

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA WAYANG UNTUK PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS II SD

THE SNAKE AND LEADDER WAYANG OF JAVANESE SCRIPT DEVELOPMENT FOR JAVANESE LEARNING PROCESS OF 2th GRADER STUDENTS ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Retno Wulan, PGSD/PSD, Retnowulan575@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa Ular Tangga Wayang untuk pelajaran bahasa Jawa yang layak digunakan oleh siswa kelas II SD Surokarsan 2 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini hanya sampai tahap keempat, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Subjek uji coba yaitu 25 siswa kelas II dan satu guru kelas II. Kelayakan produk diketahui melalui uji ahli media dan materi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Media pembelajaran Ular Tangga Wayang yang dihasilkan telah layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas II SD materi wayang pandhawa. Hasil validasi materi mendapat rerata skor akhir 4,78 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media mendapat rerata skor akhir 4,23 dengan kategori sangat baik. Hasil tahap implementasi adalah uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan dan penilaian guru. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat rerata skor akhir 4,76 dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan mendapat rerata skor akhir 4,61 dengan kategori sangat baik, hasil penilaian guru mendapat rerata skor akhir 4,76 dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: pengembangan media, Ular Tangga Wayang, wayang pandhawa.

Abstract

The study aims to develop a learning media in the form of WayangSnake and Ladder for Javanese learning process which is suitable for the 2nd grade students of SD Surokarsan 2 Yogyakarta. This research was classified as a Research and Development method with application of ADDIE model. There were four stages in this research; analysis, design, development, and implementation. The subjects of this research were twenty elementary school students and a classroom teacher of 2nd grade. This product was passed validation stages of the media and material experts. The techniques of data collections were questionnaires, interviews, and observations. The technique of data analysis was qualitative data analysis and quantitative descriptive statistics. This product of wayang snake and leader is suitable for Javanese learning process of 2nd grade students in elementary school especially in the theme of wayang pandhawa.. The material validation result got 4.78 score with a very good category. The media validation result got 4.23 score with a very good category. The small group trials result got 4,786 score with a very good category. The field trials result got 4.61 score with a very good category. The teacher appraisal result got 4.76 score with a very good category. So, overall, this product of wayang snake and leader is proper for the Javanese learning process with the theme of Wayang Pandhawa in the 2nd Grade student of SD Surokarsan 2 Yogyakarta

Keyword: snake and ladder wayang, javanese learning, wayangpandhawa.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu cara untuk mempertahankan kelangsungan hidup masyarakat dan budayanya. Sejalan dengan pendapat Sulistyono (2001:3) yang menjelaskan bahwa pendidikan digunakan setiap masyarakat untuk mempertahankan kelangsungan hidup dan

budayanya, dengan mengupayakan agar setiap warga masyarakat menjadi pendukung aktif institusi dan budaya yang bersangkutan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa kebudayaan masyarakat dapat dipertahankan, diwariskan, dan dikembangkan melalui pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan

yang mengajarkan kebudayaan masyarakat menjadi sangat penting. Salah satunya adalah pendidikan muatan lokal. Muatan lokal dijelaskan dalam Permendikbud No 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang wajib memuat muatan lokal. Kompetensi dalam muatan lokal yang diajarkan dapat berupa bahasa daerah, adat istiadat, kesenian daerah, cerita daerah, dan hal yang disesuaikan dengan ciri dan potensi daerah. Muatan lokal yang termasuk rumpun budaya antara lain: (1) seni rupa, (2) seni sastra, (3) seni tari, (4) seni peran, (5) budaya tradisional, (6) budi pekerti, (7) olahraga tradisional dan lain-lain (Yufiarti,1999:116).

Bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran muatan lokal wajib di Daerah Istimewa Yogyakarta yang dilandasi Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 64 tahun 2013. Peraturan tersebut menjelaskan bahwa mata pelajaran muatan lokal wajib dilaksanakan oleh semua sekolah/madrasah dan wajib diikuti oleh semua siswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam peraturan tersebut, fungsi pelajaran bahasa Jawa adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, pemahaman budaya Jawa dan penyerapan nilai-nilai didalamnya serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Jawa.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara mengenai pembelajaran bahasa Jawa dan media yang digunakan di SD Netral C pada bulan September 2017 dan SD N Surokarsan 2 Yogyakarta pada bulan Desember 2017. Peneliti menemukan beberapa masalah yang hampir serupa, namun berdasarkan pertimbangan yang dilakukan mengenai kebutuhan media dan pembelajaran bahasa Jawa, peneliti memilih SD

Surokarsan 2 sebagai tempat penelitian. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Surokarsan 2 Yogyakarta pada tanggal 7 Desember 2018, diketahui bahwa muatan materi pembelajaran tingkat pendidikan dasar meliputi pembelajaran bahasa, sastra dan budaya Jawa dengan berbagai kompetensi pada setiap jenjang kelas di sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam panduan kurikulum muatan lokal bahasa Jawa berdasarkan Peraturan Gubernur daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013.

Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas II SD Surokarsan 2 Yogyakarta pada mata pelajaran bahasa Jawa adalah 67,6 (dapat dilihat dalam lampiran 2). Nilai tersebut adalah nilai rata rata kumulatif dari beberapa KI, KD dan materi pembelajaran bahasa Jawa kelas II SD, namun dari beberapa materi tersebut materi wayang pandhawa mendapat nilai terendah. Berdasarkan hasil wawancara dan angket kebutuhan awal mengenai pembelajaran bahasa Jawa dan penggunaan media bahasa Jawa yang diberikan kepada siswa pada tanggal 7 Desember 2018 diketahui bahwa: 1) banyak siswa menyukai pelajaran bahasa Jawa, 2) sebagian besar siswa menganggap pelajaran bahasa Jawa materi wayang sulit dibandingkan dengan materi lain, 3) media yang digunakan guru menyampaikan materi wayang terbatas, yaitu buku teks dan gambar hitam putih, 4) media untuk mengajar bahasa Jawa materi wayang kurang inovatif, dikarenakan guru merasa kesulitan untuk menginovasi media dengan keterbatasan waktu dan tenaga, 5) guru cenderung lebih sering menggunakan metode ceramah saat mengajarkan pelajaran bahasa Jawa,

dikarenakan siswa tidak memiliki buku penunjang pelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil temuan tersebut diketahui siswa menyukai pelajaran bahasa Jawa namun menganggap pelajaran bahasa Jawa itu sulit, setelah dikonfirmasi dalam wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa siswa menganggap sulit karena materi wayang pandhawa. Materi dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas II terdiri dari teks deskriptif, dongeng, *tembang dolanan*, permainan tradhisional, wayang pandhawa, dan *ungguh unguh basa*. Guru menjelaskan bahwa anggapan mudah dari siswa dikarenakan materi dongeng, permainan tradhisional dan *tembang dolanan* menggemirakan dan membuat siswa senang. Sedangkan anggapan sulit dari siswa karena materi wayang pandhawa. Guru menjelaskan bahwa wayang jarang dijumpai di keseharian, guru juga menjelaskan bentuk wayang yang hampir sama membuat siswa kesulitan membedakan bahkan bukan hanya siswa, tetapi orang dewasa terkadang juga mengalami kesulitan. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas II SD, karena materi wayang kelas dua menjadi dasar dari materi ditingkatan kelas selanjutnya.

Wayang telah diakui dunia yaitu UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible of Humanity* pada tanggal 7 November tahun 2003 (Faisal, 2014: iii). Oleh karena itu, sangat penting bagi anak bangsa untuk ikut serta dalam melestarikan budaya wayang supaya tidak kehilangan *eksistensinya*.

