

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF DHAMDHAMAN PELAJARAN BASA JAWA (DHAMRAWA) UNTUK SISWA SD KELAS V

GAME DEVELOPMENT MEDIA EDUCATIVE DHAMDHAMAN JAVA LESSON BASES (DHAMRAWA) FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS CLASS V

Oleh:

Danu Setiaji Nugraha

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: danujelek13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain produk media permainan Dhamdhaman edukatif tokoh pewayangan basa Jawa (DHAMRAWA) yang layak untuk pembelajaran siswa kelas V SD. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R & D) model Borg and Gall (2003) yang diadaptasi Sugiyono (2005). Tahapan dalam penelitian ini meliputi melakukan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan desain produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan utama, uji lapangan operasional, dan revisi akhir produk. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas V, dengan pelaksanaan uji coba melalui tiga tahap yaitu uji coba produk awal, uji coba produk produk lapangan utama uji coba produk lapangan operasional. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan berupa media permainan DHAMRAWA untuk pelajaran Basa Jawa dengan materi Tokoh pewayangan Mahabrata yang layak digunakan oleh siswa SD kelas V. Media ini terbukti layak digunakan baik dari aspek media maupun materi. Respon siswa terhadap pengembangan media tersebut berdasarkan pada uji coba produk seluruhnya dikatakan layak.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Edukatif, Sekolah Dasar, Siswa Kelas V*

Abstract

This research is aimed at producing product design of Dhamdhaman educative game media Javanese puppet characters (DHAMRAWA) which is feasible as learning media for grade 5 students of Elementary school. This research used Research and Development (R & D) model by Borg and Gall (2003) adapted by Sugiyono (2005). The steps of this research were data collection, plan, product design development, initial field test, initial field test result revision, main field test, operational field test, and final revision. The subjects of the field test were grade V students, in which the try out was done in three steps; initial field test, main field test and operational field test. Data collection techniques used included observation, interview, documentation and questionnaire. Data analysis was done by using descriptive quantitative method. The research result and development was educative game media Dhamdhaman for Javanese language subject with puppet character Mahabrata as the materials which was appropriate for elementary school students grade V. This media were proven to be feasible to use from media aspect point of view as well as material aspect point of view. Students responses towards this development media based on the whole product field test is stated as feasible.

Keywords : *Educative Learning Media, Elementary School, Grade V students*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di era globalisasi ini membuat teknologi berkembang begitu pesatnya, teknologi yang berkembang membuat kita semakin mudah dalam mengakses informasi tentang budaya dari manapun dan kapanpun. Sekarang ini banyak generasi muda kita yang lebih suka belajar kebudayaan asing dari pada budaya sendiri. Ini adalah salah satu dampak dari globalisasi yang perlu kita bentengi dan

waspada dalam menyikapinya, agar anak muda Indonesia lebih paham budaya Indonesia dari pada budaya asing. Hal yang perlu disorot adalah bagaimana cara kita menyikapi kebudayaan yang semakin hari semakin tergerus oleh perkembangan zaman.

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang sangat kaya akan kebudayaan. Kebudayaan bangsa Indonesia yang sampai saat ini masih dilestarikan salah satunya adalah bahasa daerah.

Lebih dari 600 bahasa yang dimiliki oleh Indonesia. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa khasnya sendiri. Seperti Kalimantan, Papua, Sumatera dan lainnya. Basa Jawa merupakan salah satu yang dimiliki oleh penduduk asli provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur dan D.I Yogyakarta.

Salah satu cara melestarikan bahasa daerah di pulau Jawa khususnya Jawa Tengah, Jawa Timur dan D.I Yogyakarta adalah dengan memasukan pelajaran basa Jawa ke kurikulum muatan lokal di sekolahnya. Khususnya di D.I Yogyakarta, untuk transformasional basa Jawa maka diajarkanlah pelajaran basa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal wajib di sekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Nilai basa Jawa dimasukan sebagai salah satu syarat penunjang kelulusan siswa di D.I Yogyakarta.

