

---

## **PUZZLE AKSARA JAWA DARI KARDUS BEKAS SEBAGAI MEDIA INOVATIF PEMBELAJARAN BAHASA JAWA PADA SISWA KELAS IV MIN NGLORO, SAPTOSARI, GUNUNGKIDUL \*)**

Amin Nurohmah dan Masturoh Delawati S.  
Mahasiswa FISE Universitas Negeri Yogyakarta

### **Abstract**

This research aims to design the innovative Javanese learning media and to improve the students' skill of Grade V at MIN Ngloro Saptosari, Gunungkidul in reading the Javanese scripts using the learning media of Javanese scripts puzzle.

This research employed the action research designed by Kemmis and Mc. Taggart. The subjects of the research were 21 students of Grade V at MIN Ngloro Saptosari, Gunungkidul. The data collection was done through individual and group test, observation, and interview. The data were analyzed using descriptive qualitative method.

The result of the research shows that there is an improvement in the achievement of learning and the students' appreciation in the teaching and learning process. The score of the students Grade V of MIN Ngloro Saptosari, Gunungkidul before implementing the action was 5.57 with the highest point 7.25 while that of after implementing the action in the first cycle was 6.52 with the highest point 80. In the second cycle the average score improved up to 7.55 with the highest point 90. It can be concluded that using puzzle of Javanese scripts can improve the achievement of the students' learning. Even in the second cycle the percentage of the students' graduation was 100%. In addition, the students' attention in the teaching and learning process was better than in the first cycle which was only 50% and in the second cycle improved 90.48%. The middle criteria in the first cycle were only 34.13%. It improved in the second cycle around 9.52% and low criteria in the first cycle were 0%.

Key words: Puzzle of Javanese Script, the used box, learning media

### **PENDAHULUAN**

Sesuai dengan SK Gubernur No. 895.5/01/2005 yang merupakan penegasan dari Keputusan Kepala Kantor Wilayah Depdikbud Propinsi Jawa Tengah Nomor: 271a/IO3/1994 memuat Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib mulai tingkat SD, SMP/MTs, dan SMA/STM/MA. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) beban pengembangan kurikulum

lebih diserahkan pada masing-masing satuan pendidikan. Termasuk di dalamnya dalam hal menentukan struktur kurikulum, sehingga para guru bidang studi bahasa Jawa memiliki beban dan tanggung jawab untuk mengembangkan kurikulumnya.

Terkait dengan mata pelajaran Bahasa Jawa, beberapa keluhan yang sering dialami guru Bahasa Jawa antara

lain adalah; **pertama** pembelajaran bahasa Jawa kurang diminati siswa, **kedua** kompetensi yang dimiliki siswa tidak bisa dimaksimalkan pencapaiannya. Keluhan ini juga muncul di MIN Ngloro Gunungkidul. Pembelajaran bahasa Jawa di MIN Ngloro, Saptosari, Gunungkidul khususnya kelas IV mengalami kesulitan dalam mengenali dan membaca Aksara Jawa.

Proses pembelajaran bahasa Jawa pada materi pokok mengenali dan membaca aksara Jawa akan lebih efektif dan efisien apabila ditunjang dengan media yang memadai. Penggunaan media dalam pembelajaran mengenali dan membaca aksara Jawa sangat dibutuhkan karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar atau media instruksional yang mengarah pada hasil belajar yang optimal. Media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran aksara Jawa salah satunya adalah dengan menggunakan Puzzle Aksara Jawa. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dan kemampuan siswa mengenali dan membaca aksara Jawa khususnya pada siswa MIN Ngloro Saptosari, Gunungkidul tanpa membutuhkan biaya yang mahal dan ruangan yang luas.

Penggunaan media Puzzle Aksara Jawa dimulai dari pengenalan aksara-aksara Jawa yang ditekankan pada aksara yang sulit dipahami. Siswa dibimbing untuk merangkai huruf-huruf Jawa tersebut di dalam puzzle supaya siswa dapat mengenal aksara Jawa dan cara pelafalan/membacanya. Penggunaan media puzzle berhuruf Jawa ini dalam

penyajiannya dilakukan dengan teknik permainan. Teknik ini melibatkan partisipasi siswa secara langsung sehingga siswa lebih mudah menerima, mengenali, dan membaca aksara Jawa.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pemanfaatan Puzzle Aksara Jawa dari kardus bekas sebagai media inovatif pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV MIN Ngloro, Saptosari, Gunungkidul ? dan 2) Bagaimana peningkatan keterampilan siswa kelas IV MIN Ngloro, Saptosari, Gunungkidul, dalam mengenali dan membaca Aksara Jawa setelah pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle Aksara Jawa?