Guru kelas II juga menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Jawa materi wayang menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, kemudian siswa hanya mendengarkan dan

memperhatikan. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak memiliki buku penunjang pelajaran bahasa Jawa. Mengatasi masalah tersebut guru telah menggunakan media yang dicetak dengan kertas HVS untuk menunjukkan gambar wayang yang sedang dipelajari di depan kelas. Pembelajaran diakhiri dengan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan. Guru kelas II juga menyampaikan bahwa beliau belum memanfaatkan LCD yang tersedia dalam pembelajaran bahasa Jawa, dan beliau belum menginovasi media yang digunakan untuk mengajarkan pelajaran bahasa Jawa pada materi wayang karena keterbatasan waktu dan tenaga. Sehingga pembelajaran setiap tahun dilakukan demikian.

Anak kelas II SD masih dalam tahap operasional konkret, yang hanya akan memahami apa yang dilihat langsung atau berdasarkan pengalamannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Suharjo (2006:37) yang menjelaskan bahwa perkembangan berpikir siswa berada dalam tataran berpikir konkret menuju ke abstrak. Pikiran anak masih terbatas pada objek-objek yang dijumpai dari pengalaman-pengalaman langsung. Selain hal tersebut, siswa sekolah dasar masih suka melakukan kegiatan yang menyenangkan seperti permainan. Sejalan dengan Hariyanto (2008:61) yang mengemukakan bahwa siswa sekolah dasar menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Oleh karena itu, apabila menginginkan anak menyukai materi dari pelajaran tertentu, maka membuat suasana belajar menyenangkan menjadi hal sangat penting.

Maka dalam pembelajaran dibutuhkan media yang mampu menarik perhatian, menyenangkan, memotivasi, dan mempunyai kebermaknaan untuk siswa. Sehingga, mampu membuat siswa senang dan membantu mempelajari materi yang diajarkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi permainan menjadi media pembelajaran (Sunar, 2008:61). Permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah ular tangga, karena ular tangga tidak asing bagi siswa dan mudah untuk dimainkan. Selain itu permainan ular tangga sangat disukai siswa, hal ini diketahui berdasarkan angket kebutuhan siswa yang diberikan peneliti. Berdasarkan hasil angket mengenai permainan yang paling disukai apabila digunakan dalam pembelajaran, ular tangga dipilih oleh 12 siswa dari 24 siswa yang memilih, sedangkan sisanya memilih tiga permainan lainnya yaitu domino 4 siswa, monopoli 4 siswa dan puzzle 4 siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru di SD Surokarsan 2 Yogyakarta tentang pembelajaran bahasa Jawa, maka peneliti melakukan penelitian *Reserch and Development (R&D)* mengenai pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Wayang untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas II SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta. Pengembangan media ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media, mampu mengatasi permasalahan penyajian materi wayang pandhawa, mengaktifkan siswa dan menjadikan materi wayang menarik, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, permainan ular tangga dalam pembelajaran

juga mampu meningkatkan motivasi siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Yulianto (2006) yang menunjukkan bahwa ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas IX. Sedangkan Listiyani (2017) mengembangkan permainan ular tangga yang berbasis keragaman budaya kelas III SD. Perbedaan penelitian ini dengan dua penelitian di atas adalah ukuran papan dan bidak yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Yulianto (2016) dan Listiyani (2017) membuktikan bahwa permainan ular tangga yang dikembangkan mampu membantu proses belajar siswa dengan baik. Penelitian ini berupaya untuk menghasilkan produk media pembelajaran dengan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Wayang untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas II SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta”.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*)

Prosedur Pengembangan

Langkah – langkah yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Namun, pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.

