

STIMULASI PEMBELAJARAN KESANTUNAN BERBAHASA MENGGUNAKAN MEDIA JENGA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DI PADUKUHAN KRAPYAK

POLITENESS LANGUAGE STIMULATION USING JENGA FOR KRAPYAK ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

Oleh: Nirmala Arum Pratiwi Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD), FIP Universitas Negeri Yogyakarta Email: nirmalaarum.2017@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran BAJASTUN (Balok Jenga Kesantunan) yang layak digunakan sebagai media stimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa bagi anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang melalui 9 dari 10 langkah penelitian model Sugiyono. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan angket respon. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi media dan materi oleh ahli media telah layak digunakan dengan hasil validasi sebesar 4,27 yang termasuk kategori “sangat baik”. Hasil ini diperoleh dari validasi materi dengan rata-rata 4,40 dan hasil validasi media dengan rata-rata skor 4,14. Pada uji coba produk dan pemakaian, media juga menunjukkan hasil dengan kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,27 pada uji coba produk dan skor rata-rata 4,72 pada uji coba pemakaian. Secara keseluruhan, media ini sudah dapat digunakan sebagai stimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak.

Kata kunci: media pembelajaran, pembelajaran kesantunan berbahasa, anak usia sekolah dasar

Abstract

The purpose of this research is to produce a BAJASTUN (politeness jenga blocks) that is proper to be used as media to stimulate learning language politeness for elementary school children in Krapyak Village. This research is research and development type by using 9 of 10 steps of Sugiyono's model. The data were collected by interview, observation, and questionnaires. The data were analyzed by quantitative descriptive statistics. Due to validation results, the BAJASTUN are proper to use with an average score is 4,27 that shows a "very good" result category. This validation obtained from the material validation score (4,40) and media validation score (4,14). This media also shows a "very good" result category in the product test with score is 4.27 and got score is 4.72 in the usage test. Overall, this media can stimulate the learning language politeness for elementary school children in Krapyak Village.

Keywords: learning media, politeness learning, elementary school children

PENDAHULUAN

Selama manusia eksis artinya tetap ada komunikasi. Komunikasi akan terjalin baik jika terdapat nilai kesantunan berbahasa. Kesantunan berbahasa sangat penting untuk menjaga kelancaran komunikasi antarmanusia karena merupakan bukti penghargaan dan rasa hormat antarmanusia (Brown, 2015: 236). Kesantunan dapat digunakan dalam berbagai situasi komunikasi seperti saat: menyampaikan berita, bertanya, meminta, melarang, meminta maaf, mengkritik, hingga menolak (Searle dalam Leech, 2015:164-165; Chaer, 2010:79). Pentingnya

kesantunan berbahasa pada anak usia sekolah dasar diwujudkan dalam beberapa hal, seperti masuknya indikator kesantunan dalam Program Penguatan Penanaman Karakter dari Kemendikbud sejak tahun 2016. Kesantunan berbahasa dapat dinilai baik dan tidak melalui indikator kesantunan berbahasa.

Kemendikbud (2016:24) menyebutkan beberapa indikator kesantunan meliputi: (1) menghormati orang lain dan cara bicara; (2) menghormati pendidik, pegawai sekolah, penjaga kebun, dan orang yang lebih tua; (3) berbicara atau bertutur kata halus tidak kasar; (4)

berpakaian rapi dan pantas; (5) dapat mengendalikan emosi dalam menghadapi masalah, tidak marah-marah; (6) mengucapkan salam ketika bertemu orang lain; (7) menunjukkan wajah ramah dan tidak cemberut; dan 8) mengucapkan terima kasih apabila menerima bantuan. Selain itu, Pranowo (2012:110) juga menyebutkan indikator kesantunan berbahasa yang berupa: 1) memperhatikan situasi percakapan; 2) menyesuaikan lawan bicara; 3) menyesuaikan isi dan tujuan; 4) memperhatikan cara menyampaikan pesan, 5) memperhatikan norma, 6) memperhatikan ragam bahasa, 7) memperhatikan relevansi pembicaraan, 8) menjaga martabat dan perasaan lawan bicara (*angon rasa*), 9) menghindari hal-hal yang kurang baik bagi lawan bicara, 10) menghindari pujian untuk diri sendiri, 11) memberikan pujian pada lawan bicara, 12) mengungkapkan rasa simpati, 13) mengungkap hal yang membuat lawan bicara senang (*empan papan*), 14) membuat kesepahaman dengan lawan bicara (*adu rasa*), dan 15) menunjukkan apa yang dikatakan lawan bicara juga dirasakan oleh pembicara.

Berdasarkan kedua pendapat, dapat diketahui bahwa indikator kesantunan berbahasa terdiri dari: 1) menghormati lawan bicara, 2) menggunakan pilihan kata yang sesuai, 3) bersikap menghargai dan tidak menyakiti orang lain, dan 4) menunjukkan ekspresi dan emosi yang sesuai dengan suasana percakapan. Sayangnya indikator-indikator ini belum maksimal ditemukan di Indonesia. Seperti yang disampaikan KPAI bahwa konten negatif internet seperti permasalahan berbahasa anak masih menjadi konsen yang besar (Medistiara, 2020). Ditambah lagi, masa pandemi menyebabkan anak-anak sering menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran. Padahal media sosial memungkinkan anak-anak lebih mudah meniru cara berbahasa yang tidak santun.