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan puzzle Aksara Jawa Dari Kardus Bekas sebagai media inovatif pembelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas IV MIN Ngloro, Saptosari, Gunungkidul dan mengetahui peningkatan keterampilan siswa kelas IV MIN Ngloro, Saptosari, Gunungkidul dalam mengenali dan membaca Aksara Jawa setelah pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle Aksara Jawa.

## KAJIAN TEORI

### Pengertian Membaca

Definisi dan pola pemikiran tentang hakikat membaca sangatlah beragam. Hal ini disebabkan karena kegiatan membaca merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Menurut Tarigan (1986:71), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses pengandaian kembali dan pembacaan sendi.

Dari pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa membaca adalah kemampuan memahami ide, menangkap makna, memperoleh pesan yang ada dalam bacaan, baik makna lugas maupun makna kias yang semua itu menuju pemahaman.

### Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 1990:13) Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association Education and Communication Technologi/AECT*). Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nasional Education Asociation (NEA)*) memberikan batasan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio

visual serta peralatannya (Sadiman, 1990:6).

Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan media pengajaran adalah sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungannya. Jadi, fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, sebagai penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

### Manfaat Bermain Puzzle

Beberapa manfaat bermain puzzle antara lain adalah :

1. Mengasah otak;
2. Melatih koordinasi mata dan tangan;
3. Melatih logika;
4. Melatih kesabaran;
5. Memperluas Pengetahuan.

### Puzzle Aksara Jawa

Puzzle Aksara Jawa adalah suatu alat peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Jawa. Alat ini sebagai alat peraga praktik yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep. Dari sini, diharapkan peningkatan hasil prestasi dan proses pembelajaranpun berjalan lebih menyenangkan dan lebih efektif.

## METODE PENELITIAN

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Konsep dasarnya seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Ada empat tahapan dalam penelitian ini, yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Antara siklus I dan II saling menunjang dimana tahap II atau siklus II direncanakan berdasarkan hasil tindakan pada siklus I. Penelitian ini dilaksanakan di MIN Ngloro, Saptosari, Gunungkidul, khususnya bagi siswa kelas IV. Standar kompetensi yang diharapkan adalah mampu membaca kalimat beraksara jawa *nglegena, sandhangan swara, dan panyigeg*. Kompetensi dasarnya adalah membaca kata dan kalimat sederhana beraksara jawa. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV dengan jumlah 21 siswa terdiri dari 11 siswa putra dan 10 siswa putri. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: wawancara mendalam (*indepth interview*), dokumentasi, Tes Mengenali dan Membaca Aksara Jawa, dan studi pustaka (*library research*). Metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil belajar dianalisis dengan deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes antarsiklus maupun dengan indikator kinerja, sedangkan hasil observasi dianalisis dengan deskriptif

kuantitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam subbab ini diuraikan hasil penelitian mengenai kondisi awal, siklus I dan siklus II, baik melalui tes maupun nontes. Hasil tes berupa keterampilan membaca Aksara Jawa dan hasil nontes berupa hasil observasi, jurnal, dan wawancara. Penelitian pembelajaran Bahasa Jawa pada siswa kelas IV MIN Ngloro Saptosari Gunungkidul dengan media Puzzle Aksara Jawa ini dilakukan dalam dua siklus tindakan.

### Deskripsi Kondisi Awal

Adapun gambaran kondisi awal terhadap hasil belajar siswa dapat diamati pada tabel 1 berikut.

Tabel 1: Hasil Tes Kondisi Awal Kemampuan Membaca Aksara Jawa Sederhana

### Deskripsi Siklus I

Kegiatan penelitian dalam tindakan siklus I yaitu meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Secara terperinci hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2.

### Deskripsi Siklus II

Kegiatan penelitian dalam tindakan siklus II yaitu meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Siklus ini merupakan penyempurnaan dari siklus I.