Pembelajaran bahasa dan budaya Jawa dalam lingkungan sekolah bertujuan agar anak mengenal, mengerti dan menguasai penggunaan basa Jawa. Maka pembelajaran bahasa dan budaya Jawa di sekolah perlu disiapkan kurikulum yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran basa Jawa baik menyangkut masalah penyusunan rencana pembelajaran, penyajian materi maupun evaluasi hasil belajar. Pelajaran basa Jawa dalam pelaksanaannya di sekolah dasar juga mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Sudjarwadi (konggres basa Jawa IV, 1991: 74) menjelaskan tujuan pembelajaran basa Jawa bagi sekolah dasar sebagai berikut.

1. Siswa menghargai dan membanggakan basa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya
2. Siswa memahami basa Jawa dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan keperluan, keadaan, misalnya di sekolah, dirumah, di masyarakat dengan baik dan benar
3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan basa Jawa yang baik benar
4. Siswa memiliki kemampuan menggunakan basa Jawa yang baik dan benar untuk

meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berfikir kreatif menggunakan akal sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial, dan

5. Siswa dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Sesuai dengan fungsinya, bahasa daerah dan kesenian daerah merupakan salah satu kebudayaan masyarakat yang perlu dikembangkan. Salah satu cara mengembangkannya yaitu dengan menghadirkan pelajaran bahasa dan kesenian di kelas. Pelajaran tersebut wajib diterapkan pada semua tingkatan pendidikan yang ada di Indonesia, sebagai contoh daerah Jawa Tengah yang menerapkan pelajaran basa Jawa.

Salah satu dari potensi lokal etnis Jawa khususnya Jawa Tengah adalah wayang. Jenis-jenis wayang sangat beraneka ragam. Berdasarkan dari wayang yang beraneka ragam tersebut kita dapat mengambil pelajaran salah satunya budi pekerti yang tercermin dari beberapa karakter tokoh wayang. Ungkapan simbol karakter wayang biasanya tercermin dalam kehidupan sehari-hari kita.

Basa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal yang diberikan di sekolah dasar, mempunyai tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus dan disajikan melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada pembelajaran basa Jawa, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan memahami, menulis, membaca aksara jawa dan pewayangan. Tokoh pewayangan merupakan salah satu pokok bahasan wajib pada pelajaran basa Jawa. Salah satu tujuan pembelajaran tersebut adalah siswa mengenal tokoh pewayangan dan paham tentang siapa tokoh pewayangan yang ada.

Pada kenyataan yang ada di lapangan, pembelajaran basa Jawa di SD selama ini belum berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada kompetensi dasar memahami cerita tokoh pewayangan. Penyebabnya adalah dalam

pembelajaran guru hanya menggunakan model konvensional saja yaitu ceramah. Sehingga kelas menjadi kurang kondusif, bersifat monoton dan berpusat pada guru hanya akan berdampak pada kejenuhan siswa. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara tidak langsung akan mempengaruhi nilai hasil belajar yang hendak dicapai dan memberi dampak pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V sebagai tahap observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri Sarikarya Condongcatur, telah di peroleh hasil bahwa sebagian siswa memiliki hasil belajar basa Jawa yang masih rendah khususnya dalam menghafal dan memahami tokoh pewayangan. Hal ini dapat dikarenakan materi pewayangan pada kurikulum mulai diajarkan pada kelas IV, namun berdasarkan permasalahan yang diperoleh saat pengambilan data awal bahwa siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur belum begitu tahu dan memahami sosok pewayangan. Misalnya dari seluruh siswa kelas V, pada sesi wawancara ini peneliti bertanya pada mereka "Coba adik-adik sebutkan tokoh Punakawan yang ada dalam pewayangan". Dari semua siswa, hanya ada beberapa saja yang mampu menjawab dan itupun mereka tidak bisa menyebutkan semua dari lima Punakawan yang ada dalam tokoh pewayangan.

