

## **PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ARAWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN SENDANGHARJO III**

**Mega Puspita Sari<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>1</sup>meemega@yahoo.co.id

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar bahasa Jawa siswa melalui penerapan multimedia interaktif arawa. Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal dan kebudayaan Jawa yang masih bertahan sebagai salah satu upaya agar kebudayaan Jawa tetap lestari. Keterampilan membaca aksara Jawa yang harus dikuasai siswa pada setiap jenjang pendidikan berbeda-beda. Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 keterampilan membaca aksara Jawa kelas IV SD meliputi keterampilan membaca tulisan aksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan *berpanyigeg*. Sama halnya dengan membaca pada umumnya, membaca aksara Jawa merupakan proses menerjemahkan simbol-simbol (tulisan) menjadi bunyi- bunyi bahasa yang bermakna. Siswa membutuhkan proses belajar yang kontinu agar dapat terampil membaca tulisan aksara Jawa, sehingga guru perlu memperhatikan cara-cara agar siswa tetap senang belajar membaca aksara Jawa. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sendangharjo III Kecamatan Tuban tahun ajaran 2017-2018. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian ada 19 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, non tes dan dokumentasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah multimedia interaktif arawa dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa materi sandangan pada siswa kelas IV SDN Sendangharjo III Kecamatan Tuban tahun ajaran 2017-2018.

**Kata Kunci:** *Kata Kunci: multimedia interaktif arawa; hasil belajar*

### **PENDAHULUAN**

Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal dan kebudayaan Jawa yang masih bertahan sebagai salah satu upaya agar kebudayaan Jawa tetap lestari. Mata pelajaran Bahasa Jawa dipelajari oleh siswa SD sampai dengan SMA. Ada lima kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan sastra Jawa. Salah satu materi pelajaran dari mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu aksara Jawa dengan kompetensi dasar membaca dan menulis. Dalam pembelajaran membaca aksara Jawa, siswa harus dapat menguasai keterampilan membaca bacaan beraksara Jawa. Syarat agar siswa dapat terampil membaca bacaan beraksara Jawa yaitu siswa harus mengenal aksara Jawa dan memahami cara membacanya.

Keterampilan membaca aksara Jawa yang harus dikuasai siswa pada setiap jenjang pendidikan berbeda-beda. Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 keterampilan membaca aksara Jawa kelas IV SD meliputi keterampilan membaca tulisan aksara Jawa *Legena*, *bersandhangan*, dan

*berpanyigeg*. Sama halnya dengan membaca pada umumnya, membaca aksara Jawa merupakan proses menerjemahkan simbol-simbol (tulisan) menjadi bunyi- bunyi bahasa yang bermakna. Siswa membutuhkan proses belajar yang kontinu agar dapat terampil membaca tulisan aksara Jawa, sehingga guru perlu memperhatikan cara-cara agar siswa tetap senang belajar membaca aksara Jawa.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan April sampai dengan Mei tahun 2017 di SDN Sendangharjo III Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban dan hasil wawancara dengan Bapak Moch. Helmi Widayanto, S.Pd. selaku guru kelas IV di sekolah tersebut diketahui bahwa; 1) media yang digunakan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa masih terbatas yaitu tabel aksara Jawa dengan ukuran kurang lebih 50 x 30 cm; 2) sumber belajar yang digunakan hanya sebatas buku teks dan LKS; dan 3) dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan metode ceramah 4) hasil belajar siswa rendah atau kurang dari KKM 70 hanya 9 siswa yang tuntas.

Apabila dilihat dari ukuran media yang digunakan sebenarnya media tersebut terlalu

kecil apabila digunakan sebagai media pembelajaran membaca untuk satu kelas. Aksara Jawa yang terdapat pada media tabel aksara Jawa kurang terbaca jika media dilihat dari bangku siswa bagian belakang. Guru mengatasi permasalahan tersebut dengan menjelaskan materi aksara Jawa melalui metode ceramah dengan menggunakan papan tulis sebagai medianya. Kemudian siswa diberi penugasan untuk mengerjakan LKS atau buku untuk latihan membaca aksara Jawa.

