

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Pokok Bahasan Menulis Kalimat Berhuruf Jawa dengan Metode *Make A Match* Berbantuan Permainan Bisik Berantai pada Siswa Kelas VIII.1 di MTs N Klirong Tahun Pelajaran 2013/2014

Oleh: Sri Winarti

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

sri.winarti67@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap: (1) proses pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai pada siswa kelas VIII.I MTs N Klirong; (2) peningkatan aktivitas belajar menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai pada siswa kelas VIII.I MTs N Klirong; dan (3) peningkatan hasil belajar menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai pada siswa kelas VIII.I MTs N Klirong. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.I MTs N Klirong dan objek penelitian ini ialah aktivitas dan hasil belajar bahasa Jawa siswa pokok bahasan menulis kalimat berhuruf Jawa. jenis penelitian ini merupakan PTK. Pengumpulan data digunakan teknik nontes dan teknik tes. Teknik nontes berupa observasi, angket dan dokumentasi, sedangkan teknik tes berupa instrumen tes yang berupa soal tes. Teknik analisis data berupa analisis deskripsi persentase. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa Proses pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai dilakukan dalam tiga tahap yaitu: prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil observasi tahap prasiklus sampai siklus II menunjukkan bahwa pada siklus I siswa mulai aktif, tetapi belum bisa bekerjasama dengan kelompoknya, siklus II siswa aktif dan bekerjasama dengan kelompoknya, sehingga dikategorikan baik. Hasil belajar menulis kalimat berhuruf Jawa diketahui bahwa nilai rerata dari prasiklus 53,75, siklus I 73,12, dan siklus II 83,19, sedangkan ketuntasan belajar siswa pada prasiklus 5,55%, siklus I 52,78%, dan siklus II 100%.

Kata kunci: menulis huruf Jawa, metode *make a match*, permainan bisik berantai

Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa kelas VIII.1 di MTsN Klirong diketahui rendahnya keterampilan menulis kalimat ber-huruf Jawa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: (1) metode pembelajaran kurang menarik siswa; (2) siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran; (3) siswa meng-anggap bahwa menulis huruf Jawa adalah materi yang sulit dipahami karena hurufnya hampir sama, sehingga siswa tidak benar-benar mengerti dan memahami materi menulis kalimat berhuruf Jawa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan permainan bisik berantai pada ke-giatan pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa. Tujuan penelitian ini adalah: (1)

proses pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai pada siswa kelas VIII.I MTs N Klirong; (2) peningkatan aktivitas belajar menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai pada siswa kelas VIII.I MTs N Klirong; dan (3) peningkatan hasil belajar menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai pada siswa kelas VIII.I MTs N Klirong.

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggunakan bahasa yang dipakai seseorang, sehingga orang lain dapat memahami bahasa dan lambang grafik Lado (dalam Tarigan, 2008: 22). Penelitian ini mengambil materi tentang menulis kalimat berhuruf Jawa. Kalimat ialah bagian ujaran yang mempunyai struktur minimal subjek dan predikat dan intonasinya menunjukkan bagian ujaran itu sudah lengkap dengan makna (Finoza, 2002: 107). Dentawyanjana atau aksara Jawa terdiri dari dua puluh aksara pokok yang bersifat kesukukataan. Setiap aksara memiliki pasangan sebagai penghubung suku kata yang diakhiri konsonan dengan suku kata berikutnya (Darusuprpta, 2002: 5).

Dalam pembelajaran menulis berhuruf Jawa membutuhkan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. *Make a match* dikembangkan dengan kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban dari pertanyaan tersebut (Suprijono, 2009: 94). Permainan bisik berantai ialah permainan yang secara berurutan pemain harus membisikkan suatu kalimat kepada pemain berikutnya (Soeparno, 1988: 65). Metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai dalam penelitian ini merupakan perpaduan antara memasang soal dan jawaban dengan permainan bahasa yang digunakan untuk menunjang proses belajar siswa dengan pola kegiatan bertahap. Metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai dimulai dari pengenalan huruf-huruf Jawa yang ditekankan pada huruf yang sulit dipahami oleh siswa kemudian diterapkan dalam kalimat sederhana. Penggunaan metode *make a match* menekankan pada mencari pasangan antara soal dan jawaban dengan bantuan permainan bisik berantai yang melibatkan partisipasi siswa secara langsung sehingga siswa lebih mudah menerima dan memahami untuk menulis berhuruf Jawa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan dan refleksi Arikunto (2010: 137). Penelitian ini dilaksanakan selama tujuh bulan yaitu dari bulan Januari sampai dengan bulan Juli 2014. Tempat penelitian di MTsN Klirong Jalan Raya Soka No 182 Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 di MTsN Klirong, sedangkan objek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar bahasa Jawa pokok bahasan menulis kalimat berhuruf Jawa kelas VIII.1 di MTsN Klirong. Pengumpulan data digunakan teknik nontes dan teknik tes. Teknik nontes berupa observasi, angket dan dokumentasi, sedangkan teknik tes berupa instrumen tes yang berupa soal tes Aspek-aspek yang dinilai dalam tes untuk mengukur kemampuan menulis berhuruf Jawa siswa yaitu: (1) ketepatan penggunaan aksara carakan; (2) ketepatan penggunaan aksara pasangan; dan (3) ketepatan penggunaan aksara sandhangan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes yang berupa lembar tes tertulis dan nontes yang berupa lembar observasi untuk guru dan siswa, lembar pengamatan kegiatan pembelajaran serta dokumentasi berupa dokumen atau arsip sekolah (data sekolah, nilai siswa, dan daftar nama siswa). Teknik analisis data berupa analisis deskripsi persentase untuk menganalisis data menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai. Indikator keberhasilan penelitian ini dilihat dari meningkatnya aktivitas siswa dan nilai rerata hasil belajar siswa yang memenuhi KKM.

