Based On The Global Method Of Learning To Begin With Reading. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4),2303-1514.