Hal itu menyebabkan siswa kurang dapat membaca tulisan aksara Jawa yang ada di media tersebut. Padahal pembelajaran membaca membutuhkan media visual dengan kualitas keterbacaan yang baik. Dapat dikatakan media yang selama ini dipakai guru belum mendukung pembelajaran aksara Jawa, sehingga dibutuhkan media dengan kualitas keterbacaan yang baik untuk mendukung pembelajaran aksara Jawa, serta pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media yang kurang representatif dan penyampaian materi pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang menangkap pesan yang disampaikan guru dan menjadi mudah jemu terhadap pembelajaran membaca aksara Jawa sehingga hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hariyanto (2009: 192) bahwa pembelajaran membaca seharusnya membutuhkan inovasi karena ciri khas mental siswa SD yaitu mudah jemu.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media, karena salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Ada beberapa media yang dapat digunakan di dalam pembelajaran, salah satu diantaranya adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tentang aksara Jawa dapat dibuat dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer diharapkan dapat membantu siswa memahami materi tentang aksara Jawa, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Melalui pemanfaatan teknologi komputer dapat disajikan media pembelajaran

yang memuat materi pembelajaran secara visual, audio, audiovisual maupun multimedia.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010:91) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Sedangkan Kurt Lewin (dalam Arikunto, 2010:92) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu rangkaian langkah (*a spiral steps*) dimana setiap rangkaian langkah terdiri empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Lokasi penelitian ini berada di SDN Sendangharjo III Kecamatan Tuban. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sendangharjo III Kecamatan Tuban tahun ajaran 2017-2018. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian ada 19 siswa.

Teknik pengumpul data yang digunakan adalah 1) Tes dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar pada materi sandangan. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes akhir pembelajaran yaitu evaluasi hasil. Bentuk soal adalah bentuk soal pilihan ganda. 2) Dokumentasi penulis menggunakan metode dokumentasi yaitu data yang digunakan adalah hasil belajar siswa sebelumnya.

Data yang diperoleh melalui penelitian ini akan diolah dan dianalisis untuk penentuan tingkat ketuntasan belajar siswa secara individu diukur berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Selanjutnya penentuan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus:

$$KB = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- KB : Ketuntasan belajar klasikal  
 x : Jumlah siswa yang mencapai  
 KKM  
 n : Jumlah seluruh siswa

(Arikunto, 2003:264)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui 2 siklus, untuk setiap siklus dilakukan

empat kegiatan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pelaksanaan setiap siklus pada penelitian ini dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada setiap siklus dapat diamati pada berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Bahasa Jawa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	Ketuntasan			
	Tuntas		Tidak tuntas	
	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
Pra Siklus	9	47,36	10	52,63
Siklus I	14	73,68	5	26,32
Siklus II	18	94,73	1	5,27

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus 47,36% atau sebanyak 9 siswa yang tuntas, pada siklus I memperoleh persentase sebesar 73,68% atau sebanyak 14 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 5 siswa tidak tuntas belajar dengan persentase 26,32%. Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 21,05% pada siklus II menjadi 94,73%. Siswa yang telah tuntas belajar pada siklus II berjumlah 18, hanya 1 siswa yang tidak tuntas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan.

Pada siklus I, persentase siswa yang tidak tuntas belajar masih tinggi. Tingginya persentase siswa yang tidak tuntas belajar disebabkan karena siswa kurang paham cara mengoperasikan laptop dan beberapa siswa bercanda dengan teman. Hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan evaluasi pada akhir pembelajaran, beberapa dari mereka tidak bisa tenang. Masih ada siswa yang berusaha melihat jawaban temannya atau bertanya kepada temannya.

Pada siklus II kualitas pembelajaran ditingkatkan agar siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik sehingga tuntas belajar. Tercapainya ketuntasan belajar

siswa secara klasikal ini tidak lepas dari beberapa aspek yang menunjang dalam proses pembelajaran dan semua siswa aktif dalam pembelajaran serta lebih konsentrasi lagi dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif arawa dapat meningkatkan hasil belajar bahasa jawa siswa kelas IV semester II SDN Sendangharjo III Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban.

Pada pra siklus ketuntasan klasikal 47,36% atau sebanyak 9 siswa yang tuntas kemudian setelah diterapkan multimedia interaktif arawa pada siklus I memperoleh persentase sebesar 73,68% atau sebanyak 14 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 5 siswa tidak tuntas belajar dengan persentase 26,32%. Ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 21,05% pada siklus II menjadi 94,73%. Siswa yang telah tuntas belajar pada siklus II berjumlah 18, hanya 1 siswa yang tidak tuntas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif arawa materi sandangan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa jawa siswa kelas IV semester II SDN Sendangharjo III Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press.