Media Pembelajaran di SD Negeri Kelas V Sarikarya Condongcatur masih terbatas khususnya media tokoh pewayangannya, media yang tersedia hanya poster yang bergambar tokoh dan namanya saja tidak ada keterangan lebih lanjut tentang siapa sosok dan peran dari wayang tersebut. Media penunjang lain hanya ada di Lembar Kerja Siswa (LKS) dan siswa cenderung bosan untuk mempelajarinya di karenakan gambar tokoh pewayangan tersebut kurang menarik. Hal itu menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya, dan kemampuannya dalam memahami materi pewayangan juga rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya penanganan atau pemecahan masalah

belajar dengan mengadakan inovasi baru dalam pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan memudahkan belajar siswa dalam menghafal dan membedakan tokoh pewayangan antara yang satu dengan lainnya yang memiliki kemiripan.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Jean Piaget (Suyono, 2011:84), karakteristik siswa kelas V termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret siswa sudah mulai mampu menggunakan aturan – aturan yang jelas dan logis, siswa juga sudah mampu berfikir abstrak serta memikirkan alternatif memecahkan masalah dengan gambaran kongkret. Usia anak kelas V SD masih menyukai bermain dengan kelompok dan teman sebaya. Oleh karena itu, dalam pengembangan media di atas perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa yaitu belajar sambil bermain. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, diharapkan siswa lebih tertarik, lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran basa Jawa tentang tokoh pewayangan.

Penjabaran di atas juga di dukung oleh pendapat Hamid (2011:13) bahwa inti dari proses pembelajaran di kelas adalah bagaimana para siswa bisa semangat, antusias dan berbahagia dalam mengikuti pembelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pembelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Relevan dengan kebutuhan tersebut, media yang akan dikembangkan adalah permainan dhamdhaman pada pembelajaran basa Jawa. Dhamrawa yaitu suatu model permainan tradisional basa Jawa terkait strategi berperang yang dimodifikasi dengan permainan kartu dan buku pintar untuk pembelajaran pengenalan sosok pewayangan. Adapun spesifikasi media permainan dhamdhaman edukatif secara umum dimainkan oleh dua orang berlawanan dengan

menggunakan media papan berukuran 42,0 x 24,6 cm. Kedua orang tersebut bermain seperti permainan catur, namun memiliki aturan yang berbeda.

Cara bermainnya adalah ada 2 anak yang bermain dan apabila prajuritnya diambil maka yang mengambil akan memberikan pertanyaan yang telah di sediakan di pinggir permainan berupa kartu permainan yang bergambarkan tokoh pewayangan. Kartu ini sebagai media pertanyaan bagi lawan bermain yang kalah dalam permainan. Dan ini berlangsung berulang-ulang, sehingga selain anak menikmati permainan yang mereka lakukan juga secara otomatis anak tersebut dengan sendiri akan mudah dalam menghafal tokoh pewayangan dalam pelajaran basa Jawa. Sehubungan dengan uraian di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah mengembangkan desain produk media permainan Dhamdhaman edukatif tokoh pewayangan basa Jawa (DHAMRAWA) yang layak untuk pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research & development*) dengan menggunakan model pengembangan atau *Research and Development* (R & D) yang diadopsi dari pendapat Borg and Gall (2003). Hasil akhir dari penelitian ini ialah menghasilkan media permainan Dhamdhaman edukatif untuk pelajaran Basa Jawa dengan materi tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia yang layak digunakan oleh siswa SD kelas V.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian menggunakan model Borg and Gall ini, terdapat sembilan tahapan atau fase, yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji lapangan utama,

revisi hasil uji coba lapangan utama, uji lapangan operasional, dan revisi produk akhir.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sarikarya Condongcatur, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli tahun 2017 sampai dengan selesai.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur, Sleman, Yogyakarta, yang dikelompokkan ke dalam kelompok uji coba lapangan awal dengan jumlah 4 siswa, uji coba lapangan utama dengan jumlah 12 siswa dan uji coba lapangan operasional dengan jumlah 20 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara guru dan siswa, observasi, dokumentasi serta kuisioner validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba lapangan 1 dan uji coba lapangan 2.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada saat penelitian diklasifikasikan menjadi data kualitatif dan data kuantitatif kemudian dilakukan analisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mengetahui hasil penilaian yang telah diberikan oleh responden, ahli materi, ahli media, dan guru. Data kualitatif terdiri dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa terkait penilaian terhadap tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan perbaikan-perbaikan atas dari saran dari responden. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan siswa melalui angket yang telah masing-masing responden isi.