Validasi dan Uji Coba Produk

1. Validasi

Tabel 1. Konversi Data Kualitatif (Widoyoko, 2010:238)

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times s_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times s_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times s_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \times s_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times s_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times s_{bi}$	$x \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{X}_i (Rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

S_{bi} = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

X = skor empiris

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standart kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Wayang dapat dinyatakan:

- Sangat baik (A) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 4,2 sampai dengan 5,00.
- Baik (B) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,4 sampai dengan 4,2.
- Cukup (C) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 2,6 sampai dengan 3,4.
- Kurang (D) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,8 sampai dengan 2,6.
- Sangat kurang (E) apabila rata-rata skor yang diperoleh kurang dari sama dengan 1,8

Kriteria media layak digunakan berdasarkan pendapat Widoyoko (2016:238) yang menyatakan

Validasi dilakukan oleh ahli media Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY (Ibu Isniatu Munawaroh, M.Pd.) dan ahli materi oleh Dosen Bahasa Jawa FBS UNY (Ibu Siti Mulyani, M.Hum)

2. Uji Coba Produk

- Uji coba kelompok awal, yaitu produk diujicobakan kepada 10 orang siswa dari kelas II SD N Surokarsan 2 Yogyakarta dengan diawali dan diakhiri pengambilan nilai dan angket respon diakhir uji coba.
- Uji coba Lapangan, yaitu produk diujicobakan kepada 15 orang siswa dari kelas II SD N Surokarsan 2 Yogyakarta dengan diawali dan diakhiri pengambilan nilai serta angket respon dan penilaian guru diakhir uji coba.

Setting dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SD N Surokarsan 2 Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta sebanyak 15 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian pengembangan ini adalah angket, wawancara, dan observasi.

Teknik Analisis Data

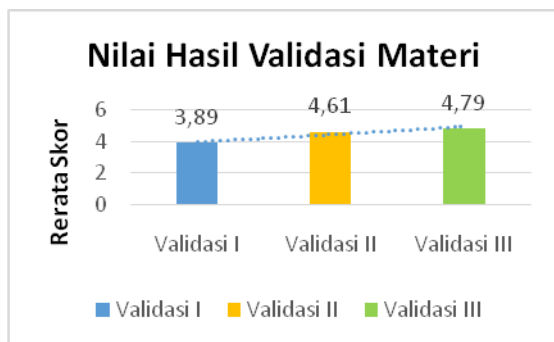
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk dari ahli. Pengkategorian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengkategorian oleh Widoyoko yang dapat dilihat dari tabel berikut.

bahwa suatu produk dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil validasi dan hasil uji coba lapangan minimal mendapat kriteria “**Baik**” (B)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan sebanyak tiga tahap, hasil penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,89 dengan kategori “Baik”. Hasil penilaian ahli materi tahap dua memperoleh hasil 4,61 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian tahap ketiga memperoleh hasil 4,78 dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian hasil ahli materi dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Tahapan Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan diagram hasil penilaian validasi materi yang telah dikemukakan, media Ular Tangga Wayang yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dalam segi materi. Media yang dikembangkan peneliti telah memenuhi kriteria-kriteria yang sesuai dengan pendapat Sanjaya (2008:226-227) mengenai prinsip dalam penggunaan media pembelajaran yang menyebutkan media layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan dalam

pengembangan media ini adalah menyampaikan materi wayang pandhawa dengan lebih menarik dan menyenangkan untuk siswa, mengubah *mindset* siswa mengenai materi wayang yang sulit, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator yang berlaku untuk mulok bahasa Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Media Ular Tangga Wayang dikatakan sesuai kriteria berdasarkan penilaian ahli materi. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar mendapat skor 5, hal tersebut dikarenakan media Ular Tangga Wayang disusun berdasarkan kurikulum 2013 dalam Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013. Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran memperoleh skor 5, karena materi Ular Tangga Wayang yang dikembangkan telah mencakup dan tidak melebihi indikator yang tertulis. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran mendapat skor 5 karena materi yang terdapat dalam media sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Pada indikator keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar media Ular Tangga Wayang mampu membuat siswa terlibat dalam pembelajaran dengan materi dan peraturan yang didesain untuk berkelompok dan membuat siswa aktif didukung dengan hasil penilaian ahli materi yang mendapat skor 4. Kemudahan pembelajaran untuk dipahami memperoleh skor 4 karena media Ular Tangga Wayang dirancang untuk belajar sambil bermain dengan peraturan yang mudah dipahami. Media ini juga memberikan pengalaman langsung dalam mengenal tokoh wayang pandhawa sehingga materi akan lebih bermakna bagi siswa, didukung dengan penilaian ahli materi yang memperoleh skor skor 5.

