

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA MATERI CERITA WAYANG
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZZ PAPER MODE DI KELAS V SDN
KARTOHARJO 02**

Zellva Widya Puri Ramatika¹, Vivi Rulviana², Sumarni³
Universitas PGRI Madiun^{1,2}, SDN Kartoharjo 2³
Jl. Setria Budi No.85, Kanigoro, Kartoharjo, Madiun^{1,2}
Ds. Kartoharjo Kec. Kartoharjo Kab. Magetan³
widyazellva3@gmail.com¹, vivirulviana@gmail.com²,
prabowo_sumarni@yahoo.com³

ABSTRACT

For the majority of fifth graders, wayang tales are one of the Javanese texts that they find challenging. This is seen from the wayang tale material's poor student learning results. The aim of this study is to enhance fifth-grade students' learning results using Javanese language wayang narrative content. Ten Class V students from SDN Kartoharjo 2—7 males and 3 girls—served as the subjects of this classroom action research project. The learning process was observed and documented over two cycles of the study, which included tests to gather cognitive data from the students. Two rounds of findings indicated an increase. In cycle I, 10% of students, or 1 student, mastered the learning goals; in cycle II, this number rose to 80%, or 8 students, and just 2%, or 2 students, did not. Based on the study's findings, it can be said that using Quizizz Paper Mode media in class V SDN Kartoharjo 02 has improved wayang tales' ability to teach Javanese as a second language

Keywords: Javanese language, Quizizz Paper Mode media, learning outcomes

ABSTRAK

Bagi sebagian besar siswa kelas V, cerita wayang adalah salah satu teks Jawa yang menurut mereka menantang. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada materi dongeng wayang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dengan materi narasi wayang bahasa Jawa. Sepuluh siswa Kelas V SDN Kartoharjo 2—7 laki-laki dan 3 perempuan—dijadikan subjek penelitian tindakan kelas ini. Proses pembelajaran diamati dan didokumentasikan selama dua siklus penelitian, termasuk tes untuk mengumpulkan data kognitif dari siswa. Dua putaran temuan menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, 10% siswa atau 1 siswa menguasai tujuan pembelajaran; pada siklus II, jumlahnya meningkat menjadi 80% atau 8 siswa, dan hanya 2% atau 2 siswa yang tidak. Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media Quizizz Paper Mode di kelas V SDN Kartoharjo 02 telah meningkatkan kemampuan bercerita wayang dalam pembelajaran bahasa Jawa sebagai bahasa kedua.

Kata kunci: Bahasa Jawa, media Quizizz Paper Mode, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Jumlah keberhasilan siswa sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam kegiatan pendidikan diwakili oleh sejauh mana mereka mencapai tujuan yang dinyatakan, yang dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga kategori, menurut Howard Kingsley (Nana Sudjana 2005: 85). Hal ini dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir dari suatu proses yang akan mendarah daging dalam kehidupan sehari-hari siswa. Beberapa ujian akan diambil untuk menentukan nilai hasil belajar.

Keberhasilan di sekolah ditentukan oleh seberapa aktif siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Guru harus memegang standar tinggi untuk kemampuan mereka untuk memberikan pelajaran menarik bagi siswa mereka. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, guru harus mampu menggunakan teknik, strategi, dan media pembelajaran secara konsisten dan berkelanjutan.

Salah satu pengetahuan lokal yang mungkin saya peroleh adalah bahasa Jawa. Ini termasuk keterampilan seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis,

serta pemahaman materi tertulis. Menurut Trisnowati (2016), mengajar bahasa Jawa kepada siswa dapat membantu menanamkan moral, etika, dan tata krama yang kuat dalam diri mereka. Cerita wayang Jawa merupakan salah satu sumber informasi yang dapat mengungkapkan gagasan tersebut. Nama tokoh, persenjataan, tokoh, negara asal, dan sebagainya menjadi dasar cerita wayang. Siswa harus dapat mempelajari materi dengan hati dan memiliki pemahaman yang kuat tentang plot. Guru yang hanya ceramah tentang topik yang sama dengan cepat membuat para siswa mudah lelah karena materinya membosankan. Ini juga sulit karena siswa memiliki tingkat hafalan dan pemahaman yang sangat bervariasi dalam hal cerita wayang.