Kriteria dalam menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran materi tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa

manusia pelajaran basa Jawa didasarkan atas data kuantitatif yang dikonversikan ke data kualitatif. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5 atau dari kriteria sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik.

Tabel 3.5
Kriteria kelayakan APE untuk Ahi Media dan Ahli Materi

Skor	Rentang	Kriteria	Kategori
5	$X > 4,8$	Sangat Baik	Layak
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik	
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup	Tidak
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang	Layak
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang	

Berbeda dengan skala penilaian untuk ahli media dan ahli materi yang menggunakan skala likert, analisis data respon siswa terhadap Dhamrawa alat pengenalan tokoh pewayangan menggunakan skala guttman, dengan kriteria penilaian pada tabel menurut Sugiyono (2016) yaitu:

Tabel 3.6
Kriteria Kelayakan Dhamrawa untuk Respon Siswa

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
1	$0,5 < \bar{x} \leq 1,00$	Setuju	Layak
0	$0 < \bar{x} \leq 0,5$	Tidak Setuju	Tidak Layak

Dhamrawa alat pengenalan tokoh pewayangan yang dikembangkan dapat dikatakan layak, apabila analisis data yang dihasilkan terdapat pada konversi kategori "Layak" yaitu mendapatkan skor pada rentang $0,5 < \bar{x} \leq 1,00$ dari siswa maka Dhamrawa alat pengenalan tokoh pewayangan layak digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi produk. Kemudian apabila analisis data yang dihasilkan terdapat pada konversi kategori "Tidak Layak" yaitu mendapat skor pada rentang $0 < \bar{x} \leq 0,5$ dari siswa maka Dhamrawa alat pengenalan

tokoh pewayangan tidak layak digunakan dan perlu dilakukan revisi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa data analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa kelas V menunjukkan bahwa siswa kelas V membutuhkan media permainan Dhamdhaman edukatif. Pengumpulan data juga dilakukan dengan studi literatur tentang pengembangan media permainan Dhamdhaman edukatif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Sarikarya Condongcatu, didapatkan beberapa hal, sebagai berikut:

- Siswa kelas V SD mengalami permasalahan belajar dalam menghafal sosok pewayangan karena dirasa sama antara wayang yang satu dengan wayang yang lain.
- Terbatasnya media pembelajaran untuk basa Jawa khususnya pewayangan di SD Sarikarya Condongcatu. Mengakibatkan guru kesulitan mengatasi permasalahan terkait pemahaman tokoh dan sosok pewayangan.
- Belum tersedianya media pembelajaran yang mumpuni untuk siswa SD Negeri Sarikarya Condongcatu.

2. Hasil Perencanaan

Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif dhamdhaman (sinau tokoh pewayangan) dengan tahapan sebagai berikut :

- Perencanaan desain awal media dhamdhaman dengan menggunakan *Software CorelDraw*
- Merencanakan isi dari pengembangan media permainan tokoh pewayangan yang sesuai dengan kompetensi inti., kompetensi dasar dan indikator tema pembelajaran bahasa Jawa kelas V SD.

- c. Mencari gambar untuk soal-soal menggunakan internet yang sesuai dengan materi tokoh pewayangan pelajaran bahasa Jawa kelas V SD.
- d. Perencanaan buku petunjuk penggunaan serta aturan-aturan yang akan digunakan pada media dhamdhaman. Buku petunjuk penggunaan dan aturan-aturan permainan dirancang dengan menggunakan aplikasi *Software CorelDraw*.

3. Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan awal media permainan Tokoh pewayangan (dhamdhaman) dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berkonsultasi dengan guru kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur terkait materi bahasa daerah atau bahasa Jawa.
- b. Mengumpulkan bahan-bahan yang akan dipakai dalam pembuatan media permainan Tokoh pewayangan (dhamdhaman)
- c. Pelaksanaan pengembangan produk
- d. Evaluasi Media

Produk awal berupa media permainan Dhamdhaman edukatif kemudian divalidasi kepada ahli media yaitu Bapak Estu Miyarso, M.Pd. dosen Teknologi Pendidikan, terpilihnya beliau sebagai ahli media karena beliau memiliki kompetensi di bidang evaluasi media pembelajaran, serta ahli materi yaitu Ibu Supartinah, M.Hum. dosen PGSD, terpilihnya beliau sebagai ahli materi karena beliau memiliki kompetensi pada bidang Basa Jawa untuk siswa Sekolah Dasar. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media permainan Dhamdhaman edukatif dan nantinya saran serta pendapat dari para ahli akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan. Adapun hasil dari kegiatan validasi dengan ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut.

1. Ahli Media

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan, komentar dan saran.

1) Tahap I

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media pada tahap I memperoleh skor rata-rata 3,70 kategori layak dengan revisi sesuai saran.

Adapun saran komentar yang diberikan oleh ahli media:

- (1) Bahan ganti dengan kertas yang lebih tebal kalau perlu dilaminating
- (2) Buah dam diganti dengan bahan dan bentuk yang lebih mudah dipegang anak
- (3) Cara bermain dan buku pintar beri informasi yang jelas

Saran dan komentar ini dijadikan bahan revisi sebelum media permainan Dhamdhaman edukatif digunakan untuk uji coba produk dan uji coba pemakaian kepada siswa kelas V.

2) Tahap II

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media pada Tahap II memperoleh skor rata-rata 4,36 kategori layak dengan revisi sesuai saran.

Adapun saran komentar yang diberikan oleh ahli media:

- (1) Warna buah pion kurang cerah/kontras
- (2) Teks judul pada dhamrawa diatur besar kecilnya agar lebih jelas dan menarik

Saran dan komentar ini dijadikan bahan revisi sebelum media permainan Dhamdhaman edukatif digunakan untuk uji coba produk dan uji coba pemakaian kepada siswa kelas V.

3) Tahap III

Data hasil penilaian oleh ahli media tahap III sebagai berikut.

Setelah media direvisi kemudian oleh ahli media diberikan penilaian tahap III. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli media tahap III memperoleh skor rata-rata 4,43 kategori layak tanpa revisi dan media permainan Dhamdhaman edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V.

2. Ahli Materi

1) Tahap I

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap I secara keseluruhan skor mendapatkan nilai rata-rata 3,00 kategori cukup layak dengan revisi sesuai saran oleh ahli materi.

Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi:

- (1) Tuliskan kompetensi dasar (KD) – tujuan pembelajaran
- (2) Gunakan pengantar basa Jawa
- (3) Tambahkan materi sesuai muatan materi dalam KD

2) Tahap II

Setelah media direvisi oleh ahli materi kemudian diberikan penilaian tahap II. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap II memperoleh skor rata-rata 3,60 kategori layak tanpa revisi dan bahan media permainan Dhamdhaman edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V.

3) Tahap III

Setelah media direvisi oleh ahli materi kemudian diberikan penilaian tahap III. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi pada tahap III memperoleh skor rata-rata 4,60 kategori layak tanpa revisi dan bahan media permainan Dhamdhaman

edukatif siap untuk diujicobakan kepada siswa kelas V.

4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Produk media permainan Dhamdhaman edukatif dinyatakan layak, kemudian dilakukan uji lapangan awal di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Subjek uji coba lapangan awal dalam penelitian ini adalah 2 pasang siswa yaitu 1 pasang siswa pandai dan 1 pasang siswa tidak pandai yaitu 4 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur dalam pengelompokan siswa secara acak atau random. Uji coba produk dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya berdasarkan angket tanggapan dan komentar siswa.