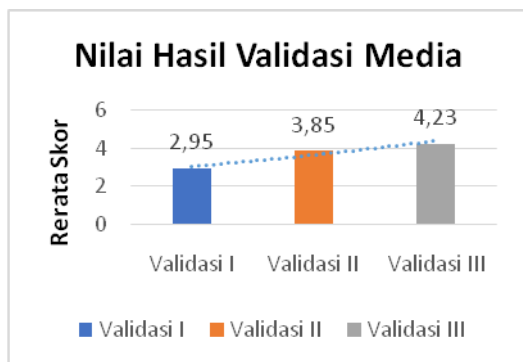
Hasil penilaian yang telah dikemukakan di atas juga sesuai dengan pendapat Wahono dalam (Yulianto, 2016: 29-30) yang menyatakan media dikatakan layak dalam aspek desain pembelajaran dilihat dari segi relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, interaktivitas siswa dengan media, kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, kedalaman materi, kedalaman soal, kemudahan untuk dipahami serta sistematis, runtut alur logika jelas. Dilihat dari segi muatan materi dalam media Ular Tangga Wayang yang menekankan pada materi wayang pandhawa dinilai layak berdasarkan penilaian ahli materi yang menunjukkan ketepatan cakupan materi memperoleh skor 5, kebenaran materi memperoleh skor 5, kualitas penyajian materi memperoleh skor 5, kesesuaian urutan materi memperoleh skor 5, kelengkapan cakupan soal memperoleh skor 5, keruntutan penyajian soal memperoleh skor 5, dan kualitas umpan balik memperoleh skor 4. Hal tersebut dikarenakan media Ular Tangga Wayang menggunakan materi dengan sumber yang jelas, memiliki cakupan materi yang sesuai KD, Indikator dan Tujuan dengan penyampaian yang runtut dalam peraturan serta penyajian materi dalam soal secara baik, selain itu media ini memberikan kesempatan guru untuk melakukan umpan balik dengan cara meluruskan jawaban siswa yang salah saat permainan berlangsung.

Media Ular Tangga Wayang dinilai layak oleh ahli materi untuk siswa kelas II SD. Karena materi, penyajian soal dan penggunaan bahasa disampaikan sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa. Penyajian bahasa yang didesain menggunakan kalimat sederhana dengan bahasa jawa *ngoko* yang dinilai sesuai

dengan tahap perkembangan siswa kelas II. Media Ular Tangga Wayang juga didesain seperti permainan yang menyenangkan. Didukung pula dengan hasil perolehan nilai validasi materi yang mendapat perolehan skor 5 pada indikator kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa, skor 5 pada indikator kesesuaian penggunaan bahasa pada perkembangan siswa, dan skor 5 untuk indikator kesesuaian penyajian soal pada perkembangan siswa. Selain penilaian tersebut, kesesuaian isi dan media dikatakan layak karena sesuai dengan pendapat Asy'ari (2006:38) bahwa anak-anak tahap akhir mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bermain atau suasana yang menggembirakan, suka mencoba-coba, memiliki dorongan untuk berprestasi, akan belajar efektif bila merasa senang dengan situasi yang ada, dan belajar dengan cara bekerja serta suka mengajarkan apa yang ia bisa kepada temannya.