Hasil Penelitian

Setelah pengambilan data di lapangan, penulis melakukan penyajian data dan pembahasan. Penyajian data dalam proses pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa dengan menggunakan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai terdapat tiga pertemuan yaitu: prasiklus (dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2014), siklus I (dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2014), dan siklus II (dilaksanakan pada tanggal 24 Mei

2014). Proses pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai diawali dengan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *make a match* berbantuan permainan bisik berantai. Dari kegiatan prasiklus ini diketahui bahwa keterampilan menulis kalimat berhuruf Jawa siswa masih rendah, maka dari itu peneliti mengadakan kegiatan siklus I dengan menerapkan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai sebagai upaya meningkatkan ke-terampilan menulis siswa. siklus I terdiri perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan siklus I meliputi pembuatan perangkat pembelajaran meliputi menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan instrumen penelitian, serta mempersiapkan media pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilaku-kan dengan satu kali pertemuan. Setiap pertemuan dua jam pelajaran yaitu 2×40 menit. Tindakan pada siklus I ini adalah pelaksanaan pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa dengan menggunakan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai. Kegiatan pengamatan terdiri dari observasi aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan keaktifan siswa terhadap pembelajaran meningkat. Hasil dari pembelajaran siklus I ini, aktivitas siswa meningkat, tetapi dirasakan belum optimal, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengadakan siklus II sebagai perbaikan dari siklus I. Kegiatan pada siklus II sama dengan siklus I, namun pada siklus II ini pelaksanaan pembelajaran lebih di-maksimalkan lagi. Pada kegiatan siklus II ini hasil pembelajaran serta aktivitas belajar siswa lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan tahap prasiklus, sebelum penerapan pembelajaran melalui metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai diadakan tes untuk menguji sejauh mana kemampuan dan pengetahuan menulis kalimat berhuruf Jawa teknik penilaian meliputi ketepatan penggunaan *aksara carakan*, ketepatan penggunaan *pasangan*, dan ketepatan penggunaan *sandhangan*. Pada tahap ini siswa memperoleh rata-rata kesalahan penggunaan aksara Jawa hampir semua siswa dalam penggunaan aksara *pasangan*, *sandhangan*, dan aksara *carakan* mengalami kesalahan dalam penulisan kalimat berhuruf Jawa. Aspek penilaian tahap prasiklus meliputi: (1) ketepatan penggunaan aksara *carakan*. Siswa yang memperoleh skor 4 ada 1 siswa, siswa yang memperoleh skor 3 ada 14, siswa