Menurunnya nilai kesantunan berbahasa juga ditemukan di Padukuhan Krapyak. Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan fokus pada anak-anak Padukuhan Krapyak di masa BDR dan pandemi

menunjukkan beberapa permasalahan kesantunan berbahasa. Permasalahan tersebut ialah : 1) Rendahnya penerapan kesantunan pada anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak; 2) Anak-anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak mulai menggunakan media sosial dan mudah meniru ketidaksantunan berbahasa di dalamnya; 3) Pembelajaran kesantunan berbahasa yang dilakukan guru maupun fasilitator di Padukuhan Krapyak belum didukung maksimal oleh lingkungan keluarga anak; 4) Pembelajaran kesantunan berbahasa yang monoton dan belum menggunakan media permainan yang disenangi peserta didik; dan 5) Belum terdapat media khusus untuk menstimulasi pembelajaran karakter kesantunan di Padukuhan Krapyak.

Permasalahan kesantunan merupakan bagian dari permasalahan nilai karakter. Nilai karakter harus ditanamkan secara menyeluruh, baik dari memahami (*ngerti*), merasakan (*ngrasa*), hingga mampu melakukan (*nglakoni*) nilai karakter (Lickona, 2013:96; Ki Hadjar Dewantara dalam Muthoifin, 2015: 176). Maka dari itu, untuk memperbaikinya nilai karakter seperti kesantunan berbahasa ialah melalui pembiasaan nilai dalam berpikir, merasa, hingga melakukan sesuatu (Ibnatul, dkk, 2013: 1). Pembiasaan atau perilaku berulang-ulang dalam menerapkan sikap santun dapat dibantu menggunakan beberapa strategi pembelajaran kesantunan berbahasa.

Strategi pembelajaran kesantunan berbahasa yang dapat digunakan ialah: 1) guru bertindak sebagai pengasuh, teladan, dan pembimbing; 2) membentuk komunitas moral; 3) disiplin moral; 4) lingkungan kelas yang demokratis; 5) pengajaran nilai melalui kurikulum; 6) pembelajaran kooperatif; 7) nurani dalam bekerja; 8) refleksi moral; dan 9) mengajarkan resolusi konflik (Lickona 2013;96-97). Selain itu terdapat strategi lain yang ditinjau dari segi metode berupa: inkulkasi nilai, pembinaan, keteladanan, pengembangan keterampilan akademik dan social, dan fasilitasi (Kurniasi & Sani, 2017:80-123).

Strategi yang dapat dilakukan guru dan dapat ditiru oleh fasilitator dan orangtua ialah

strategi fasilitasi dan refleksi moral. Kedua strategi dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan yang mengajak anak-anak untuk berpendapat, berdiskusi, hingga saling mengingatkan tentang nilai karakter tertentu, tak terkecuali nilai karakter kesantunan berbahasa (Lickona, 2013:97; Kurniasih & Sani, 2017:123). Tidak hanya itu, kedua strategi ini dapat didukung oleh beragam kegiatan maupun perangkat pembelajaran.

Salah satu perangkat pembelajaran yang mampu menstimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa ialah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar (Nurseto, 2011: 21). Media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam belajar (Yumarlin (2013: 78). Atau dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat membantu proses penyaluran informasi dari sebuah materi pembelajaran.

Media yang baik adalah media yang memiliki kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Media hendaknya mampu memberikan solusi terhadap hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran seperti: waktu, tempat, daya indera, penyampaian verbalis, kepasifan peserta didik, dan perbedaan karakteristik (Sadiman, 2011:17-19). Media pembelajaran juga sebaiknya memiliki mutu teknis, bahan, dan fisik yang baik (Arsyad, 2019:74-76). Bahkan akan lebih baik lagi jika pengembangannya memenuhi aspek *Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate*, dan *Structured* (VISUAL) (Mukminan dalam Nurseto (2011: 24).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa perlu adanya produk yang layak dan mampu menstimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa di Padukuhan Krapyak. Oleh karenanya, penelitian ini menawarkan salah satu media stimulasi pembelajaran kesantunan di Padukuhan Krapyak bernama BAJASTUN (Balok Jenga Kesantunan).

BAJASTUN termasuk media pembelajaran jenis permainan. Media jenis permainan termasuk media yang masih tradisional (Seel dan Glasgow dalam Arsyad,

2019: 35). Media ini memungkinkan kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan lebih mengaktifkan peserta didik (Yaumi, 2018: 72). Melalui permainan diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan lebih bersemangat. Namun, perlu diperhatikan pula bahwa media permainan rawan dengan dampak dominasi kegiatan bermain di dalamnya (Sadiman, dkk (2011: 81).

BAJASTUN merupakan media untuk menstimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa dengan mengadopsi permainan jenga. Media ini mengajak anak untuk memahami dan mensimulasikan kesantunan berbahasa. BAJASTUN terdiri dari 54 balok jenga kayu, 114 kartu poin, 15 kartu pinalti, dadu warna, buku panduan, dan petunjuk jawaban. Balok dan sisi dadu memiliki 6 warna berbeda yang disesuaikan dengan empat indikator kesantunan dan efek psikologis warna. Cara bermain BAJASTUN ialah pemain mengambil salah satu balok pada susunan menara balok lalu melaksanakan kalimat instruksi pada balok yang diambil.