2. Validasi Media

Validasi materi dilakukan sebanyak tiga tahap, hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 2,95 dengan kategori "Cukup". Hasil penilaian ahli media tahap dua memperoleh hasil 3,85 dengan kategori "Baik". Hasil penilaian ahli media tahap ketiga memperoleh hasil 4,23 dengan kategori "Sangat Baik". Penilaian hasil ahli media dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Tahapan Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan diagram hasil penilaian validasi media yang telah dikemukakan, media Ular Tangga Wayang yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dalam segi media. Media Ular Tangga Wayang memenuhi beberapa kriteria-kriteria yang sesuai dengan pendapat Wahono dalam (Yulianto, 2016: 29-30) mengenai kelayakan media yang dilihat dari segi aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Hal tersebut berdasarkan hasil penilaian validasi media. Aspek rekayasa media dinilai dari efisien, *maintable* (mudah dikelola), *usabilitas* (mudah digunakan), *reusable* (kemudahan untuk digunakan kembali), dan kebermaknaan media. Secara keefisienan dilihat dari ketepatan media yang dapat digunakan sesuai tujuan pembelajaran dan sumber belajar, sehingga tidak membuang waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada pelaksanaannya kegiatan bermain Ular Tangga Wayang juga dibatasi dengan waktu yang ditentukan oleh guru. Penilaian ahli media yang terkait dengan keefisienan media mendapatkan skor 4.

Media Ular Tangga Wayang juga *maintable* yaitumudah dikelola yang mencakup kemudahan yang dimiliki media, seperti mudah disimpan dan mudah dibawa. Media ini juga memenuhi kriteria *usabilitas* yang mencakup kemudahan media

untuk digunakan dengan kejelasan dalam menyampaikan petunjuk penggunaan dan permainan media. Media Ular Tangga Wayang juga dapat digunakan berulang-ulang atau tidak sekali pakai. Hal ini sesuai dengan kriteria *reusable*. Media ini, dinyatakan layak oleh ahli media karena dinilai mudah dalam penyimpanan media, mudah dibawa dan mudah digunakan didukung dengan skor penilaian ahli media yang mendapat skor 4, kejelasan petunjuk penggunaan media (petunjuk permainan) mendapat skor 5, kualitas bahan media mendapatkan skor 4, dan kemampuan media untuk dapat digunakan kembali memperoleh skor 4.

Berdasarkan penilaian validasi media, Ular Tangga Wayang memiliki kebermaknaan bagi siswa. Dilihat dari segi kesesuaian media dengan karakteristik siswa didukung hasil validasi media yang memperoleh skor 4, kemudahan media untuk menciptakan rasa senang siswa karena media didesain layaknya permainan yang menciptakan suasana belajar berpusat pada siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran didukung oleh penilaian ahli media yang memperoleh skor 5 pada kemampuan media memberi rasa senang siswa, penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan kebermaknaan media untuk mendukung pembelajaran wayang pandhawa. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji coba yang dilakukan, siswa terlihat senang dan tidak sabar untuk menunggu giliran menjadi bidak dalam permainan Ular Tangga Wayang. Siswa mengungkapkan rasa kecewanya dan ingin lanjut bermain saat guru mengatakan permainan telah usai.

Berdasarkan aspek komunikasi visual, media Ular Tangga Wayang dikembangkan sesuai dengan pendapat Pujiriyanto (2005:38) yang menyebutkan unsur vital dalam komunikasi grafis adalah teks, ilustrasi dan warna. Dari segi teks, dikembangkan menjadi beberapa indikator yang dinilai yaitu ketepatan jenis huruf, ketepatan ukuran huruf dan keterbacaan tulisan. Berdasarkan penilaian ahli media, ketepatan jenis huruf, ukuran dan keterbacaan tulisan memperoleh skor 4. Dari segi ilustrasi dapat berupa gambar atau foto yang mampu menarik perhatian (Pujiriyanto, 2005:41). Hal tersebut, sesuai dengan pengembangan media Ular Tangga Wayang yang dilengkapi dengan gambar untuk mendukung materi dan menarik perhatian siswa. Diperkuat dengan penilaian ahli media mengenai ketepatan penggunaan gambar dan kualitas tampilan yang memperoleh skor 4.