Hasil pengamatan penulis pada kelas V SDN Kartoharjo 2 Kecamatan Karoharjo terdapat kendala-kedala atau permasalahan yang ditemui selama proses pembelajaran seperti siswa beranggapan bahwa materi cerita wayang materi yang sulit karena banyaknya teks bacaan dengan bahasa yang tidak dimengerti. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran

hanya berjalan satu arah dan monoton. Guru hanya menggunakan buku pengangan sebagai media. Kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran membuat Banyak siswa kurang berkonsentrasi dengan suasana belajar tidak kondusif. Permasalahan ini disebabkan banyak siswa yang asik bercerita sendiri dengan temannya, hal ini dapat mengakibatkan materi yang diberikan tidak dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar menurun.

Penggunaan model dan media pembelajaran di sekolah dasar merupakan masalah yang sangat penting yang harus menjadi perhatian guru. Aspek yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran adalah guru, siswa, lingkungan, model pembelajaran dan media yang digunakan dalam belajar mengajar. Karena peran guru dalam pembelajaran sangat penting, maka pemenuhan tugas mengajar memerlukan keterampilan dan inovasi. Keterampilan, aktivitas dan variasi dan media yang digunakan dapat menimbulkan perubahan yang signifikan.

Oleh karena itu, tugas guru adalah membuat kelas

menyenangkan dan menarik bagi siswa. Guru memainkan peran penting dalam menginspirasi siswa untuk belajar dengan mengomunikasikan konten yang menarik. Selain metode pembelajaran, guru harus mengetahui bagaimana cara membuat dan menggunakan media yang tepat. Media yang menyampaikan pesan atau informasi dengan maksud atau tujuan pembelajaran dikenal dengan istilah “media pembelajaran” (Hasan, Muhammad, dkk 2021 : 4). Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk mempengaruhi bagaimana alat peraga diatur, keadaan terbentuk, dan lingkungan belajar yang tercipta dari guru (Azhar Arsyad 2011 : 15).

Istilah "media" tidak hanya mencakup kata-kata tertulis dan presentasi audiovisual, tetapi juga alat yang digunakan untuk membuatnya. Gambar, film, aplikasi, dan media lainnya adalah permainan yang adil untuk tujuan pendidikan. Guru dapat memperoleh bantuan dari media dalam menyajikan konten yang melibatkan dan membantu siswa memahami kurikulum.

Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik melalui penggunaan

berbagai alat pembelajaran berbasis TI. Usia milenial dapat memanfaatkan banyak aplikasi pembelajaran gratis dan premium yang sekarang dapat diakses. Teknologi informasi berkembang pesat karena merupakan kebutuhan komunal di era globalisasi dan era digital ini; sehingga banyak kegiatan pembelajaran di sekolah yang menggunakan media digital. Untuk memastikan kemajuan pengetahuan dan teknologi yang berkelanjutan, pendidik harus siap menghadapi kesulitan yang ditimbulkan oleh pendidikan online. Dengan meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui penggunaan perangkat pembelajaran berbasis digital yang mutakhir, efisien, dan efektif. Guru dapat menggunakan berbagai sumber daya digital untuk melengkapi pelajaran.

Quizizz adalah contoh platform pendidikan digital. Quizizz adalah aplikasi seluler yang menampilkan kurikulum pendidikan yang dapat disesuaikan dan digerakkan oleh narasi. Selain berfungsi sebagai alat pengajaran dan instrumen penilaian, keramahan pengguna Quizizz berasal dari sejumlah faktor. Misalnya, aplikasi

menyimpan data perhitungan statistik tentang kinerja siswa; data ini dapat digunakan untuk mengkarakterisasi pemahaman siswa tentang materi pelajaran dan, nantinya, untuk mengukur evaluasi kursus secara keseluruhan, serta mengungkapkan pola pembelajaran yang menarik bagi siswa dan metode penilaian guru yang baru (Salsabila, Unik).

Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai tempat untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari (Rahmawati, Dian Nur, dkk. 2022: 58). Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara efektif, kreatif dan inovatif. Penggunaan media Quizizz dalam penelitian ini menggunakan Quizizz Paper Mode solusi untuk keterbatasan kesediaan gawai. Quizizz Paper Mode atau mode kertas merupakan sebuah fitur dari aplikasi Quizizz yang menyajikan sebuah evaluasi pembelajarana yang menarik tanpa harus menggunakan gawai dapat dilakukan secara offline. Guru menyiapkan sebuah QR kode yang sudah dicetak, setiap peserta didik memiliki QR kode sendiri sesuai dengan nama. Kemudian guru memindai QR kode peserta didik

untuk mengetahui jawaban dari soal yang ditampilkan. Penggunaan media Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan rasa antusias peserta didik mengikuti pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi cerita wayang, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Penulis melakukan penelitian dengan judul berdasarkan uraian di atas. **“Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang Melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode di Kelas V SDN Kartoharjo 02”**

B. Metode Penelitian

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan penelitian PTK. Untuk menerapkan pendekatan pengajaran yang lebih baik, instruktur terlibat dalam apa yang disebut "penelitian tindakan kelas", yang melibatkan melakukan kegiatan yang terkait dengan pembelajaran dan merefleksikan hasil dari upaya tersebut (Wiriaatmadja, 2009: 12). Untuk memperbaiki keadaan pembelajaran di sekolah, kajian PTK dapat dilakukan secara sistematis terhadap tindakan guru

yang berbeda-beda, antara lain mulai dari perencanaan hingga tindakan penilaian dalam kegiatan belajar mengajar (Nanda, Indra, dkk, 2021: 13). Dalam penelitian ini menggunakan model Kemmins dan Tanggarat (dalam Mulyani Sri & Haniv Efendi 2020: 67) yang melalui beberapa tahap seperti : perencanaan, tindakan, observasi dan reflektif.

Semester kedua (tahun pelajaran 2022-2023), Maret dan April 2023, digunakan untuk penelitian ini di SDN Kartoharjo 2. Siswa dari kelas lima sekolah tunggal menjadi fokus penelitian ini. Ada dua siklus untuk penelitian ini, masing-masing terdiri dari empat tahap: persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Ada dua sesi dalam setiap siklus, dan proses berulang sampai perubahan yang diinginkan terjadi. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyelidikan ini: a) Informasi tentang kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran dikumpulkan melalui tes. a) mengamati siswa saat mereka berinteraksi dengan media pembelajaran Quizizz untuk mendapatkan informasi bagaimana perkembangan mereka selama mengikuti kursus; b) pemberian post-

test yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda berdasarkan isi dongeng wayang. Mode Kertas, c) Pertahankan catatan kemajuan Anda dalam menguasai materi kursus cetak Quizizz.

Proses pembelajaran Quizizz paper mode guru menyiapkan sebuah QR kode yang sudah dicetak, setiap peserta didik memiliki QR kode sendiri sesuai dengan nama. Kemudian guru memindai QR kode peserta didik untuk mengetahui jawaban dari soal yang ditampilkan. Setiap menjawab soal tersebut nilai akan langsung muncul pada layar. Penggunaan media Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan rasa antusias peserta didik mengikuti pembelajaran bahasa jawa khususnya materi cerita wayang, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian berupa data hasil belajar pada kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media model Quizizz Paper setiap siklus untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa topik cerita

wayang dengan menggunakan media model kertas Quizizz. menguji pengetahuan siswa tentang isi kursus selama siklus pertama. Berikut rata-rata indikator kinerja kelas yang mencerminkan hasil belajar siswa pada siklus I dan II.