BAJASTUN dikembangkan untuk anak usia sekolah dasar. Di mana anak-anak sudah siap untuk bersekolah secara formal dan biasanya berusia 6 hingga 12. Mereka mampu memahami hal-hal yang bersifat konkret, suka bergerak, gemar bermain karena fisiknya siap untuk bergerak, dan mulai bermain keluar rumah (Anshory, dkk (2016: 384). BAJASTUN akan mengajak anak usia sekolah dasar lebih aktif dalam proses pembelajaran kesantunan berbahasa dan mereka juga dapat belajar bersama teman dalam bentuk permainan.

Berdasarkan masalah dan kajian, maka penelitian ini bertujuan mengembangkan media BAJASTUN yang layak sebagai media stimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa bagi anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model Sugiyono (2010:409). Tahapan dari model ini berupa identifikasi masalah dan potensi, mengumpulkan informasi, pembuatan desain produk,

memvalidasi desain produk, revisi hasil validasi, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk akhir, dan produksi masal. Namun, untuk mengatasi keterbatasan waktu dan biaya maka pengembangan hanya dilakukan sampai pada tahap ke-9.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada Juli tahun 2020 hingga Januari tahun 2021 di Padukuhan Krapyak. Dengan pengambilan data awal di beberapa tempat di Padukuhan Krapyak, yakni di sekolah dasar (SD Negeri Sleman 5), kelompok bermain (Taman Pendidikan Alquran Annur), dan tempat yang biasa digunakan anak bermain bersama.

Target dan Subjek Penelitian

Target penelitian ini ialah anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak yang sedang mengikuti kegiatan BDR sehingga memiliki cukup banyak waktu di rumah dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar rumahnya. Mereka yang bersekolah di wilayah Krapyak juga sering ke sekolah untuk mengumpulkan dan mengambil penugasan. Target penelitian fokus pada anak-anak usia sekolah dasar di padukuhan Krapyak karena anak-anak dari luar padukuhan jarang memasuki wilayah Padukuhan Krapyak saat masa pandemi Covid-19.

Subjek penelitian ini melibatkan 19 anak usia sekolah dasar yang terbagi ke dalam dua tahap pengujian produk dan dipilih menggunakan *purposive sampling*.

Prosedur Pengembangan

1. Identifikasi masalah dan potensi

Tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang penting untuk ditangani, serta melakukan *need assessment* kepada guru, fasilitator belajar kelompok, dan anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak.

2. Pengumpulan informasi

Pengumpulan informasi dilakukan untuk mengkaji materi pengembangan sebelum membuat produk. Materi yang dikumpulkan terkait kesantunan berbahasa, strategi pembelajaran kesantunan berbahasa, media pembelajaran, karakteristik anak usia sekolah dasar, dan media permainan jenga. Setelah semua data terkumpul, dilanjutkan dengan menentukan strategi pembelajaran, media, dan indikator yang digunakan dalam pengembangan.

3. Desain produk

Melakukan pembuatan desain awal dari hasil pencarian informasi. Desain dituangkan dalam Coreldraw 2019 dan membuat *prototype* media pada balok jenga.

4. Validasi desain

Tahap ini berupa tahap penilaian kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media dari dosen yang sudah ahli di bidangnya.

5. Revisi desain

Melakukan perbaikan berdasarkan saran validator apabila hasil validasi belum baik.

6. Uji coba produk

Setelah desain tervalidasi baik, dibuatlah produk BAJASTUN. Setelah itu, produk diujicoba pada kelompok kecil dengan 4 subjek ujicoba.

7. Revisi produk

Melakukan perbaikan berdasarkan hasil angket respon dan saran subjek uji coba.

8. Uji coba pemakaian

Setelah produk direvisi, produk diujicoba kembali pada kelompok besar dengan 15 subjek ujicoba.

9. Revisi produk akhir

Melakukan perbaikan berdasarkan hasil angket respon dan saran subjek uji coba pemakaian.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data prapenelitian berupa data kualitatif untuk mengidentifikasi kebutuhan pembuatan media. Sedangkan data penelitian berupa data kuantitatif untuk menilai kelayakan dari media yang dikembangkan. Instrumen pra penelitian menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara guru serta anak usia sekolah dasar. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket dibuat menjadi tiga kelompok yaitu (1) instrumen validasi untuk ahli media, (2) instrumen validasi media untuk ahli materi dan (3) instrumen angket respon untuk anak usia sekolah dasar. Lembar angket pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan kriteria pemilihan media menurut Arsyad (2019:71-74) dan Yumarlin (2013:78), indikator kesantunan berbahasa menurut Pranowo (2012:110) dan Kemendikbud (2016:24), prinsip kebermanfaatan dalam pengembangan media oleh Arsyad (2019: 74-76) dan Mukminan dalam Nurseto (2011:24), serta pengukuran respon pengguna media oleh Nurlatipah, dkk (2015:9).