yang memperoleh skor 2 ada 12 siswa, dan siswa yang memperoleh skor 1 ada 9 siswa; (2) ketepatan penggunaan pasangan. Dalam aspek ini siswa tidak ada yang memperoleh skor 4, siswa yang memperoleh skor 3 ada 13 siswa, siswa yang memperoleh skor 2 ada 12 siswa, dan siswa yang memperoleh skor 1 ada 11 siswa; (3) ketepatan penggunaan sandhangan. Siswa yang memperoleh skor 4 ada 2 siswa, siswa yang memperoleh skor 3 ada 13 siswa, siswa yang memperoleh skor 2 ada 13 siswa, dan siswa yang memperoleh skor 1 ada 8 siswa. Pada tahap siklus I siswa memperoleh rata-rata kesalahan penggunaan aksara Jawa sebagian besar siswa dalam penggunaan aksara sandhangan dan aksara carakan mengalami kesalahan dalam penulisan kalimat berhuruf Jawa, Aspek penilaian tahap siklus I meliputi: (1) ketepatan penggunaan aksara *carakan*. Siswa yang memperoleh skor 4 ada 17 siswa, siswa yang memperoleh skor 3 ada 9, siswa yang memperoleh skor 2 ada 6 siswa, dan siswa yang memperoleh skor 1 ada 4 siswa; (2) ketepatan penggunaan pasangan. Dalam aspek ini siswa yang memperoleh skor 4 ada 12 siswa, siswa yang memperoleh skor 3 ada 19 siswa, siswa yang memperoleh skor 2 ada 4 siswa, dan siswa yang memperoleh skor 1 ada 1 siswa; (3) ketepatan penggunaan sandhangan. Siswa yang memperoleh skor 4 ada 8 siswa, siswa yang memperoleh skor 3 ada 12 siswa, siswa yang memperoleh skor 2 ada 10 siswa, dan siswa yang memperoleh skor 1 ada 6 siswa. sedangkan pada tahap siklus II terjadi peningkatan dalam penggunaan aksara Jawa dari tahap sebelumnya, hampir semua siswa dapat dikatakan tepat dalam penulisan kalimat berhuruf Jawa, walaupun ada beberapa siswa masih mengalami kesalahan penggunaan aksara Jawa yaitu pada penggunaan aksara *carakan* dalam penulisan kalimat berhuruf Jawa dan guru dalam menjelaskan materi benar-benar membimbing siswa sehingga siswa mengerti serta memahami materi menulis kalimat berhuruf Jawa. Aspek penilaian tahap siklus II meliputi: (1) ketepatan penggunaan aksara *carakan*. Siswa yang memperoleh skor 4 ada 15 siswa, siswa yang memperoleh skor 3 ada 18, tidak ada siswa yang memperoleh skor 2, dan siswa yang memperoleh skor 1 ada 2 siswa; (2) ketepatan penggunaan pasangan. Dalam aspek ini siswa yang memperoleh skor 4 ada 24 siswa, siswa yang memperoleh skor 3 ada 12 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 2, dan tidak ada siswa yang memperoleh skor 1; (3) ketepatan penggunaan sandhangan. Siswa yang memperoleh skor 4 ada 17 siswa, siswa yang memperoleh skor 3 ada 18 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor 2, dan siswa yang

memperoleh skor 1 ada 1 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar menulis kalimat berhuruf Jawa diketahui dengan meningkatnya nilai rerata siswa dan ketuntasan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Tabel 4.12
Ketuntasan hasil belajar siswa

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1935	2632,5	2995
Banyaknya siswa yang tuntas	2	19	36
Rata-rata	53,75	73,12	83,19
Persentase siswa yang tuntas belajar (%)	5,55	52,78	100

Dari hasil belajar siswa awal siklus (prasiklus) diperoleh skor 53,75. Siswa yang memperoleh nilai dengan standar KKM hanya 2 siswa dengan ketuntasan kelas 5,55%. Pada siklus I ketuntasannya meningkat sebesar 52,78% dengan perolehan skor 73,12. Siswa yang memperoleh nilai dengan standar KKM hanya 19 siswa. Siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata kelas 83,19 dan terjadi ketuntasan sebesar 100%, dimana semua siswa yang berjumlah 36 siswa memperoleh nilai standar KKM dengan skor ≥ 70 .

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah proses pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai meliputi: prasiklus, siklus I, dan siklus II. Menulis kalimat berhuruf Jawa dengan metode *make a match* berbantuan permainan bisik berantai pada tahap prasiklus sampai siklus I dapat meningkatkan hasil persentase aktivitas siswa dan hasil belajar bahasa Jawa pokok bahasan menulis kalimat berhuruf Jawa kelas VIII.1 di MTs N Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014. Peningkatan aktivitas siswa pada tahap prasiklus diperoleh skor persentase 60,77% (observator I) dan 60,73% (observator II) meningkat menjadi 79,15% (observator I) dan 78,91% (observator II) pada siklus I serta pada siklus II meningkat menjadi 83,96% (observator I) dan 83,59% (observator II) dengan rerata kelas baik, sedangkan angket aktivitas siswa pada prasiklus diperoleh rata-rata skor persentase

70,65% meningkat menjadi 71,85% atau sebesar 1,2%. Hasil belajar siswa diperoleh nilai rerata siswa 53,75 dengan ketuntasan kelas 5,55% (2 siswa). Pada akhir siklus I, siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 52,78% (19 siswa) dengan rerata kelas 73,12 dan siklus II mencapai ketuntasan belajar sebesar 100% (36 siswa) dengan rerata kelas 83,19 setelah menerapkan metode make a match berbantuan permainan bisik berantai dalam proses pembelajaran menulis kalimat berhuruf Jawa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darusuprta. 2002. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Finoza, Lamuddin. 2002. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT Intan Perwira.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.