Ketepatan komposisi warna mendapatkan skor 5 dari ahli media. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pujiriyanto (2005:48) yang mengatakan bahwa pemilihan warna harus sesuai dengan budaya, karakteristik dan tingkat perkembangan calon pemakai media. Media Ular Tangga Wayang ditujukan untuk anak-anak, maka pemilihan warna yang digunakan yaitu warna cerah maka media Ular Tangga Wayang dibuat menggunakan warna dominan biru. Sedangkan indikator ketepatan ukuran media jika digunakan klasikal, pengemasan media, kerapian desain, bahan media dan kesederhanaan media memperoleh skor 4 oleh ahli media.

3. Uji Coba Kelompok Awal

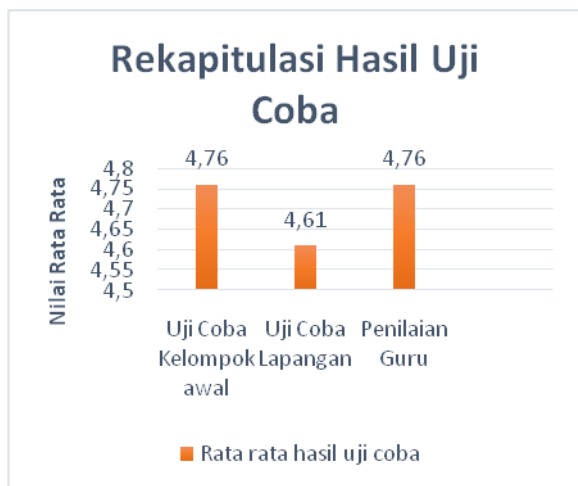
Uji coba kelompok awal dilakukan kepada 10 siswa kelas II SD Negeri 2 Surokarsan

Yogyakarta yang terdiri dari siswa yang memiliki prestasi yang tinggi dan siswa memiliki prestasi yang kurang atau rendah. Hasil penilaian tahap uji coba kelompok awal mendapatkan skor rata-rata 4,76 dengan kategori “Sangat Baik”. Pada proses uji coba, siswa melakukan kegiatan permainan berkelompok dengan dampingan guru untuk membantu mengawasi jalannya permainan, membacakan peraturan dalam buku *panuntun* dan sebagai juri untuk memberi nilai kelompok yang menjawab benar dan meluruskan jawaban kelompok yang salah. Pada proses uji coba tersebut, anak-anak terlihat gembira dan sangat antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Asy’ari (2006:38) bahwa anak anak tahap akhir mempunyai rasa ingin tahu yang kuat.

4. Uji Coba Lapangan

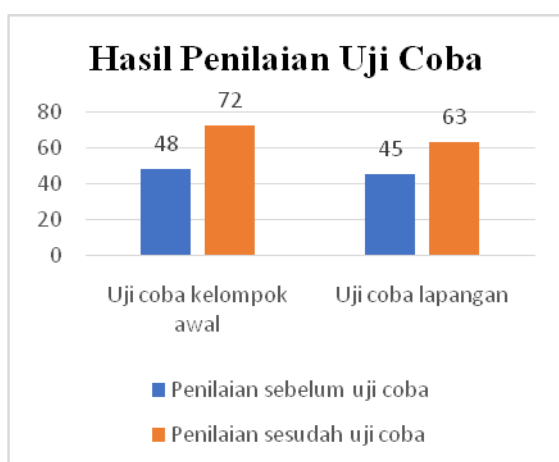
Uji Coba dilakukan kepada 15 siswa kelas II SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta. Hasil penilaian tahap uji coba Lapangan mendapatkan skor rata-rata 4,61 dengan kategori “Sangat Baik”. Dari hasil observasi pada tahap uji lapangan, menunjukkan bahwa siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran dengan media ular tangga wayang serta siswa terlihat saling membantu dalam kelompok. sesuai dengan pendapat Asy’ari (2006:38) bahwa anak anak tahap akhir mempunyai yaitu suka mengajarkan apa yang ia bisa kepada temannya.