Teknik Analisis Data

Menghitung rata-rata skor total dari setiap komponen dalam skala 5 lalu mengubahnya menjadi data kualitatif dengan mengacu pengkategorian menurut Widoyoko (2012:238).

Tabel 1. Konversi Skor Kuantitatif ke Kualitatif Skala 5.

Rerata Skor	Kategori
> 4,2	Sangat Baik
> 3,4 – 4,2	Baik
> 2,6 – 3,4	Cukup
> 1,8 – 2,6	Kurang
1,8	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAJASTUN dikembangkan berdasarkan belum maksimalnya kesantunan berbahasa yang muncul selama anak-anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krpyak tidak mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Pembelajaran kesantunan

berbahasa merupakan tanggung jawab keluarga, pendidik, dan masyarakat. Salah satu strategi yang dapat diadopsi oleh semua pihak ialah strategi fasilitasi dengan bantuan media pembelajaran (Kurniasih dan Sani, 2017: 80-123). Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan cara lain untuk menstimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa yang dapat dilakukan oleh orangtua dan fasilitator lainnya di Padukuhan Krpyak. Cara yang dipilih peneliti ialah mengembangkan media pembelajaran Balok Jenga Kesantunan (BAJASTUN).

BAJASTUN termasuk media pembelajaran jenis permainan. Media jenis permainan termasuk media tradisional (Seel dan Glasgow dalam Arsyad, 2019: 35). Media permainan dapat digunakan oleh guru maupun fasilitator lain. Media ini mudah dimainkan oleh siapa saja, bahkan sangat mendukung karakteristik anak usia sekolah dasar yang gemar bermain. Artinya, media permainan memungkinkan kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan lebih mengaktifkan peserta didik (Yaumi, 2018: 72).

Bentuk fisik Media BAJASTUN diadopsi dari permainan jenga dengan memasukkan materi kesantunan berbahasa di dalamnya. Cara bermainnya juga mirip permainan jenga dengan mengembangkan berbagai kegiatan yang tertuang dalam kalimat intruksi yang ditempel pada balok jenga. Media permainan dipilih karena kesesuaiannya dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang gemar bermain. Selain itu, media permainan dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran tertentu, seperti kesantunan berbahasa.

Media BAJASTUN dikembangkan berdasarkan empat persamaan indikator kesantunan berbahasa milik Pranowo (2012: 104) dan Kemendikbud (2016: 24). Empat indikator kesantunan berbahasa yang digunakan ialah: 1) rasa menghormati lawan bicara, 2) berbicara menggunakan pilihan kata yang sesuai, 3) bersikap menghargai dan tidak menyakiti orang lain, serta 4) menunjukkan ekspresi dan emosi yang sesuai suasana percakapan. Indikator dituangkan dalam kalimat intruksi yang tertempel

pada balok jenga. Balok jenga diwarnai dengan 6 warna sesuai dengan indikator kesantunan berbahasa dan efek psikologis warna. BAJASTUN dilengkapi dadu warna, Kartu Poin, Kartu Pinalti, Buku Panduan Penggunaan, dan Petunjuk Jawaban.

Permainan BAJASTUN yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli materi dan media dengan skor rerata 4,27 dan memenuhi kategori "Sangat Baik". Skor tersebut diperoleh dari rerata skor validasi ahli materi dan rata-rata validasi ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 4,40 dan telah memenuhi kategori "Sangat Baik". Validasi ahli materi meliputi tiga aspek penilaian, yakni: aspek tujuan dan isi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, serta ketepatan mendukung proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 4,14 dengan kategori "Baik". Validasi ahli materi meliputi empat aspek penilaian, yakni: aspek warna, aspek fisik, aspek penggunaan, dan aspek tulisan.

Hasil validasi dari ahli materi pada aspek isi materi dan tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa BAJASTUN memenuhi kriteria "Sangat Baik" dengan skor 4,6. Validasi aspek ini memuat lima indikator. Dari kelima indikator tersebut, empat di antaranya memuat empat indikator kesantunan berbahasa. Keempat indikator tersebut ialah: ketepatan media dengan indikator menghormati lawan bicara; ketepatan media dengan indikator menggunakan pilihan kata yang sesuai; ketepatan media dengan indikator bersikap menghargai dan tidak menyakiti orang lain; serta ketepatan media dengan indikator menunjukkan ekspresi dan emosi yang sesuai dengan suasana percakapan.

Ketepatan BAJASTUN dengan indikator kesantunan berbahasa dalam menghormati lawan bicara memperoleh skor 5. Artinya indikator tersebut sudah sangat baik disampaikan melalui BAJASTUN. Hasil ini menunjukkan bahwa BAJASTUN telah dikembangkan sesuai indikator kesantunan berbahasa yang disampaikan oleh Kemendikbud (2016:24) bahwa indikator kesantunan harus memunculkan sikap

menghormati orang lain saat berbicara. Melalui BAJASTUN, peserta didik diajak untuk melakukan diskusi, praktik, dan bercerita untuk membiasakan dan mencari tahu cara bersikap hormat dengan lawan bicara, baik dengan teman, orangtua, maupun orang yang lebih tua seperti guru dan tetangga. ketepatan materi dengan indikator kesantunan berbahasa tentang menghormati lawan bicara.