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan secara konvensional untuk menyampaikan materi. Hal ini membuat pembelajaran hanya searah atau hanya berpusat apada guru dan hasil belajar siswa rendah. Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 1 Hasil Belajar Bahasa Jawa Siklus I Siswa Kelas IV SDN Kartoharjo 2

Indikator Ketuntasan	Kriteria	Jumlah	Presentase
≥ 75%	Tuntas	1	10%
≤ 75%	Tidak Tuntas	9	90%
Jumlah		10	100%

Tabel 1 menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa jawa materi cerita wayang dalam pembelajaran siklus I. Tabel ini menunjukkan bahwa dari 10 siswa terdapat 1 siswa dengan presentase 10% yang menunjukkan kriteria tuntas, sedangkan 9 siswa dengan presentase 90% menunjukkan kriteria tidak tuntas. Hasil ini mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus II dengan harapan

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata bahasa jawa materi cerita wayang.

Pada siklus I, guru mulai melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Guru merencanakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa jawa materi cerita wayang. Media yang digunakan adalah Quizizz paper. Proses pembelajaran Quizizz paper mode guru menyiapkan sebuah QR kode yang sudah dicetak, setiap siswa memiliki QR kode sendiri sesuai dengan nama dan nomer absen. Kemudian guru memindai QR kode siswa untuk mengetahui jawaban dari soal yang ditampilkan. Setiap siswa menjawab soal tersebut nilai akan langsung muncul pada layar yang ada didepan. Penggunaan media Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan rasa antusias siswa mengikuti pembelajaran bahasa jawa khususnya materi cerita wayang, sehingga hasil belajar siswa meningkat pada siklus II

Tabel 2 Hasil Belajar Bahasa Jawa Siklus II Siswa Kelas IV SDN Bogorejo

Indikator Ketuntasan	Kriteria	Jumlah	Presentase
n	a	h	e

$\geq 75\%$	Tuntas	8	80%
$\leq 75\%$	Tidak Tuntas	2	20%
Jumlah		10	100%

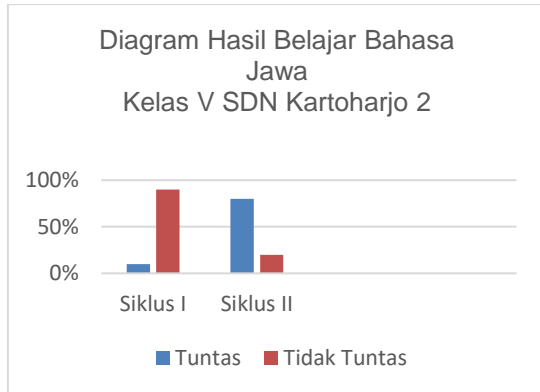
Hasil dari tahap kedua termasuk partisipasi siswa ditunjukkan pada Tabel 2. Tabel tersebut menunjukkan peningkatan hasil pendidikan bagi siswa. Delapan siswa (80%) menunjukkan kriteria ketuntasan, sedangkan dua siswa (20%) menunjukkan kemajuan yang tidak sesuai dengan kriteria tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa dari siklus I hingga siklus II, siswa memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang topik cerita wayang Jawa. Hasil kelas bahasa Jawa termasuk cerita wayang dibandingkan pada tabel di bawah ini

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus I			
Indikator Ketuntasan	Kriteria	Jumlah	Presentase
$\geq 75\%$	Tuntas	1	10%
$\leq 75\%$	Tidak Tuntas	9	90%
Jumlah		10	100%
Siklus II			
Indikator Ketuntasan	Kriteria	Jumlah	Presentase
$\geq 75\%$	Tuntas	8	80%
$\leq 75\%$	Tidak Tuntas	2	20%
Jumlah		24	100%

Tabel berikut menampilkan perbandingan hasil belajar siswa pada Siklus I dan II. Hasil belajar siswa meningkat setelah

pembelajaran siklus II. Di bawah ini adalah tampilan grafik yang menggambarkan hasil usaha siswa untuk belajar..



Berdasarkan data yang disajikan, nampaknya hanya 10% isi narasi wayang yang memenuhi kriteria ketuntasan pada siklus I hasil belajar siswa pada topik Bahasa Jawa. Karena masih banyak siswa yang mencapai hasil belajar di bawah standart KKM yang ditentukan, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar materi cerita wayang bahasa Jawa siswa pada siklus I tidak memenuhi syarat ketuntasan yang ditentukan atau dibawah KKM. Rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Jawa materi cerita wayang dapat disebabkan oleh beberapa penyebab, termasuk kebosanan dengan materi pelajaran, penempatan mata pelajaran yang tidak tepat, dan kurangnya minat untuk belajar. Konsekuensinya, diperlukan

perubahan pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi syarat ketuntasan.

Setelah dilakukan beberapa *tweaking*, diketahui bahwa hasil belajar materi cerita wayang bahasa Jawa dengan kriteria lengkap meningkat dari 10% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Hasil belajar siswa meningkat pada siklus II faktornya penggunaan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam partisipasi aktif dalam pembelajaran. Lebih banyak anak memperhatikan instruktur, yang merupakan pertanda positif. Motivasi siswa untuk mempelajari cerita Jawa dan wayang hanya dapat meningkat jika mereka mendapatkan akses ke lebih banyak sumber daya untuk mempelajarinya.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi narasi wayang topik bahasa Jawa kelas IV di SDN Kartoharjo 2.

Peningkatan pemahaman ditunjukkan dalam tabel dalam temuan penelitian. Pada penelitian siklus pertama, hanya satu dari sepuluh siswa yang memenuhi

semua kriteria (tingkat keberhasilan 10%), sementara sembilan dari sepuluh siswa menerima sebagian kredit (tingkat keberhasilan 90%). Namun, pada siklus kedua, delapan dari sepuluh siswa memenuhi semua kriteria (tingkat keberhasilan 80%), dan dua dari sepuluh siswa menerima sebagian kredit (tingkat keberhasilan 20%).

Dalam penerapannya pada penelitian ini, peneliti menggunakan Proses pembelajaran Quizizz paper mode guru menyiapkan sebuah QR kode yang sudah dicetak, setiap peserta didik memiliki QR kode sendiri sesuai dengan nama dan nomer absen. Kemudian guru memindai QR kode peserta didik untuk mengetahui jawaban dari soal yang ditampilkan. Setiap siswa menjawab soal tersebut nilai akan langsung muncul pada layar. Penggunaan media Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan rasa antusias peserta didik mengikuti pembelajaran bahasa jawa khususnya materi cerita wayang,

Dengan memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk berlatih menjawab soal-soal sejenis, peneliti penelitian ini menunjukkan bahwa media Quizizz paper mode

dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa materi cerita wayang.

D. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dijalankan dengan menerapkan media pembelajaran Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar bahasa jawa materi cerita wayang pada siswa kelas V SDN Kartoharjo 2. Kesimpulan tersebut didukung oleh data yang diperoleh, dimana nilai sebelum PTK pada hasil siklus I hanya ada 1 siswa dari 10 siswa yang berhasil mencapai kriteria tuntas dengan presentase 10% dan 9 siswa dari 10 siswa tersebut mendapatkan kriteria tidak tuntas dengan presentase 90%, sedangkan pada hasil siklus II 8 siswa dari 10 siswa berhasil mencapai kriteria tuntas dengan presentase 80% dan hanya 2 siswa dari 10 siswa yang mendapatkan kriteria tidak tuntas dengan presentase 20%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Hidayat, Rahmat & Abdillah. 2019. Ilmu Pendidikan Konsep Teori dan Aplikasinya. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Mahardika, Serli & Fery Setyaningrum. 2020. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD Muhammadiyah Bausasran II Yokyakarta. Fundadiknas. Vol 3(251-259)
- Nanda, Indra, dkk. 2021. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. Indramayu. Penerbit Adab.
- Usman, Jarjani, dkk. 2019. Pengantar Penelitian Tindakan Kelas PTK. Darussalam Aceh Besar. Aceh PO Publishing.
- Putri, Trisnowati Seftrika. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Wayang Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Wayang. Universitas Negeri Yogyakarta. 3.256.
- Salsabilah, Unik Hanifah, dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA: Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi. Vol 4. No 2 (163-172)
- Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Wiriaatmadja, R. 2009. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : PT Remaja Rosela Karya.