Hasil uji coba produk pada aspek pembelajaran secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 0,69 kategori layak. Hasil uji coba produk pada aspek isi secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 0,77 kategori layak.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif ini “layak” untuk diujicobakan pemakaian dengan jumlah siswa yang lebih banyak.

Pada tahap uji coba lapangan awal ini terdapat revisi dari siswa yaitu anak meminta ukuran dam yang lebih besar.

5. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif sudah “layak” untuk digunakan siswa kelas V SD. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan, siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan produk, namun terdapat sedikit revisi yaitu anak meminta ukuran dam yang tadinya diameter 1,5 cm menjadi lebih besar yaitu 2 cm.

6. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Produk media permainan Dhamdhaman edukatif dinyatakan layak, kemudian

dilakukan uji lapangan utama di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Subjek uji coba lapangan utama dalam penelitian ini adalah 6 pasang siswa yaitu 3 pasang siswa pandai dan 3 pasang siswa tidak pandai yaitu 12 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Uji coba produk dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya berdasarkan angket tanggapan dan komentar siswa.

Dari hasil uji coba produk pada aspek pembelajaran secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 0,84 kategori layak. Dari hasil uji coba produk pada aspek isi secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 0,81 kategori layak.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif ini “layak” untuk diujicobakan pemakaian dengan jumlah siswa yang lebih banyak lagi.

7. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Utama

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif sudah “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran basa Jawa siswa kelas V SD, sehingga tidak melakukan revisi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

8. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Produk media permainan Dhamdhaman edukatif dinyatakan layak, kemudian dilakukan uji lapangan operasional di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Subjek uji coba lapangan operasional dalam penelitian ini adalah 10 pasang siswa yaitu 5 pasang siswa pandai dan 5 pasang siswa tidak pandai yaitu 20 siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur yang mewakili kelompok yang memiliki kemampuan belajar rendah, sedang dan tinggi. Uji coba produk dilakukan sebagai bahan pertimbangan revisi selanjutnya berdasarkan angket tanggapan dan komentar siswa.

Dari hasil uji coba produk pada aspek pembelajaran secara keseluruhan memperoleh

skor rata-rata 0,87 kategori layak. Dari hasil uji coba produk pada aspek isi secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 0,85 kategori layak.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif ini “layak” untuk diujicobakan pemakaian dengan jumlah siswa yang lebih banyak.

9. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Hasil penyempurnaan produk akhir ini didasarkan atas hasil uji coba yang telah dilakukan dan dapat dikatakan media dhamdhaman sudah layak dan baik digunakan untuk pembelajaran tokoh pewayangan kelas V sekolah dasar. Uji coba tersebut siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan. Kelayakan media ini dapat ditunjukkan bahwa sebelum siswa menggunakan permainan dhamdhaman sulit menghafal dan sedikit memahami tokoh pewayangan. Kemudian setelah siswa menggunakan media dhamdhaman, beberapa siswa mudah menghafal dan memahami tokoh pewayangan. Perubahan hasil belajar siswa dari tidak mampu menghafal dan memahami tokoh pewayangan ini menghasilkan kesimpulan bahwa media permainan dhamdhaman layak digunakan untuk pembelajaran tokoh pewayangan.

Deskripsi produk akhir dari media permainan dhamdhaman adalah sebagai berikut :

- a. Media permainan dhamdhaman dimainkan maksimal 2 siswa, dengan cara penggunaannya adalah bagi lawan yang kalah untuk menjawab kartu pertanyaan yang diberikan oleh lawan yang menang.
- b. Bahan papan permainan Dhamrawa adalah kertas tebal dengan ukuran 42,0 x 24,6 cm. Papan ini seperti papan catur yang terdiri dari 40 buah kotak atau petak merah hitam atau hitam putih berseling yang tersusun dalam pola 8 x 8. Terdapat 16 petak berwarna merah dan 16 petak berwarna hitam.