Ketepatan BAJASTUN dengan indikator kesantunan berbahasa dalam menggunakan pilihan kata yang sesuai memperoleh skor 5. Artinya indikator tersebut sudah sangat baik disampaikan melalui BAJASTUN. Hasil ini menunjukkan bahwa BAJASTUN telah dikembangkan sesuai indikator kesantunan berbahasa yang disampaikan oleh Pranowo (2012:104) bahwa kesantunan berbahasa akan lebih tepat jika menggunakan kata-kata maaf, tolong, terima kasih, beliau, berkenan, Bapak/ Ibu sesuai tujuan dan situasi percakapan. Melalui BAJASTUN, peserta didik diajak untuk melakukan praktik untuk membiasakan penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih kepada teman, orangtua, dan orang yang lebih tua.

Ketepatan BAJASTUN dengan indikator kesantunan berbahasa dalam bersikap menghargai dan tidak menyakiti orang lain memperoleh skor 4. Artinya indikator tersebut sudah baik disampaikan melalui BAJASTUN. Hasil ini menunjukkan bahwa BAJASTUN telah dikembangkan sesuai indikator kesantunan berbahasa yang disampaikan oleh Kemendikbud (2016: 24) bahwa berbicara atau bertutur kata sebaiknya disampaikan secara halus dan tidak kasar supaya tidak menyakiti perasaan orang lain. Melalui BAJASTUN, peserta didik diajak untuk melakukan diskusi dan bercerita untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka mengenai sikap yang baik dan tidak menyakiti perasaan orang lain saat berbicara.

Ketepatan BAJASTUN dengan indikator kesantunan berbahasa dalam menunjukkan ekspresi dan emosi yang sesuai dengan suasana percakapan memperoleh skor 4. Artinya indikator tersebut sudah baik disampaikan melalui

BAJASTUN. Hasil ini menunjukkan bahwa BAJASTUN telah dikembangkan sesuai indikator kesantunan berbahasa yang disampaikan oleh Pranowo (2012: 110) bahwa dalam melakukan percakapan sebaiknya memperhatikan berbagai situasi komunikasi; memperhatikan dengan siapa kita berkomunikasi; menyesuaikan isi dan tujuan pesan yang akan disampaikan; memperhatikan cara menyampaikan pesan, memperhatikan norma yang berlaku di masyarakat, memperhatikan ragam bahasa yang digunakan, dan memperhatikan relevansi pembicaraan. Semua bentuk yang disebutkan memiliki konsep yang sama yakni menunjukkan ekspresi dan emosi yang sesuai dengan suasana percakapan. Melalui BAJASTUN, peserta didik diajak untuk melakukan kegiatan diskusi, praktik, dan pemberian apresiasi untuk membiasakan serta menyampaikan berbagai pendapat mengenai sikap dan ekspresi yang sesuai dengan suasana percakapan.

Aspek kesesuaian dengan karakteristik anak usia sekolah dasar mencapai rerata skor 4,6. Artinya aspek tersebut sudah memenuhi kategori “Sangat Baik”. Hasil ini juga telah menunjukkan bahwa BAJASTUN yang dikembangkan telah sesuai dengan pendapat Anshory, dkk (2016: 384) bahwa anak-anak masa belajar tetap menyukai kegiatan bermain dan fisiknya sangat mampu untuk melakukan ragam permainan. Melalui BAJASTUN anak-anak dapat terfasilitasi dalam melakukan kegiatan sesuai karakteristiknya, yakni bermain.

Aspek tujuan dan isi pembelajaran serta ketepatan mendukung proses pembelajaran sudah memiliki kategori “Sangat Baik”. Namun, pada aspek ketepatan mendukung proses pembelajaran BAJASTUN masih dikategorikan “Baik” dengan rerata skor 4,14. Hasil ini memang telah membuktikan pendapat Kurniasih dan Sani (2017: 80-123) bahwa nilai-nilai karakter, seperti materi dan indikator kesantunan berbahasa dapat dibelajarkan melalui strategi fasilitasi dengan menyajikan media permainan di dalamnya. Selain itu, melalui BAJASTUN dapat membuktikan pendapat Lickona (2013: 96-98) bahwa pembelajaran karakter skala kecil (kelas) dapat

dilakukan dengan memfasilitasi refleksi moral karakter kesantunan berbahasa melalui berbagai kegiatan. Adanya ragam kegiatan ini mendukung pendapat Ki Hadjar Dewantara (Muthoifin, 2015: 176) bahwa pendidikan karakter memang memerlukan tahap ngerti, ngrasa, dan nglakoni. Namun demikian, aspek ini belum memperoleh kriteria “Sangat Baik”. Hal ini dikarenakan permainan memang menarik bagi anak tetapi dominan mengajak anak hanya untuk bermain. Apabila tanpa bimbingan fasilitator, sangat dimungkinkan kalimat-kalimat intruksi pada label tidak berfungsi dengan baik. Temuan ini membuktikan pendapat Sadiman, dkk (2011: 81) bahwa pembelajaran menggunakan media permainan rawan dengan dampak dominasi kegiatan bermain di dalamnya. Hal ini sangat terlihat ketika masa uji coba pemakaian selesai, subjek uji coba memainkan BAJASTUN di lain waktu tanpa pemantauan guru maupun fasilitator. Mereka bermain demi skor dan hanya sekadar menjawab pertanyaan secara singkat tanpa berdiskusi.