Secara terperinci hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Nilai Tertinggi	Tabel 2: Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Kemampuan Membaca Aksara Jawa Sederhana						
	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Siswa Belum Tuntas		Siswa Sudah Tuntas		Prosentase (%)
			Jumlah	Prosentase (%)	Jumlah	Prosentase (%)	
9,05	6,5	7,55	0	0%	21	33,33%	Prosentase (%)
	8,0	5,25	6,52	5	23,81%	16	76,19%

Tabel 3: Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Kemampuan Membaca Aksara Jawa Sederhana

## Pembahasan

### **Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV MIN Ngloro Saptosari, Gunungkidul Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Puzzle Aksara Jawa.**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan siswa kelas IV dalam membaca Aksara Jawa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan media Puzzle Aksara Jawa. Peningkatan keterampilan siswa dalam membaca Aksara Jawa dengan media Puzzle Aksara Jawa dapat dilihat pada tabel 4.

siswa mengaku kurang berminat mengikuti proses pembelajaran membaca pemahaman Aksara Jawa. Perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle Aksara Jawa dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa pada tabel 5.

Perubahan perilaku siswa ke arah positif di atas, menunjukkan bahwa media Puzzle Aksara Jawa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa bagi siswa kelas IV MIN Ngloro Saptosari Gunungkidul mampu mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik. Hasil observasi, jurnal, dan wawancara menunjukkan perubahan perilaku negatif yang

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa dengan Media Puzzle Aksara Jawa

### **Perubahan Perilaku Siswa Kelas IV MIN Ngloro Saptosari, Gunungkidul Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Puzzle Aksara Jawa**

Peningkatan keterampilan siswa dalam membaca pemahaman Aksara Jawa diikuti pula dengan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle Aksara Jawa. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan media Puzzle Aksara Jawa,

ditunjukkan siswa pada kondisi awal dan siklus I berubah menjadi perilaku positif pada siklus II.

Tabel 5. Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No	ASPEK YANG DINILAI	JUMLAH SISWA YANG MEMPERHATIKAN					
		TINGGI		SEDANG		RENDAH	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Perhatian mengikuti pelajaran.	10	20	7	5	4	-
2.	Perhatian siswa terhadap materi.	12	19	6	7	3	-
3.	Perhatian siswa dalam menerima materi.	10	17	7	4	4	-
4.	Keterlibatan siswa saat pembelajaran berkelompok.	11	18	8	3	2	-
5.	Tanggapan siswa terhadap metode yang digunakan.	9	20	7	1	5	-
6.	Tanggapan siswa tentang media Puzzle Aksara Jawa.	11	20	8	1	2	-
Jumlah		63	114	43	12	20	-
Prosentase		50%	90,48%	34,13%	9,52%	15,87%	0%

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Pemanfaatan Puzzle Aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa di MIN Ngloro Saptosari, Gunungkidul dilaksanakan dengan teknik bermain dan belajar yang terdiri dari 4 tahapan pada setiap siklusnya yaitu, tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observasi*), refleksi (*reflection*). Setiap siklus lanjutan direncanakan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya sehingga masing-masing siklus saling berkaitan. Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari dua kriteria keberhasilan,

an, yaitu keberhasilan proses dan produk. 2) Pemanfaatan media Puzzle Aksara Jawa dengan teknik bermain dan belajar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan partisipasi siswa dalam belajar.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis sampaikan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Jawa diharapkan dapat memanfaatkan media Puzzle Aksara Jawa dengan teknik bermain dan belajar yang disesuaikan dengan waktu dan materi yang telah ditentukan. Guru hendaknya

- dapat pula memberikan motivasi dan *reward* kepada siswa agar turut aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan juga terus berlatih untuk mengenali dan membaca Aksara Jawa sebagai salah satu warisan budaya.
  3. Bagi sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh guru dalam rangka pengembangan inovasi pembelajaran.
- Sayoga, Teguh Budi. 2006. "Komputerisasi Aksara Jawa sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Menulis Aksara Jawa" makalah dalam **Kongres Bahasa Jawa IV**, Semarang 10-14 September 2006, hal: 361-377.
- [Rumah-aliya.blogspot.com/2008/05/101-manfaat-puzzle.html](http://Rumah-aliya.blogspot.com/2008/05/101-manfaat-puzzle.html), diakses tanggal 17 Mei 2009, pada pukul 17.00 WIB.
- [Wangmuba.com/2009/04/28/perkembangan-kognitif](http://Wangmuba.com/2009/04/28/perkembangan-kognitif), diakses tanggal 6 Mei 2008.
- [www.surya.co.id/2009/05/06/bahasa-jawa-riwayatmu-kini.html](http://www.surya.co.id/2009/05/06/bahasa-jawa-riwayatmu-kini.html), diakses tgl. 17 Mei 2009, pada pukul 17.00 WIB.

\*\*\*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Provinsi Jawa Tengah*.
- Madya, Suwarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. (1995). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ranim, Farida. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rivai Ahmad, Nana Sudjana. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algenindo.
- Sareb, Masri. 2007. *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta: Indeks.