- c. Kartu pertanyaan berukuran 6,2 x 8,7 cm terbuat dari kertas ivory dan berisikan pertanyaan tentang tokoh pewayangan.
- d. Buku pintar berukuran 21,0 x 14,85 cm terbuat dari kertas yang berisi tentang materi yang akan di tanyakan pada kartu.
- e. Wadah kartu berukuran 9,2 x 6,7 x 1,2 cm terbuat dari kertas yang berguna untuk menyimpan kartu permainan.
- f. Wadah permainan berukuran 45,8 x 26,7 cm terbuat dari kertas yang berguna untuk menyimpan semua media permainan seperti papan dhamrawa, kartu pertanyaan, buku pintar, dan wadah kartu.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan Dhamdhaman edukatif yang layak untuk digunakan oleh siswa kelas V SD Negeri Sarikarya Condongcatur dalam pelajaran Basa Jawa pada materi Tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa. Dalam menghasilkan media permainan Dhamdhaman edukatif ini, peneliti melakukan observasi awal serta melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas V di SD Negeri Sarikarya Condongcatur. Dari hasil kegiatan observasi awal terkumpul informasi bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajarann yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V khususnya untuk pelajaran Basa Jawa, namun ketersediaan media pembelajaran di SD Negeri Sarikarya Condongcatur sangat minim serta guru masih kesulitan dalam menyampaikan pengajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah dengan pedoman buku.

Dari hasil kegiatan observasi terkumpul informasi bahwa media permainan Dhamdhaman edukatif menjadi suatu kebutuhan bagi siswa kelas V. Media permainan Dhamdhaman edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memproses stimulus dan belajar aktif karena adanya proses komunikasi antara media dengan anak. Selain bermanfaat bagi anak, media permainan Dhamdhaman edukatif juga dapat

membantu guru untuk menyampaikan stimulus dengan cara yang lebih menarik agar siswanya tidak bosan.

Berkenaan dengan hal itu dibutuhkan media yang dapat membantu siswa kelas V dalam memahami materi. Salah satu solusi alternatif yaitu dengan mengembangkan media berupa media permainan Dhamdhaman edukatif. Menurut Umar Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sedangkan Arsyad (2011: 26-27) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis potensi dan masalah ditemukan solusi dengan pengembangan media permainan Dhamdhaman edukatif, kemudian dilakukan pengumpulan data terkait isi media permainan Dhamdhaman edukatif. Selanjutnya media permainan Dhamdhaman edukatif didesain untuk menghasilkan produk awal dimana dalam mendesain media permainan Dhamdhaman edukatif ini sesuai dengan aspek pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas V sehingga dihasilkan *prototype* yang siap dilakukan uji validasi. Selanjutnya *prototype* ini divalidasi oleh ahli media yaitu dosen jurusan Teknologi Pendidikan, serta oleh ahli materi yaitu dosen jurusan Pendidikan Sekolah Dasar.

Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media berupa penilaian kelayakan dan masukan terhadap *prototype* media permainan Dhamdhaman edukatif sebagai dasar dilakukan revisi agar dapat diuji cobakan kepada siswa kelas V. Secara umum kriteria kelayakan media permainan Dhamdhaman edukatif dilihat dari aspek fisik, warna, ilustrasi dan estetika dengan berdasarkan gabungan pendapat ahli tentang kriteria media permainan Dhamdhaman edukatif yang layak. Hasil validasi aspek fisik, warna,

ilustrasi dan estetika diperoleh hasil penilaian kategori layak. Revisi terbanyak yang dilakukan dalam kegiatan validasi media yaitu pada aspek fisik dengan mengganti bahan kertas yang tipis menjadi bahan yang tebal dan dianjurkan untuk dilaminating agar lebih bagus dan tidak mudah rusak. Revisi lainnya yaitu pada buah dam yang sebelumnya agak sulit dipegang oleh anak-anak diganti dengan bahan dan bentuk yang lebih mudah dipegang oleh anak. Dan revisi selanjutnya adalah kurangnya informasi mengenai cara bermain yang diperbaiki dengan menambahkan secara lengkap mengenai informasi cara bermain Dhamrawa.