Tabel 2. Skor Validasi Ahli Materi.

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tujuan dan isi pembelajaran	4.60
2.	Ketepatan mendukung proses pembelajaran	4.14
3.	Kesesuaian dengan karakteristik anak usia sekolah dasar	4.40
<u>Mean</u>		<u>4.40</u>

Selain hasil validasi dari ahli materi, BAJASTUN juga memperoleh hasil validasi dari ahli media dengan skor 4,14. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa aspek warna memiliki rerata skor 4,5 sehingga memenuhi kategori “Sangat Baik”. Tetapi pada aspek fisik BAJASTUN memperoleh rerata skor 4,2; aspek penggunaan memperoleh rerata skor 4; dan aspek tulisan juga memperoleh rerata skor 4. Artinya, ketiga aspek tersebut masih memenuhi kategori “Baik”.

Aspek fisik dan tulisan sudah memperoleh kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan BAJASTUN telah sesuai dengan pendapat Arsyad (2019:74-76) bahwa media pembelajaran sebaiknya memiliki mutu teknis yang baik, seperti dalam bahan dan segi fisiknya. BAJASTUN masih belum memperoleh validasi “Sangat Baik” dikarenakan ukuran komponen BAJASTUN kurang besar. BAJASTUN akan lebih baik jika balok jenga dan komponen lainnya diperbesar dengan tetap memperhatikan berat dan keseuaiannya untuk anak usia sekolah dasar.

Aspek penggunaan BAJASTUN sudah memenuhi kategori “Baik”. Hasil ini mendukung pendapat Yumarlin (2013: 78) bahwa media yang baik hendaknya memudahkan peserta didik dalam belajar. Hal ini terbukti dengan peran fasilitator dalam permainan untuk bersama-sama mengevaluasi pendapat dan mengajak diskusi peserta permainan tentang kesantunan berbahasa. Namun, aspek ini juga belum memenuhi kategori “Sangat Baik” karena peran fasilitator cukup banyak dalam memberikan umpan balik. Fasilitator harus mampu memberikan penilaian terhadap jawaban peserta didik sekaligus membahasnya. Oleh karenanya, pada tahap revisi produk akhir, peneliti menyediakan brosur petunjuk jawaban yang dapat digunakan untuk membantu mengevaluasi jawaban peserta didik.

Aspek warna sudah memenuhi kategori “Sangat Baik”, artinya hasil ini sudah sesuai dengan pendapat Mukminan dalam Nurseto (2011: 24) bahwa media pembelajaran hendaknya interesting atau menarik bagi peserta didik. Warna pada BAJASTUN merupakan warna yang umum dikenal anak usia sekolah dasar. Selain itu, warna-warna tersebut juga memiliki efek psikologis positif yang mampu mempengaruhi psikologis anak ketika melihatnya.

Tabel 3. Skor Validasi Ahli Media.

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Fisik	4.20
2.	Penggunaan	4.00
3.	Warna	4.50
4.	Tulisan	4.00
Mean		4.14

Tahap setelah validasi desain ialah melakukan revisi desain. Revisi desain dilakukan berdasarkan hasil validasi dan saran ahli. Revisi dilakukan pada buku panduan penggunaan di bagian redaksi kata, susunan halaman, dan penomoran buku.

Tahap uji coba produk dilakukan setelah revisi desain. Rerata respon anak mencapai skor 4,27 dengan kategori “Sangat Baik”. Meskipun demikian, dari pelaksanaan uji coba produk juga dilakukan revisi pada ujung kartu BAJASTUN yang terlalu tajam dan kontras pada warna dasar buku panduan terlalu tinggi.

Tahap uji coba pemakaian dilakukan setelah merevisi produk. Rerata respon anak mencapai skor 4,72 dengan kategori “Sangat Baik”. meskipun demikian, tetap dilakuka revisi produk akhir terutama desain kemasan BAJASTUN, wadah dadu supaya tidak mudah hilang, dan penyediaan petunjuk jawaban yang dapat membantu mengarahkan jawaban anak saat bermain.

Hasil uji coba produk dan pemakaian menunjukkan kesesuaian BAJASTUN dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2011: 17-19) yakni ada empat manfaat media pembelajaran yakni mampu memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalis, mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera; mampu mengurangi sikap pasif anak, hingga mampu mengatasi perbedaan karakteristik peserta didik.

Tabel 4. Skor Angket Respon.

No.	Aspek Penilaian	Skor Uji Coba	
		Produk	Pemakaain
1.	Kualitas Media	4.06	4.91
2.	Kualitas Materi	4.06	4.66
3.	Kualitas Teknis	4.68	4.58
Mean		4.27	4.72

Produk akhir diperoleh setelah melakukan revisi baik dari ahli materi, ahli media, serta hasil dari uji coba lapangan. Media BAJASTUN dikemas dalam kardus karton ukuran 25 cm x 25 cm x 5 cm. Kardus BAJASTUN dilapisi stiker

bahan cromo pada bagian luar. Komponen dari BAJASTUN terdiri dari balok BAJASTUN, Kartu Poin, Kartu Pinalti, dadu warna, Buku Panduan, dan Petunjuk Jawaban.

Balok jenga berukuran 7,5 cm x 3 cm x 1,5 cm dengan jumlah 54 balok. Balok-balok memiliki label kalimat intruksi yang dibuat dari stiker cromo ukuran 6,5 cm x 2 cm. Kalimat intruksi dibuat dengan font Arial ukuran 12-14 pt. Balok-balok memiliki enam warna yang berbeda. Lima warna diantaranya yang mewakili indikator-indikator kesantunan berbahasa. Balok warna kuning mewakili indikator rasa menghormati lawan bicara. Balok warna biru mewakili indikator berbicara menggunakan pilihan kata yang sesuai. Balok warna hijau mewakili indikator bersikap menghargai dan tidak menyakiti orang lain. Balok warna merah dan merah muda mewakili indikator menunjukkan ekspresi dan emosi yang sesuai suasana percakapan.

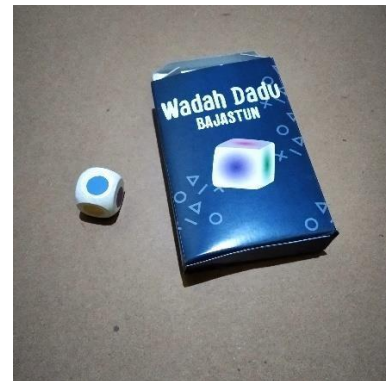
Komponen lain dari BAJASTUN ialah Kartu Poin, Kartu Pinalti, dadu warna, buku panduan, dan brosur petunjuk jawaban. Kartu Poin dan Kartu Pinalti dibuat dari bahan kertas ivory 260 gsm sejumlah 129 kartu. Kartu poin dan kartu pinalti dikelompokkan berdasarkan besar nilai poin yang dimiliki. Setiap nilai poin memiliki wadah kartu yang berbeda pula. Komponen dadu BAJASTUN berbahan kayu dan memiliki enam warna sesuai warna balok. Dadu warna digunakan untuk menentukan balok jenga yang akan diambil dari susunan menara balok yang sudah disusun. Komponen Buku Panduan dibuat dari ivory 260 gsm dengan ukuran A5 dan dijilid spiral pada bagian samping kiri. Buku Panduan ini dibuat untuk memudahkan siswa dan guru dalam menggunakan media BAJASTUN. Brosur Petunjuk Permainan dibuat untuk memfasilitasi non pendidik untuk bermain BAJASTUN secara lebih terarah.



Gambar 1. Bentuk Balok BAJASTUN.



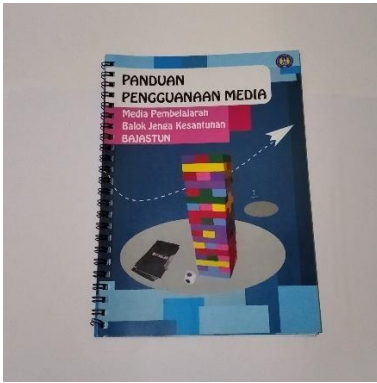
Gambar 2. Balok BAJASTUN dengan label.



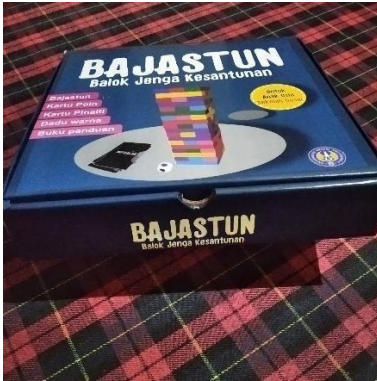
Gambar 3. Dadu dan Wadah Dadu BAJASTUN.



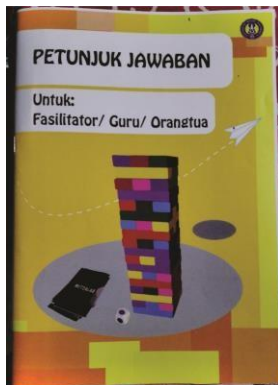
Gambar 4. Kartu Poin dan Kartu Pinalti BAJASTUN.



Gambar 5. Buku Panduan Penggunaan BAJASTUN.



Gambar 6. Wadah BAJASTUN.



Gambar 7. Brosur Petunjuk Penggunaan.

Secara umum, BAJASTUN dapat memberikan kegiatan rekreatif bagi siswa saat mengalami kejenuhan dalam belajar. Namun demikian, media BAJASTUN ini dapat melatih dan mengakomodasi kegiatan kognitif dan motorik anak melalui pelaksanaan kalimat-kalimat instruksi pada label jenga. BAJASTUN juga membantu memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk berpendapat dan berdiskusi mengenai kesantunan berbahasa dengan melalui kegiatan bermain. Selain itu, berbagai kegiatan pada BAJASTUN digunakan untuk membantu mencamkan dan membiasakan kesantunan berbahasa. BAJASTUN juga mudah dibawa serta disimpan karena dikemas dengan wadah

berbentuk balok pipih. BAJASTUN juga mudah direplikasi menggunakan bahan lain yang mudah didapatkan, seperti menggunakan *UNO Stacko* maupun dengan memotong balok kayu lalu menumpulkan ujung-ujungnya. Media ini juga dapat diintegrasikan ke pelajaran lain, seperti pembelajaran Bahasa Indonesia yang memuat pembelajaran kesantunan. Tidak hanya itu, jika BAJASTUN digunakan secara berkelompok akan mengakomodasi kompetensi sikapnya untuk saling bekerja sama dan menghargai teman lain.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa secara umum media BAJASTUN mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik. Penilaian uji validitas materi dan media menunjukkan media memiliki tingkat validitas dan kualitas "Sangat Baik". Hasil uji coba produk juga menunjukkan validitas dan kualitas yang "Sangat Baik". Media BAJASTUN dikatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran jika memperoleh tingkat validitas dan kualitas kategori "Baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Balok Jenga Kesantunan layak untuk dijadikan media stimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa bagi siswa usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran Balok Jenga Kesantunan (BAJASTUN) sebagai stimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa bagi anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak dikembangkan menggunakan 9 tahap model pengembangan milik Sugiyono. Produk ini telah melewati langkah identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk akhir. Dalam pelaksanaan penyusunan produk, media BAJASTUN melewati revisi dari ahli media, ahli materi, dan revisi pasca uji coba pemakaian. Sebagian besar revisi adalah tata tulis, penyajian bentuk fisik komponen, dan prosedur permainan.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba pemakaian, media BAJASTUN sudah dikatakan layak dan dapat digunakan untuk menstimulasi pembelajaran kesantunan berbahasa bagi anak usia sekolah dasar di Padukuhan Krapyak. Hal tersebut dibuktikan dengan skor validasi materi sebesar 4,40 dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, pada validasi media, media telah mencapai kategori “Baik” dengan skor rata-rata 4,14. Rerata hasil validasi materi dan media telah memenuhi kategori “Sangat Baik” dengan skor 4,27. Presentase hasil pada uji coba produk adalah 85,41% atau 4,27 dalam skala 5 sehingga telah memenuhi aspek kelayakan dan telah mencapai kategori “Sangat Baik”. Presentase hasil pada uji coba pemakaian adalah 94,4% atau 4,72 dalam skala 5 sehingga telah memenuhi aspek kelayakan dan telah mencapai kategori “Sangat Baik” pula.

Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini ditujukan bagi guru, peserta didik, orangtua, dan peneliti lain. Guru dapat memanfaatkan media BAJASTUN dalam proses pembelajaran untuk membiasakan kesantunan berbahasa di sekolah dasar. Guru juga dapat menjadikan media BAJASTUN sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran lainnya. Siswa dapat memanfaatkan media BAJASTUN untuk berlatih dan membiasakan melakukan macam-macam praktik kesantunan di kehidupan sehari-hari. Orangtua dapat memanfaatkan media BAJASTUN untuk membiasakan kesantunan berbahasa pada anak yang berusia sekolah dasar melalui kegiatan permainan yang dapat dilakukan di rumah. Peneliti lain dapat melakukan pengembangan media BAJASTUN untuk tema, subtema, maupun pembelajaran lain yang masih berkaitan dengan pembelajaran kebahasaan. Peneliti lain juga dapat melakukan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan media BAJASTUN ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anshory, I., Yayuk, E., & Worowirastri, D. (2016). Tahapan Dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan Development

Task). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 383–389.

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Brown, P. (2015). Politeness and language. *The International Encyclopedia of the Social and Behavioural Sciences (IESBS)*, (2): 326-330.
- Chaer, Abdul. (2010). *Kesantunan Berbahasa*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibnatul, Anis, dkk. 2013. *Panduan internalisasi pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: UNES.
- Kemdikbud. (2016). *Panduan penilaian untuk sekolah dasar (SD)*. Jakarta, Kemdikbud: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2017). *Pendidikan Karakter Internalisasi dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Kata Pena
- Leech, G. (2015). *Prinsip-prinsip pragmatik*. (Terjemahan Oka). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press). (Edisi asli diterbitkan tahun 1983 oleh Longman Group Limited. London).
- Lickona, T. (2013). *Pendidikan karkater: Panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik*. (Terjemahan Lita S.). Bandung: Nusa Media. (Edisi asli diterbitkan tahun 2008 oleh Bantam Book. New York).
- Medistiara, Y. (2020). *KPAI: Surat viral Komnas Perlindungan Anak soal ‘Anjay’ bukan dari kami*. Diakses pada 25 September 2020 dari <http://news.detik.com/d-5152807/kpai-surat-viral-komnas-perlindungan-anak-soal-anjay-bukan-dari-kami>
- Muthoifin, M., & Jinan, M. (2015). Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Pemikiran Karakter Dan Budi Pekerti Dalam Tinjauan Islam. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 16(2), 167-180.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. (2015). Pengembangan media pembelajaran komik sains yang disertai foto untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 SUMBER pada

- pokok bahasan ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2).
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1): 19-35.
- Pranowo. (2012). *Berbahasa secara santun*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadiman, dkk. (2011). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2010). *Penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Yumarlin, M.Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1): 75–84.