Berikut gambaran hasil uji coba media.



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Coba

Pada tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, media Ular Tangga Wayang dinilai sangat layak dengan perolehan skor 4,76 pada tahap uji coba kelompok kecil dan 4,61 pada uji coba lapangan. Penilaian guru terhadap media juga memperoleh kategori sangat layak dengan perolehan skor 4,76. Pada tahap uji coba, dilakukan penilaian sebelum dan sesudah proses uji coba. Diagram hasil penilaian pada tahap uji coba dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba

Dilihat dari diagram diatas, dapat diketahui bahwa media Ular Tangga Wayang juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait dengan materi wayang. Dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa saat uji coba kelompok awal dari skor

rata-rata 48 menjadi 72, pada uji coba lapangan perubahan nilai siswa dari skor rata-rata 45 menjadi 63. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan media Ular Tangga Wayang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas II SD.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media pembelajaran Ular Tangga Wayang untuk pelajaran bahasa Jawa telah layak digunakan untuk pelajaran bahasa Jawa kelas II SD materi wayang. Produk tersebut dihasilkan melalui metode penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ular Tangga Wayang memenuhi kriteria minimal kelayakan yaitu “Baik” dari aspek media, materi, guru (praktisi) dan pengguna. Ular Tangga Wayang yang telah dihasilkan telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi materi memperoleh total rerata 4,78 (Sangat Baik). Hasil validasi media pada aspek rekayasa produk total rerata 4,23 (Sangat Baik). Hasil respon siswa pada uji coba kelompok awal memperoleh rerata skor akhir 4,76 (Sangat Baik). Hasil respon siswa pada uji coba lapangan memperoleh rerata skor akhir 4,61 (Sangat Baik). Hasil penilaian guru pada uji coba lapangan memperoleh rerata skor 4,76 (Sangat Baik). Dilihat dari hasil peningkatan skor pada penilaian sebelum dan sesudah uji coba dapat diketahui bahwa media Ular Tangga Wayang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi wayang. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran Ular Tangga Wayang yang dihasilkan telah valid dan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa kelas II SD.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya menggunakan media serupa dalam materi lain atau mata pelajaran lain.
- b. Guru sebaiknya menginovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk materi atau mata pelajaran lain.

2. Bagi Siswa

- a. Sering-seringlah menggunakan media Ular Tangga Wayang untuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

- a. Peneliti selanjutnya dapat melakukan uji keefektifan media pembelajaran Ular Tangga Wayang untuk kelas II SD.
- b. Peneliti selanjutnya melakukan pengembangan Media Ular Tangga Wayang untuk materi lain.

DAFTARPUSTAKA

- Asy'ari, M. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Faisal, M. (2014). *Tokoh Wayang Populer*. Klaten: PT HAFAMIRA.

Hariyanto, A. (2009). *Membuat Siswa Anda Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press.

Listyani, A. (2017). *Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk kelas III SD N Kotagede 5*. Skripsi, *eprints.uny.ac.id*. Fakultas Ilmu Pendidikan Yogyakarta diakses pada tanggal 18 Oktober 2017 pukul 20.30 WIB

Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan Strategi Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group

Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktek*. Jakarta: Dirjen Dikti.

Sunar, D.P. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Siswa Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.

Sulistiyono, T. (2001). *Sosioantropologi Pendidikan*. Yogyakarta: FIP UNY.

Widoyoko, E.P. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Yufiarti. (1999). *Modul Pengembangan Muatan Lokal*. Jakarta: Departemen Pendidikan

Yulianto, N (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten*. Skripsi, *eprints.uny.ac.id*. Fakultas Ilmu Pendidikan Yogyakarta diakses pada tanggal 14 November 2017 pukul 20.19 WIB