Selain itu hasil validasi aspek materi diperoleh hasil penelitian dengan kategori layak dimana setelah dilakukan revisi terhadap media permainan Dhamdhaman edukatif pada aspek tujuan pembelajaran, belum digunakannya pengantar dalam bentuk basa Jawa, dan materi yang kurang sesuai muatan materi dalam kurikulum, sehingga peneliti memperbaikinya agar materi dalam media permainan Dhamrawa mudah diterima oleh siswa dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil validasi, maka media permainan Dhamdhaman edukatif layak dirancang berdasarkan kriteria yang ada yaitu baik aspek materi maupun aspek media. Berdasarkan aspek media, media permainan Dhamdhaman edukatif yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang memuat komponen secara lengkap dan dirancang berdasarkan prinsip belajar sambil bermain, hal ini ditandai dengan motivasi, partisipasi aktif siswa, dan umpan balik dari permainan. Dan ini telah sesuai dengan tahapan dan hasil uji coba di SD Negeri Sarikarya Condongcatur yang sudah dilakukan dalam menghasilkan media permainan Dhamdhaman edukatif, maka dapat disimpulkan media permainan Dhamdhaman edukatif ini layak digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa kelas V khususnya di SD Negeri Sarikarya Condongcatur dan pada umumnya untuk siswa SD kelas V. Dan sejalan dengan aspek materi, materi yang ada dalam media

permainan Dhamdhaman edukatif sesuai dengan kurikulum, dan sesuai dengan karakter siswa kelas V, materi disajikan secara jelas dengan menggunakan basa baku dan mudah dipahami oleh siswa kelas V.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa media permainan Dhamdhaman edukatif untuk pelajaran Basa Jawa dengan materi tokoh pewayangan Mahabrata pada karakter bangsa manusia yang layak digunakan oleh siswa SD kelas V. Produk permainan ini dinamakan Dhamrawa yang berisikan beberapa bagian permainan yang meliputi :

1. Papan permainan Dhamrawa berukuran 42,0 x 24,6 cm yang berbentuk seperti papan catur yang terdiri dari 40 buah kotak atau petak merah hitam atau hitam putih berseling yang tersusun dalam pola 8 x 8. Terdapat 16 petak berwarna merah dan 16 petak berwarna hitam.
2. Kartu pertanyaan berukuran 6,2 x 8,7 cm yang berisikan pertanyaan tentang tokoh pewayangan yang diberikan kepada lawan main yang kalah, dan selanjutnya lawan yang kalah tersebut akan menjawab sesuai gambar tokoh pewayangan tersebut.
3. Buku pintar berukuran 21,0 x 14,85 cm yang berisi tentang materi yang akan ditanyakan pada kartu.
4. Wadah kartu berukuran 9,2 x 6,7 x 1,2 cm yang berguna untuk menyimpan kartu permainan.
5. Dam permainan berbentuk lingkaran dengan diameter sepanjang 1,5 cm dan berbahan dasar plastik yang digunakan untuk bermain dhamrawa.

Wadah permainan berukuran 45,8 x 26,7 cm yang berguna untuk menyimpan semua media permainan seperti papan dhamrawa, kartu pertanyaan, buku pintar, dam, dan wadah kartu.

Saran

1. Bagi guru dapat mengimplementasikan media permainan Dhamdhaman edukatif dalam pembelajaran basa Jawa pada materi tokoh pewayangan yang lainnya, dikarenakan mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa.
2. Bagi siswa dapat menggunakan media permainan Dhamdhaman edukatif untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- _____.(2011). *Media Pembelajaran*. cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational research: an introduction (7th ed.)*. New York: Longman, Inc.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyono. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosdakarya