

**MEDHIA DOLANAN ULAR TANGGA KANGGO NGUNDHAKAKE KAWASISAN
NULIS AKSARA JAWA KELAS VII-E SMPN 4 KERTOSONO
TAUN PIWULANGAN 2015/2016**

Nayu Yuti Suwarini, Dra Sri Sulistiani, M.Pd

Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (Jawa)

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

nayuyutisuwarini@yahoo.com

Abstrak

Guru minangka pendhidhik kudune bisa milih sumber pasinaon kanggo siswa kang pas karo kabutuhane siswa. Salah sawijine sumber pasinaon yaiku bahan ajar. Guru kudu bisa milih bahan ajar kang pas kanggo siswane, jalaran bahan ajar kasebut bisa nyengkuyung guru anggone nindakake kagiyatan pasinaon ing kelas. Bahan ajar utawa medhia ajar kang pas bisa ndadekake siswa luwih cepet ngerteni materi kang diandharake dening guru.

Panliten iki nduweni underan panliten, yaiku (1) Kepriye owah-owahan perilakuning siswa kelas VII-E SMPN 4 Kertosono sawisi nggunakake medhi dolanan *ular tangga?*, (2) Kepriye owah-owahan perilakuning guru kelas VII-E SMPN 4 Kertosono sawisi nggunakake medhia dolanan *ular tangga?*, (3) kepriye undhak-undhakan bijine siswa kelas VII-E SMPN 4 Kertosono sawisi nggunakake medhi dolanan *ular tangga?*. Tujuan panliten kanggo ngandharake, (1) Ngandharake owah-owahan perilakuning siswa kelas VII-E SMPN 4 Kertosono sawisi nggunakake medhia dolanan *ular tangga*, (2) Ngandharake owah-owahan perilakuning guru kelas VII-E SMPN 4 Kertosono sawisi nggunakake medhia dolanan *ular tangga*, (3) Ngandharake undhak-undhakan bijine siswa kelas VII-E SMPN 4 Kertosono sawisi nggunakake medhi dolanan *ular tangga*. Panliten iki nduweni paedah, yaiku (1) Kanggo Siswa asile panliten iki diajab bisa ngundhakake aktivitas siswa lan supaya siswa luwih greged anggone sinau, mligine ing piwulangan nulis Aksara Jawa (2) Kanggo Guru panliten iki bisa aweh gambaran marang guru supaya bisa migunakake sumber pasinaon kang luwih inovatif supaya siswa luwih greged anggone sinau. (3) Kanggo Sekolah panliten iki bisa aweh kontribusi tumrap sekolah kanggo ngupaya ngundhakake mutu pendhidhikan kanthi cara ngembangake sumbere pasinaon kang inovatif.

Panliten iki kalebu panliten tindakan kelas (PTK), mula ing panliten iki ngandharake asile pre-test, siklus I, lan siklus II ing kelas kang dadi subjek panliten, yaiku kelas VII-E SMPN 4 Kertosono. Asile prasiklus (pre-tes) kawasisan nulis mawa aksara Jawa, rata-rata bijine siswa ing klas VII-E SMPN 4 Kertosono yaiku 57,23, kanthi biji paling endhek 40, biji paling dhuwur 78, presentase durung tuntas 77% lan presentase tuntas 23%. Asil saka siklus I rata-rata bijine yaiku 73,63, kanthi biji paling endhek 56,25, biji paling dhuwur 87,5, presentase durung tuntas 31% lan presentase tuntas 69%. Asil saka siklus II rata-rata bijine yaiku 78,71, kanthi biji paling endhek 68,75, biji paling dhuwur 93,75, presentase durung tuntas 16% lan presentase tuntas 84%. Asile skor aktivitas siswa kang digayuh ing siklus I yaiku 18 kanti prosentase 56,13 %, lan asile skor aktivitas siswa kang digayuh ing siklus II yaiku 26 kanti prosentase 81,25%. Asile skor aktivitas guru kang digayuh ing siklus I yaiku 26 kanti prosentase 65 %, lan asile skor aktivitas guru kang digayuh ing siklus II yaiku 34 kanti prosentase 85%. Mula panganggone medhia dolanan *ular tangga* bisa ngundhakake kawasisan nulis aksara Jawa ing kelas VII-E SMPN 4 Kertosono.

PURWAKA

Landhesane Panliten

Pendhidhikan minangka punjere kuwalitas Negara, ngundhakake *kualitas* pendhidhikan kuwi wigati banget, bisa orane negara maju gumantung karo kuwalitas pendhidhikane. Kanggo ngupaya ngundhakake kuwalitas pendhidhikan pamerintah nganakake program pendhidhikan 9 taun, supaya pendhidhikan bisa digayuh lan dirasakake dening sakabehe masyarakat. Babagan kuwi kaya dene isine UUD 1945 BAB XIII pasal 33 ayat 1 kang unine "*Tiap warga negara berhak mendapat pengajaran*". Salah sawijine upaya kanggo mujudake pendhidhikan kang nduwe kwalitas yaiku kudu ana guru kang nduwe kwalitas, guru kang nduwe kwalitas yaiku guru kang nduweni kawasisankanggo mujudake tujuan pendhidhikan nasional, yaiku kang nduweni kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, lan kompetensi

professional (UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen). Adhedhasar pamawas kasebut bisa didudut yen guru minangka *fasilitator* kang nyekel peranan penting ing donyane pendhidhikan sajrone kagiyatan pasinaon.

Guru minangka pendhidhik kudune bisa milih sumber pasinaon kanggo siswa kang pas karo kabutuhane siswa. Salah sawijine sumber pasinaon yaiku bahan ajar. Guru kudu bisa milih bahan ajar kang pas kanggo siswane, jalaran bahan ajar kasebut bisa nyengkuyung guru anggone nindakake kagiyatan pasinaon ing kelas. Bahan ajar kang pas bisa ndadekake siswa luwih cepet ngerteni materi kang diandharake dening guru.

Mula ing kene para pandhidhik nyadhari kudu nganakake sarana pasinaon kang weneh rangsangan lan pengalaman pasinaon saka sakabehe panca indra mligine indra pangrungon. Sarana pasinaon kang dimaksud yaiku arupa medhia

pasinaon kang bisa nuwuhake krenteke siswa supaya anggone sinau. Kaya kang diandharake Wangi (2013:8) medhia ora mung dianggep *alat bantu* guru ananging diwenehi wewengkon kanggo nggawa pesen pasinaon lan minangka perangan *integral* saka pasinaon.

Para pendhidhik akeh kang kurang *kreatif* banjur migunakake bahan ajar kang asipat *konvensional*, yaiku sumber pasinaon kang asipat instan tanpa anane upaya ngrancang, nyiapake, lan nata dhewe (Prastawa,2013:18). Kasunyatanane para guru lan pendhidhik isih akeh kang kurang *kreatif* lan kurang *inovatif* anggone nglakokake pasinaon ing kelas. Para pendhidhik isih akeh kang nggunakake *metode ceramah* nalika mulang ing kelas, saengga pasinaonan kang kaya mangkono mujudake pasinaonan kang kurang *kreatif* lan kurang *inovatif* kanggo narik kawigatene siswa.

Kurang *inovatif* lan kurang *kreatif* anggone nglakokake pasinaon ing kelas kuwi mau ndadekake endheke *kwalitas* pendhidhikan ing Indonesia. Asile pasinaon ora bisa cundhuk karo tujuwane pasinaon kang dikarepake, saengga bijine para siswa akeh kang sangisore SKBM (*Standar Ketuntasan Belajar Minimal*).

Andharan kasebut minangka salah sawijining prakara kang thukul amarga pangetrapan *strategi pembelajaran* kang durung *maksimal*, mligine ing babagan *metode* pasinaon kang pangetrapane durung cundhuk karo kahanane siswa lan kurang nggatekake gunane medhia kang luwih *inovatif*. Tuladhane bisa dijupuk saka SMP Negeri 4 Kertosono, ing kana siswane kurang nduweni krenteg ngenani maneka warna bab ing pasinaon Basa Jawa mligine ngenani nulis aksara Jawa, kamangka aksara Jawa dadi salah sawijine bab sing wigati sajrone piwulangan basa Jawa.

Basa minangka salah siji alat komunikasi kanggo manungsa. Basa nduweni teges sarana kanggo medharake gagasan awujud panglumpukane tembung-tembung (Widada dkk,2001:48). Basa Jawa klebu basa dhaerah lan basa padinan kang digunakake dening masyarakat Jawa mligine ing Jawa Timur, Jawa Tengah, lan Yogyakarta. Basa Jawa uga diwulangake ing pamulangan-pamulangan wiwit SD nganti SMA lan dadi salah sijine piwulangan kang wajib. Materi ajar piwulangan basa Jawa ing antarane katrampilan nyemak, micara, maca lan nulis. Adhedhasar andharan kasebut, salah siji katrampilan kang narik kawigaten kanggo ditliti yaiku katrampilan nulis.

Nulis mujudake sawijining ketrampilan basa kang mbutuhake pamikiran nggunakake otak tengen lan kiwa, sinau kanthi ajeg lan kudu dikuwasani dening siswa. Mula kudu dianakake piwulangan nulis kang luwih *efektif*, *kreatif*, *inovatif* lan nyenengake. Sawijining upaya kanggo mujudake pasinaon kang kaya ngono kuwi mau bisa kalaksanan kanthi ngrembakake media pasinaon kang asipat dolanan. Media dolanan kasebut luwih dipunjerake marang siswa supaya siswa luwih aktif

lan kreatif anggone sinau lan ora gumantung marang guru.

Adhedhasar prakara kang diandharake kasebut, panliti milih medhia pasinaon kang bisa narik kawigatene para siswa saengga pasinaon nulis aksara Jawa bisa ditampa kanthi becik dening siswa. Medhia pasinaon kang dipilih yaiku medhia *ular tangga* kang wis diowahi saka wujud asline kanthi tujuwan supaya siswa bisa ngenal sejatine aksara Jawa kuwi kang kaya ngapa lan siswa luwih gampang anggone mbedakake saben aksara. Siswa bisa dolanan media ular tangga tanpa anane guru kang nunggoni, dadine bisa dienggo pasinaon kang mandhiri, medhia dolanan *ular tangga* basa jawa iki uga dijangkepi LKS, saengga kanthi dolanan siswa bisa ngukur kapinterane dhewe.

Adhedhasar andharan ing ndhuwur, panliten iki njupuk sawijine prakara kanthi irah-irahan "*Media Dolanan Ular Tangga Kanggo Ngundhakake Kawasisan Nulis Aksara Jawa Kelas VII-A SMPN 4 Kertosono Taun Piwulangan 2015/2016*"

Undherane Panliten

Adhedhasar landhesan panliten kang wis diandharake, mula bisa didudut underane panliten, yaiku :

- (1) Kepriye owah-owahan perilaku siswa kelas VII-E SMP Negeri 4 Kertosono sawise nggunakake medhia dolanan *ular tangga* ?
- (2) Kepriye owah-owahan perilaku guru kelas VII-E SMP Negeri 4 Kertosono sawise nggunakake medhia dolanan *ular tangga* ?
- (3) Kepriye undhak-undhakan bijine siswa kelas VII-E SMP Negeri 4 Kertosono sawise nggunakake media dolanan *ular tangga* ?

Ancase Panliten

Adhedhasar underane panliten kasebut, tujuwan kang pengin digayuh saka panliten iki, yaiku :

- (1) Ngandharake owah-owahan perilaku siswa kelas VII-E SMP Negeri 4 Kertosono sawise nggunakake medhia dolanan *ular tangga*.
- (2) Ngandharake owah-owahan perilaku guru kelas VII-E SMP Negeri 4 Kertosono sawise nggunakake medhia dolanan *ular tangga*.
- (3) Ngandharake undhak-undhakan bijine siswa kelas VII-E SMP Negeri 4 Kertosono sawise nggunakake medhia dolanan *ular tangga*.

Paedah Panliten

Saben-saben panliten mesti nduweni paedah tumrap pihak-pihak tartamtu. Paedah saka panliten iki, yaiku :

- (1) Kanggo Siswa

Asile panliten iki diajab bisa ngundhakake aktivitas siswa lan supaya siswa luwih greged anggone sinau, mligine ing piwulangan nulis Aksara Jawa

- (2) Kanggo Guru

Panliten iki bisa awèh gambaran marang guru supaya bisa migunakake sumber pasinaon kang luwih inovatif supaya siswa luwih greged anggone sinau.

(3) Kanggo Sekolah

Panliten iki bisa awèh kontribusi tumrap sekolah kanggo ngupaya ngundhakake mutu pendhidhikan kanthi cara ngembangake sumber pasinaon kang inovatif.

Wewatesane Tetembungan

Sajrone panliten iki, ana tetembungan kang kudu ditegesi, tetembungan kasebut, yaiku :

- (1) Medhia asale saka tembung *latin* lan awujud jamak saka tembung *medium* kang nduweni teges *perantara* utawa *penganta* (Sadiman,2009:6).
- (2) *Ular tangga* yaiku dolanan papan kanggo rong bocah utawa luwih. Papan dolanan iki dibagi sajrone kothak-kothak cilik, ing kothak-kothak cilik digambari ula lan andha kang nggayutake antarane kothak siji lan liyane. Dolanan iki diciptakake nalika taun 1870 (<http://emelci.or.id/docs/sejarah-dolanan-ular-tangga/> diakses 04-10-2015).
- (3) Nulis yaiku proses pengolahan lan weneh pamawas kantho urut, logis, lan nduweni maksa saengga bisa awèh panyawangan kang imajinatif marang pamacane (Basir,2010:29).
- (4) Aksara Jawa yaitu aksara kang cacahé ana 20 lan kedadeyan saka cerita ajsaka (Suryadipura,2008:3).

TINTINGAN KAPUSTAKAN

Panliten kang Saemper

Ana saperangan panliten kang asipat panliten pengembangan lan saemper karo panliten iki, ing antarane, yaiku:

Suryanita Isma Dewi (2010) kanthi irah-irahan *Pangaribawane Teknik pilih Kata marang Kawasisan Nulis Sandhangan Wyanjana Siswa Kelas VII D SMPN 40 Surabaya Tauh Ajaran 2009/2010*. Panliten iki nggunakake metode eksperimen kanthi desain *quasi eksperiment design* kanthi ngasilake *t-tes*, thitung = 6,795 > ttabel= 2,68 ing panliten 1 lan thitung = 7,803 > ttabel= 2,68 ing panliten 2.

Veny Cahyatningsih (2012) kanthi irah-irahan *Pangaribawane Medhia Monopoli Tumraping Katrampilan Maca Wacana Aksara Jawa Siswa Kelas VII SMP Hang Tua Ssurabaya Taun Ajaran 2011/2012*. Panliten iki nggunakake metode eksperimen kanthi desain *pre eksperiment design (quasi eksperimen)* kanthi nggunakake *nonequivalent control group design* kang ngasilake *t-tes*, thitung = 2,02 > ttabel(0,005 db=101) = 1,671 ing panliten 1 lan thitung = 4,32 > ttabel(0,005 db=101) = 1,671 ing panliten 2.

Endang Wahyuningsih ditulis taun 2012 kanthi irah-irahan *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil*

Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI dengan Pokok Bahasan Fungsi Kelas VIII MTs GUPPI Al Manaar Tiron-Banyaan. Panliten iki kalebu PTK (Penelitian Tindakan Kelas) lan asile panliten ing siklus I yaiku 36,67% lan 16,67%, banjur ing siklus II ngasilake prosentase katuntasan 75,86% lan 31,03%. Mula saka asile panliten ing siklus I LAN II kasebut bisa didudut yen model pasinaon kooperatif tipe TAI (Team Assisted Individualization) bisa ngundhakake aktivitas lan asil pasinaon siswa kelas VIII MTs GUPPI Al Manaar Tiron-Banyaan ngenani materi piwulangan fungsi sajrone matematika.

Panliten iki padha karo panliten nomer siji yaiku padha-padha ngunakake medhia dolanan, yen karo panliten loro padha ing babagan katrampilan kang bakal diteliti yaiku katrampilan nulis. Panliten loro nuli nulis sandhangan wyanjana, yen panliten iki bakal nganalisis nulis aksara Jawa lan sandhangan swara. Rong panliten kasebut ngunakake metode eksperimen, nanging ing panliten iki bakal ngunakake PTK (Penelitian Tindakan Kelas), mula panliten kang bakal dilakoni ini padha karo panliten kaping telu ing babagan metode panliten yaiku PTK.

Katrampilan Nulis

Ana patang katrampilan kang kudu dibisani dening siswa yaiku nyemak, wicara, maca lan nulis. Papat katrampilan kasebut ora bisa dipisahake wiwit cilik kita sinau nyemak, banjur saka nyemak kita bisa micara apa kang kita rungokake, banjur kita sinau maca, yen wis bisa maca kita bakal sinau nulis.

Maslakha (2005:20) ngandharake nulis yaiku salah sawijine katrampilan basa kang asipat ekspresif lan produktif, gunane nulis pada karo maca yaiku digunakake kanggo sarana komunikasi sacara ora langsung utawa *tidak bertatap muka*. Panulis bisa maparake sakabehe pamikiran kanthi sarana tulisane kang diwaca dening para pamaca.

Basir (2010:29) ngandharake nulis minangka proses pengolahan lan weneh pamawas sacara urut, logis, lan nduweni makna saengga bisa weneh panyawangan kang imajinatif marang pamacane. Nulis ora mung niru utawa njiplak apa kang wis ana, amarga nulis uga butuh katrampilan kang ora bisa diduweni dening sembarang pawongan. Miturut Chenfeld lan Brook (sajrone Basir,2010:32), jinisi tulisan kuwi diperang dadi loro, yaiku: (1) tulisan kreatif : tulisan kang luwih cundhuk marang ekspresi awake dhewe , lan (2) tulisan ekspositori kaya dene panulisan laporan, surat, resensi lan ancangan panliten.

Kabeh pawongan bisa nyimak, micara lan maca, ananging ora kabeh pawongan bisa nulis. Nulis minangka katrampilan kang mung bisa dilakokake dening pawongan kang ngenal tulisan lan nduweni pamawas kang jembar. Bobbi lan Mike (2013:179) ngandharake yen nulis minangka aktivitas sakabehe otak kang kudu nggunakake otak sisih tengen (*emosional*) lan sisih kiwa (*logika*).

Tulisan kang apik kudune manfaatake otak sisih kiwa lan tangan amarga otak sisih tengen kang ngendhalekake logika kaya dene *perencanaan*, tata basa, penyuntingan, panulisan ulang, panliten lan tanda baca, yen otak sisih kiwa minangka pangendhali emosi kaya dene semangat, *spontanitas*, *imajinasi*, warna, panemu anyar, lan kasenangan.

Kagiyatan nulis kang dimasud ing panliten iki mung nulis Aksara Jawa ing sawijine ukara. Nulis kang kaya mangkono bisa sinebut nulis kreatif kang nganggo spontanitas lan warna panemu anyar uga ekspresif ananging ora nulis kanthi produktif kang kanthi sarana karya tulise bisa diwaca dening para pamaca.

Aksara Jawa

Budaya Jawa saliyane misuwur basa lan tata kramane, uga nduweni aksara. Aksara kasebut dipercaya ora tuwuh ngono wae, nanging ana sejarah utawa kadadeyan sajrone aksara kasebut. Aksara Jawa kang cacahé 20, tuwuh saka carita Ajisaka.

Kacarita, ana sawijine pamudha kang sekti mandraguna, jenenge Ajisaka. Ajisaka nduweni punggawa cacah loro sing banget setyane marang dheweke. Abdine kasebut aran Sembada lan Dora. Singkating carita, Sembada diutus ngrawati keris pusakane Ajisaka kang dumunung ing Majethi, dene Dora diajak ngumbara menyang Medang Kamulan. Sembada diwenahi piweling aja nganti menehake pusaka kasebut kajaba Ajisaka dhewe sing njupuk.

Ajisaka lan Dora budhal menyang Medhang Kamulan. Ing kana, Ajisaka dadi Raja amarga kasil ngawonake Prabu Dewatacengkar kang angkara murka. Sawise jumeneng nata, Ajisaka kelingan marang Sembada sing wus dipasrahi kanggo ngreksa pusakane. Ajisaka ngutus Dora menyang Majethi saperlu njaluk pusaka sing dijaga Sembada lan diweling ora oleh bali menyang Medhang Kamulan kajaba nggawa pusaka kasebut. Dora ngestokake dhawuh rajane banjur budhal menyang Majethi.

Tumekane ing Majethi, Dora dipapag sembada. Kekarone cecaturan sawatara kanggo mbuwang rasa kapange awit wes suwe ora kepethuk. Dora banjur medharake apa kang dadi tujuwane nganti dheweke menyang Majethi. Keprungu omongane Dora, Sembada eling marang piweling Ajisaka, mula dheweke ora wani masrahake pusaka kasebut. Dora uga kukuh marang tujuwane. Kekarone padha kukuh marang piweling rajane, saengga dumadi prang antarane Dora lan Sembada. Amarga padha kuwat lan sektine, mula kekarone ora ana sing menang utawa kalah. Malah kekarone prang nganti tumekaning pati. Pawarta patine Dora lan Sembada tumeka ing Ajisaka. Ajisaka sedhik jalaran karena piweling, nganti abdi loro kekarone seda.

Medhia Pasinaon

Medhia pasinaon salah sawijine piranti kang wigati banget ing pendhidhikan. Ngenani medhia pasinaon para ahli dhuwene pamawas dhewe-dhewe-dhewe, kaya dene Sadiman (2009:6) ngandharake

yen media asale saka tembung *latin* lan awujud jamak saka tembung *medium* kang sacara harfia nduweni teges *perantara* utawa *pengantar*. miturut Gagne (sajrone Sadiman, 2009:6) ngandharake yen media yaiku samubarang sakupenge lingkungane siswa kang bisa nuwuhake piamikirane siswa supaya gelem sinau. Beda mane karo pamawase Briggs (sajrone Sadiman, 2009:6) kang ngandharake yen media yaiku sakabehe alat fisik kang bisa dadi lumantare pesen materi lan nuwuhake rasa gelem sinau marang siswa. Andharan ngenani tegese media miturut para ahli sajrone bukune Sadiman ora cundhuk karo tegese media kang diduweni dening Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA), median yaiku sakabehe wujud *komunikasi* sacara cetak lan audiovisual. Media kudune bisa dimanipulasi, dideleng, dirungokake lan diwaca. Saengga media nduweni winates yaiku media kudu minangka samubarang kang bisa digunakake dadi lumantare pesen dening pangirim marang panerima saengga bisa nuwuhake rasa pamikiran, pangraos, kawigaten, lan pepengenan saengga pasinaon ing nalika sinua bisa kedadean kanthi interaktif.

Miturute Arsyad (2007:3) medhia yaiku tetembungan kang asale saka tembung *latin* *medius* kang nduweni teges *tengah*, *perantara* utawa *pengantar*. ing basa Arab media ditegesi minangka perantara utawa lumantaring pesen adhedhasar pangirim kanggo wong kang nrima pesen. Miturut Gerlach lan Ely (sajrone Arsyad, 2007:3) ngandharake yen media ora mung piranti wae, ananging media uga bisa awujud pawongan, materi utawa kedadean kang bisa dadi pambangune siswa kuwi kudu bisa antuk pamawas, katrampilan lan sikap kang becik. Wangi (2013:1) uga sarujuk karo pamawase Gerlach lan Ely yaiku ngandharake yen media minangka alat-alat grafis, foto grafis utawa elektronis kanggo nangkep lan mroses uga mbangun maneh informasi visual utawa verbal, samubarang kang digunakake kanggo nyalurake pesen lan bisa nuwuhake pamawas anyar ing pikirane siswa, bisa nukulake semangat, kawigaten, lan pepengenan siswa saengga bisa nukulake proses pasinaon sajrone anggané siswa dhewe.

Paedah Medhia Pasinaon

Medhia pasinaon uga padha kaya usaha utawa upaya kang kang nduweni paedah. Paedah media pasinaon miturut Arsyad (2007:25) sajrone kagiyatan pasinaon yaiku ana patang paedah praktis kang miturute dudutan adhedhasar para ahli: (1) media pasinaon bisa nggambangake pamaparan materi lan pesen saengga nglancarake uga ngundhakake proses lan asil pasinaon, (2) media pasinaon bisa ngundhakake lan munjerake kawigatene senggga bisa nuwuhake kawigaten, motivasi lan interaksi langsung karo lingkungan lan bisa uga siswa bisa sinau dhewe miturut kawasisane, (3) media pasinaon bisa ngatasi kawinatesan indra, ruang lan wektu, (4) media pasinaon bisa weneh *pengalaman* kang padha marang siswa ngenani

prastawa ing sakupenge lan *interaksi* langsung lumantar kagiyatan *karyawisata*.

Miturut Sadiman (2009:17) sacara umum media pasinaon uga nduweni patang paedah, yaiku: (1) nggambangake pamaparan pesen supaya ora mung asipat verbalistik (mung ana ing omongan lan tulisan nwa), (2) media pasinaon bisa ngatasi kawinatesan indra, ruang lan wektu, (3) kanthi nggunakake media pasinaon kang trep lan maneka warna bisa ngatasi para siswa kang pasif amarga media bisa nuwuhake krenteg anggone nyinau. Ing babagan iki media psinaon nduweni guna nuwuhake rasa seneng sinau, siswa bisa *brinteraksi* sacara langsung antarane siswa siji lan lingkungan uga kasunyatan klan siswa bisa sinau dhewe miturut kewasisan lan kebisane, (4) bisa biyantu guru nalika ngadhepe siswa kang nduweni latar belakang lan pengalaman kang beda-beda ananging nggunakake kurikulum kang wes ditetepake mendiknas marang adhedhasarbehe siswa.

Jinise Medhia Pasinaon

Media pasinaon ing jaman saiki wujud maneka warna lan nduweni macem-macem karakteristik gumantung karo materi pasinaone. Saka rega kang paling murah nganti paling larang ana, saka media kang paling sederhana ngananti kang paling canggih uga ana.

miturut Arsyad (1997:29) media pasinaon kaperang dadi papat yaiku: (1) media asil teknologi cetak, yaiku media kang cara ngasilake mediane utawa maparake materine kanthi *proses percetakan mekanis* utawa *fotografis* kaya buku lan *materi visual statis*, (2) media asil teknologi audio-visual, yaiku media kang cara ngasilake mediane utawa maparake materine kanthi nggunakake mesin-mesin *mekanis* lan *elektronik* kanggo maparake pesen-pesen *audio-visual*, (3) media asil *teknologi computer* yaiku media kang cara ngasilake mediane utawa maparake materine kanthi nggunakake sumber-sumber *kangberbasis mikro-prosesor*, (4) media asil gabungan antarane *teknologi cetak* lan *teknologi komputer*, yaiku media kang cara ngasilake mediane utawa maparake materine kanthi cara nggabungake antarane pemakaina bentuk media kang dikendhalekake ing komputer.

Menawa Seels & Glasgow (sajrone Arsyad, 1997:33) ngandharake yen panglompokan media dibagi dadi rong *kategori luas* yaiku: (1) media tradisinaol (media *visual diam* kangdiproeksi, media *visual* kang ora diproyeksi, media *audio*, media pemaparan *multimedia*, media *visual dinamis* kangdiproeksi, media *cetak*, media dolanan *Itekat-eki*, *simulasi* lan *dolanan papan*, median *realialmodel*, conto, *peta* lan *boneka*, (2) media Teknologi Mutakhir (media berbasis telekomunikasilan media berbasis mikroprosesor.

Miturut andharan pamerange media para ahli ing ndhuwur media ulartangga kang dipilih dening panliti kalebu media dolanan yaiku dolanan papan. Panliti milih media dolanan kanggo lumantaring materi sajrone pasinaon amarga media dolanan kuwi

luwih cundhuk marang kahanan siswa saiki kang luwih aktif lan luwih seneng dolanan tinimbang maca lan ngrungokake guru ceramah ing kelas utawa nggarap soal tanpa anane samubarang kang narik kawigatene siswa.

Media Dolanan Ular tangga

Dolanan kalebu sumber belajar kang inovatif lan nyenengake, iki kaya kang diandharake dening Prastawa (2013:37), saka panelusuran bisa disebutake yen sumber pasinaon ing sakiwa tengene kita bisa arupa: buku, poster, majalah, brosur, film, slide, poster, flm, internet, dolanan, observasi kanca lan liya-liyane. Prastawa (2013:39) uga ngandharake dolanan yaiku samubarang apa wae kang bisa digunakake kanggo dolanan, wujud bisa barang utawa apa wae kang dienggo dolanan kaya dene sepak bola, bulu tangkis, papan ular tangga lan liya-liyane. Menawa Sadiman (2009:75) negesi *dolanan (games)* yaiku saben *konteks* para *pemain* bisa *berinteraksi* antara siji lan liyane kang isih netepi aturan-aturan kang ana guna nggayuh tujuwan kang wis ditetepake dolanan kasebut.

Dolanan ulartangga iki minangka salah sawijine media pangembangan kang kalebu media doalanan, dolanan ulartangga ing media pangembangan iki bisa dilakokake dening bocah siji utawa luweh. Dolanan ulartangga iki kalebu dolanan kang gampang dilakokake amarga ora mbutuhake pamikiran kang dhuwur. Panliti luwih nekenake ing aspek pasinaon kang mbutuhake pamikiran dhuwur tinimbang dolanane. Media pasinaon ulartangga Aksara Jawa iki bisa dilakokake sacara bebarengan ing kelas lan ing omah.

Dolanan ular tangga kalebu dolanan kang wis dikenal sakabehe pawongan, cilik, gedhe, enom, tua wis mangerti apa kuwi dolanan ulartangga. Yen dolanan ulartangga ditrepake ing pasinaon basa jawa mligine ngenani materi Aksara Jawa nduweni kauntungan kaya ing ngisor iki: (1) sakabehe siswa bisa urun rembug ing pasinaon kanthi cara langsung, (2) tuwuh rasa kerja bareng lan sabar ngenteni gilirane sajrone kelompok, (3) kanthi dolanan siswa ora sengaja yen sinau nulis Aksara Jawa, (4) sinau ngatasi masalaha dhewe, (5) tuwuh rasa seneng lan ora bosen, (6) tuwuh suasana saingan kang becik ing pasinaon basa jawa, (7) bisa dilakokake ing njero kelas lan ing njaba kelas.

Ana kauntungan mesthi ana kakurangane, kakurangane media dolanan ular tangga yaiku: (1) merlokake wektu kang dawa nalika njlentrehake aturan-aturan dolanan, (2) siswa kang ora nguasani materi bakal kewohan, (3) dolanan ulartangga ora bisa ngembangake sakabehe materi pasinaon.

Tatacarane nglakokake media dolanan ulartangga kanggo kawasisan nulis Aksara Jawa yaiku: (1) guru nyiapake media dolanan ulartangga, dadu, wong-wongane (*pion*) lan pitakonan 10saka cacache kothak kang gambar wayang lan 12 pitakonan saka kothak kang ngepasi sikile andha lan buntute ula ing papan ulartangga. (2) sadurunge ngecakake media dolanan ulartangga ing pasinaon

guru nerangake sakabehe aturan maen nganti sakabehe siswa bener-bener ngerti lan paham. (3) para siswa dibagi kelompok-kelompok, saben kelompok ana patang siswa, yen isih ana siswa kang durung kebagian kelompok, siswa bisa kuwi bisa dilebokake ing salah sawijining kelompok.

Sabaanjure (4) yen wis lungguh nglumpuk ing kelompok dhewe-dhewe saben kelompok diwenehi siji papan ulartangga lan reroncenge uga LKS saben siswa. (5) Saben siswa oleh pion dhewe-dhewe lan patang siswa ing kelompok dhewe-dhewe diprentah hompimpa guna mutusake sapa kang ngocok dadu dhisik lan sabanjure. (6) Salah sawijine siswa nguncalake dadu, sabanjure nglakokake pion miturut angka dadu kang metu. (8) Yen pion ngepasi gambar sikile anda, pion kuwi kudu munggah nuju kothak ing pucuke anda, yen pion nepasi ing gambar endhase ula, pion kuwi kudu medhun nganti kothak buntute ula. (9) yen wis leren ing sawijining kothak kang ngepasi gambar wayang, sikile andha utawa buntute ula, siswa kuwi njupuk kartu kang nomere padha karo nomer kothak sajrone amplop utawa sedhhotan cilik banjur pitakonan kuwi dijawab ing LKS kang wis siapake, kaya mangkono sateruse miturut giliran kang menang nalika hompimpa sadurunge miwiti dolanan.

Sawise kabeh jumlah anggota kelompok ngocok dadu, kang ngocok dadu mbalik nyang urutan wiwitan lan kaya mangkono sateruse. (10) para siswa diprentah supaya cepet-cepetan nuju kothak angka 49 nganti wektu kang ditemtokake, sapa kang dhisik tekan kothak angka 49 utawa angka sangisore 49 kang paling dhuwur, kuwi kang dadi pamenang, (11) sabanjure siswa maparake asil kerjane banjur siswa liyane weneh panyaru uga tanggapan lan guru weneh dudutan.

Perancangan media ular tangga Aksara Jawa yaiku kaya mangkene: (1) wujud media ular tangga Aksara Jawa yaiku *persegi empat* kaya dene konsep asline, sajrone papan *persegi empat* ana kothak cilik-cilik cacahé 49 kothak kang dijangkepi gambar ula lan andha sarta materi. (2) bahane media ular tangga Aksara Jawa yaiku adhedhasar bener kanthi ukuran 35 x 35 cm utawa *persegi empat*. Media ular tangga Aksara Jawa iki uga dijangkepi karo lotan sedhotan gedhe kang isine pitakonan cacahé 12, kartu cilik cacahé 10, dadu 1 lan wong-wongan (pion) cacahé 4.

Katerangan saka piranti media dolanan ular tangga yaiku: (1) lotan sedhotan gedhe isine ngenani tegese, macem-maceme lan njangkei Aksara Jawa, dadi siswa kudu njangkepi Aksara Jawa kuwi, teknik pasinaon ing media dolanan iki kalebu teknik mbacutake tulisan kaya kang diandharake Suyatno (2012:89). (2) amplop kang isine macem-maceme Aksara Jawa, siswa diutus ngecakake ing sawijine ukara kang ora jangke. Piranti kang digunakake ing teknik mbacutake tulisan yaiku lembaran fotocopi tulisan kang durung mari saengga siswa bisa sinau nulis Aksara Jawa kanthi cara mandhiri kanthi cara maca.

Media ular tangga kang arep dienggo media

dolanan ing panlitian iki kaya media ular tangga biasane ananging bedane namung kalengkapan ubarampe lan gambare ing papan ular tangga.

METODE PANLITEN

Rancangan Panliten Tindakan Kelas (PTK)

Panliten kanthi irah-irahan “Medhia Dolanan Ular Tangga Kanggo Ngundhakake Kawasisan Nulis Aksara Jawa Kelas VII-E SMPN 4 Kertosono Taun Piwulangan 2014/2015” kalebu panliten tindakan kelas (PTK) lan kalebu panliten kuantitatif. Panliten tindakan kelas (PTK) yaiku kagitan panliten kang ditindakake ing sajrone kelas kanthi nyermati kagiyatan pasinaon kang diwenehi tindakan kanthi sengaja kanggo ngundhakake mutu pasinaon ing kelas kasebut (Arikunto sajrone Paizaluddin, 2012:7)

Panliten iki minangka panliten *tindakan (action research)*, jalaran panliten ditindakake kanggo medharake masalah sajrone proses pamulangan ing jero klas. Panliten iki uga minangka panliten deskriptif amarga asiling pangetrapan medhia pamulangan (media dolanan ular tangga) diwedharake kanthi gamblang.

PTK (Panliten Tindakan Kelas)

Panliten tindakan kelas (PTK) kawiwitan diandharake dening Kurt Lewin ing taun 1946. Konsep inti saka PTK miturut Kurt Lewin yaiku siji siklus kaperang saka patang tahapan, yaiku perencanaan (*planning*), aksi utawa tindakan (*acting*), observasi (*observing*), lan refleksi (*reflecting*).

Arikunto sajrone paizaluddin (2013:34) ngandarake yen tahapan saka PTK kaperang dadi patang tahapan, yaiku nyusun rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), lan refleksi (*reflecting*).

Prosedhur Panliten

Panliten iki bakal katindakake rong sapatemon (2 Siklus), saben sapatoman yaiku 2 x 40 menit. Sadurunge nganakake panliten, panliti kedah nduweni gambaran panliten kaya apa kang bakal dianakake. Tahapan kang bakal dilakoni dening panliten bisa diandharake kaya ing ngisor iki.

Rancangan Panliten

Sadurunge nindakake panliten, mula panliti kudu nduweni rancangan panliten. Rancangan panliten bisa diwiwiti saka milih kelas kang nduweni kangelan kangga nampa pasinaon basa Jawa, banjur ngamati ing materi apa siswa kelas kasebut kangelan. Sarampunge nganakake *pengamatan* mula panliti ndudut yen kelas VII-E akeh siswa kang asil pasinaon basa Jawa mligine aksara Jawa isih cendek. Mula panliti mutusake yen kelas VII-E kudu diwenehi tindakan supaya bisa ngundhakake asil pasinaon basa Jawa mligine aksara Jawa.

Sak rampunge nemtokake materi pasinaon kang kudu diundhakake asil pasinaone, mula panliti kudu milih medhia pasinaon kang pas kanggo

nggayuh asil pasinaon kang luwih apik. Banjur, panliti milih medhia pasinaon ular tangga, amarga medhia pasinaon iki dirasa pas kanggo kelas VII-E.

Materi lan medhia pasinaon wis kapilih banjur panliti kudu nata perangkat kang bakal digawe sajrone panliten iki. Perangkat kasebut kalebu RPP lan *desain* mdhia dolanan ular tangga kanggo materi pasinaon aksara Jawa mligine ngenani sandhangan swara.

Tahapan pengrancangan ngenani nata perangkat lan medhia kaleksanan ing tanggal 9-22 Agustus 2015. Sarampunge nata perangkat lan medhia banjur ing dina rabu tanggal 26 Agustus 2015 panliti nganakake tahapan prasiklus. Sarampunge tahapan prasiklus ing tanggal 2 September 2015 panliti nganakake tahapan Siklus I. Sarampunge nganakake Siklus I lan mangerteni apa wae kang kurang ing Siklus I, mula ing tanggal 6-12 September 2015 panliti nganakake tahapan perancangan kanggo Siklus II. Banjur, ing tanggal 16 September 2015 panliti nganakake tahapan Siklus II.

Nindakake Panliten (Sajrone KBM)

Panliten kawiwitan utawa bisa diarani siklus I bakal katindakake sapatemon (2 x 40). Sajrone siklus I iki kang ditindakake dening panliti yaiku nganakake *pretest*. Sarampunge nganakake *pretest* banjur panliti awèh materi ngenani aksara Jawa mligine sandhang swara, banjur bocah-bocah dibentuk kelompok kanggo ngelakokake medhia ular tangga lan marekake tugas kelompok kang ana sajrone medhia ular tangga. Sarampunge bocah-bocah ngrampungake tugas kelompok, banjur guru awèh *posttest*.

Siklus II katindakake kaya ing siklus I. Saka rong siklus kang wis katindakake kasebut panliti bisa mangerteni apa medhia dolanan ular tangga bisa awèh pagaribawa marang materi pasinaon aksara Jawa mligine sandhangan swara.

Observasi

Observasi bisa katindakake dening guru nalika para siswa kelompokan nuntasake tugas nggunakake medhia dolanan ular tangga. Guru utawa panliti bisa ngamati suasana pasinaon siswa nalika gunakake medhia dolanan ular tangga. Panliti bisa ngamati keaktifane siswa nggunakake medhia dolanan ular tangga, utawa bisa ngamati reaksine siswa tumrap mehia dolanan ular tangga tumrap materi aksara Jawa mligini sandhangan swara.

Refleksi

Sawise siswa nindakake sakabehe urutan ing aben siklus, banjur guru utawa panliti nganakake refleksi. Refleksi bisa kanthi cara nakoni siswa, apa wae kang wis dirembug bareng-bareng mau, utawa awèh LKS dening siswa ngenani materi aksara Jawa mligini sandhangan swara.

Nglumpukake Dhata

Riduwan (2012:51) ngandharake yen teknik nglumpukake dhata minangka teknik kang digawe nglumpukake dhata. Sajrone panliten babagan nglumpukake dhata kalebu babagan kang wigati

banget. Ing kene panliti migunakake cara tes, angket, lan observasi. Cara kasebut bakal diandharake kaya ing ngisor iki.

Teknik Tes

Tes yaiku reroncening pitakonan utawa latiyane sarta piranti liyane kang digunakake kanggo ngetung kawasisan, kawruh *intelengensi*, bakat sing diduweni individu utawa klompok (Arikunto, 2011:193). Metode tes kang dienggo ing panliten iki nduweni tujuan kanggo ngetung kawasisan dhasar lan gegayuhan utawa prestasi belajar. Tes diwenehake kanthi individu kanggo mangerteni kawasisan kognitif siswa. Tes ditindakake nalika nulis ukara mawa aksara Jawa lan aksara pasangan.

Teknik Non-Tes

Teknik non-tes yaiku cara pangumpulaning dhata ora nganggo alat-alat bantu, saengga ora asipat ngukur lan ora bisa ngasilake angka-angka minangka asiling pangukuran (Poerwanti, 2008:34). Teknik non-tes sajrone panliten iki awujud observasi sasuwene proses pamulangan.

Analisis Asil Observasi Aktivitas Guru lan Siswa

Dhata asil observasi aktivitas guru siswa dianalisis kanthi rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Katrangan: P = persentase frekuensi kedadeyan kang kagayuh

f = frekuensi (akehe) aktifitas siswa

N = jumlah sakabehe aktifitas (Indarti, 2008:26)

Saka asil analisis kasebut bisa diweruhi yen media kang dikembangake layak utawa ora yen selaras karo skala kualifikasi panliten tartamtu. Bab kasebut kang dituduhake kanthi skala likert kang wis dimodifikasi kaya ing tabel 3.1.

Skala Kualifikasi Observasi (skala Likert)

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
90% - 100%	Apik banget
80% - 89%	Apik
70% - 79%	Cukup
60% - 69%	Kurang
50% - 59%	Kurang banget

Teknik persentase

Pambiji sing dipilih yaiku metode pensokran, supaya luwih gampang anggone nganalisis dhatane. Analisis undhak-undhakan kasil orane siswa ing saben putaran pamulangan, ditindakake kanthi cara menehi evaluasi awujud tes tulis ing saben purnane putaran. Skor ing saben-saben aspek dijumlah banjur diowahi menyang wujud nilai.

Rumus kanggo nggoleki nilai bisa kanthi cara :

$$Nilai = \frac{\sum S}{\sum S_n} \times 100$$

Katrangan :

$\sum S$ = Jumlah skor

ΣSn = Jumlah skor maksimal
(Arikunto,2011:89)

Saliyane goleki nilai saben siswa, panliti uga nemtokake nilai rata-rata kelas sawise antuk tindakan sarana panganggone medhia dolanan ular tangga. Panliti nindakake penjumlahan biji sing diolehi siswa banjur diperang karo cacah total siswa ing kelas, saengga bisa antuk rata-rata tes formatif. Bisa dirumusake mangkene :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Kanthe :

\bar{X} = Nilai rata-rata
 ΣX = Jumlah semua nilai siswa
 ΣN = Jumlah siswa
(Arikunto,2011:89)

Ana rong kategori ketuntasan sinau yaiku kanthe perorangan utawa klasikal. Adhedhasar pituduh pangetrapan kurikulum KTSP, yaiku sawijine siswa diarani tuntas sinau yen wus nggayuh skor 75% utawa biji 75.

Dene ketuntasan klas yaiku nalika ing sawijine klas bisa tuntas 85% siswa antuk nilai kurang luwih 75. Kanggo ngetung prosentase ketuntasan sinau bisa nganggo rumus :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa.yang.tuntas.belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Etungan prosentase nganggo rumus kasebut wis ditrepake klawan kasil sing bakal digayuh sajrone pasinaon Basa Jawa. kriteria ketuntasan klasikal yaiku 70%.

KKM SMP Negeri 4 Kertosono taun Pamulangan 2015-2016

Kriteria Ketuntasan		Kategori
Klasikal	Individu	
≥ 80 %	≥ 75	Tuntas
< 80 %	< 75	Ora Tuntas

Asiling etungan kawasisan nulis mawa aksara Jawa kanthe medhia dolanan ulr tangga siswa kelas VII-E SMP Negeri 4 Kertosono Nganjuk ing saben-saben siklus dibandingake. Kasil tetandhingan kasebut bisa dadi gambaran ngenani owah-owahan prosentase undhak-undhakan kawasisan nulis mawa aksara Jawa kanthe medhia dolanan ular tangga.

Aktivitas siswa sajrone proses pamulangan nulis mawa Aksara Jawa lan sandhangan swara kanthe medhia dolanan ular tangga

Undhak-undhakan katrampilane siswa uga diimbangi anane owah-owahan aktivitas siwa sajrone kagiyatan pamulangan. Asil observasi ing siklus I aktivitas siswa isih ana kang durung apik utawa kurang yaiku ing indhikator ngonceki informasi kang ana gayutane karo materi, indhikator takon tinakon. Kakurangan kasebut disebabake anane minat siswa sing kurang marang materi nulis aksara Jawa. Nalika diutus golek informasi, para siswa isih njagakne informasi saka gurune. Kajaba kuwi, aktifitase siswa isih diewuhake klawan kagiyatan sajabane materi nulis aksara Jawa tuladhane turu, guyon dhewe, nggarap tugas mata pelajaran liya.

Adhedhasar asil analisis skor observasi nuduhake, ing siklus I jumlah skor aktivitase siswa 17, kanthe rata-rata skor yaiku 2,12. Prosentase ketuntasan aktivitas siswa ing siklus I mung 56,13%, ateges aktivitas siswa isih kalebu ing golongan kurang. Kanggo ngundhakake asil kasebut perlu anane inovasi saka guru supaya aktivitas siswa bisa luwih apik.

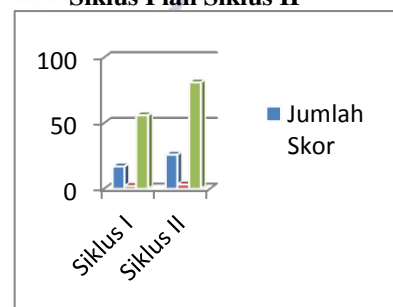
Ing siklus II, sawise diadani refleksi nuwuhake asil sing luwih nyenengake. Kesiyanan siswa kanggo nampa materi luwih apik tinimbang patemon sadurunge. Kagiyatan takon-tinakon lan menehi umpan balik marang guru luwih lumaku. Nalika dhiskusi akeh siswa sing melu terlibat, mung kari ana siji loro siswa sing kurang nggatekna nanging ora nganti gawe rame nemen.

Asiling analisis observasi ing siklus II nuduhake, jumlah skor kang kagayuh yaiku 26, rata-rata skore nggayuh 3,25. Prosentase katuntasan kasil nggayuh 85,25% utawa bisa diarani kategori apik. Supaya luwih cetha asil observasi siklus I lan siklus II bisa dideleng ing tabel ngisor iki :

Analisis Asil Observasi Aktivitas Siswa siklus I lan Siklus II

	Siklus I	Siklus II
Jumlah	17	26
Rata-rata	2,12	3,25
Ketuntasan Klasikal	56,13%	81,25%

Analisis Asil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I lan Siklus II



Adhedhasar diagram kasebut bisa dijingglengi, ana owah-owahana aktivitase siswa kang dituduhake wiwit siklus I nganti siklus II. Ing siklus I jumlah skor bisa nggayuh 17, ing siklus II

bisa kasil 26. Rata-rata sing kagayuh ing siklus II bisa luwih dhuwur saka siklus I. rata-rata ing siklus I 2,12, sawise diwenehi revisi ing siklus II rata-ratane skor owah dadi 3,25. Prosentase ketuntasan sing sadurunge melbu kategori kurang, ing siklus II kasil mundhak dadi 81,25% owah dadi kategori apik. Owah-owahane aktivitas siswa ing saben-saben siklus dijalari marga anane owah-owahan aktivitas kang ditindakake guru.

Aktivitas Guru sajrone proses pamulangan nulis mawa aksara Jawa lan sandhangan swara kanthi medhia dolanan ular tangga.

Katrampilan guru sajrone proses pamulangan bisa mangaribawani tumrap kawigatene siswa. Yen guru mung medharake kanthi cara konvensional mula materi kang diwedharake kurang nancep ing pamikiranane siswa. Adhedhasar andharan kasebut aktivitas guru perlu diobservasi supaya bisa ngundhakake minat siswa lan ngundhakake katrampilane guru iku dhewe.

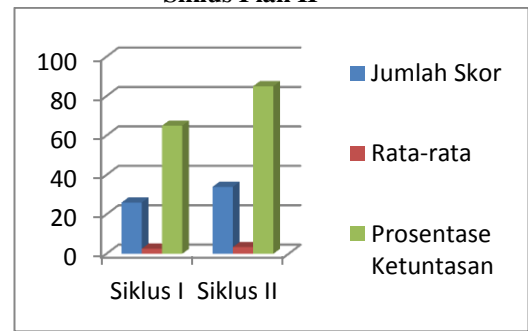
Kayadene tes, observasi marang aktivitas guru uga ditindakake ing saben siklus. Akeh kekurangan katrampilane guru sajorne proses pamulangan. Asil observasi ing siklus I aktivitas guru isih kurang yaiku ing indhikator ngonceki informasi kang ana gayutane karo materi, indhikator takon tinakon, ngatur lumakune dhiskusi. Skor sing paling apik yaiku ing indhikator nutup pamulangan. Kakurangan kasebut disebabake anggone medharake materi kanthi cara konvensional. Jumlah skor kang kagayuh ing siklus I yaiku 26, kanthi rata-rata score 2,6. Prosentase ketuntasan aktivitas guru mung 65%. Prosentase kasebut kalebu ing kategori kurang. Mula kanggo ngapiki aktivitas guru perlu anane revisi.

Ing siklus II diwenehi revisi mligine ketrampilan guru anggone medharake materine. sawise direvisi, asiling observasi aktivitas guru luwih apik tinimbang siklus I. ing siklus II jumlah skor aktivitas guru bisa nggayuh 34, rata-rata score 3,4. Prosentase ketuntasan ing siklus I mung 65% utawa kurang, sawise diwenehi tindakan ing siklus II prosentase mundhak udakara 20% yaiku dadi 85% utawa kalebu ing kategori apik.

Analisis Asil Observasi Aktivitas Guru siklus I lan Siklus II

	Siklus I	Siklus II
Jumlah	26	34
Rata-rata	2,6	3,4
Ketuntasan Klasikal	65%	85%

Analisis Asil Observasi Aktivitas Guru Siklus I lan II



Adhedhasar diagram kasebut bisa dijingglengi, ana owah-owahana aktivitas guru kang dituduhake wiwit siklus I nganti siklus II. Ing siklus I jumlah skor bisa nggayuh 26, ing siklus II bisa kasil 34. Rata-rata sing kagayuh ing siklus II bisa luwih dhuwur saka siklus I. rata-rata ing siklus I 2,6, sawise diwenehi revisi ing siklus II rata-ratane skor owah dadi 3,4. Prosentase ketuntasan ing siklus I mung 65% utawa kurang, sawise diwenehi tindakan ing siklus II prosentase mundhak udakara 20% yaiku dadi 85% utawa kalebu ing kategori apik. Owah-owahane aktivitas siswa ing saben-saben siklus dijalari marga anane owah-owahan aktivitas kang ditindakake guru.

Undhak-undhakan bijine siswa kelas VII-E SMP Negeri 4 Kertosono ing materi Nulis Mawa Aksara Jawa lan Sandhangan Swara kanthi medhia Dolanan Ular Tangga.

Andharan asil panliten iki adhedhasar asil kang diolehake saka panliten ing tahap pra siklus, siklus I, lan siklus II. Asil tes ing saben-saben siklus gunane kanggo mangerteni asil bijine siswa ing materi nulis mawa aksara Jawa wis bisa kasil nggayuh KKM apa durung. Wujud tes ditindakake ing saben pungkasan patemon. Ing asil tes, aspek kang dibiji antarane kejegan tulisan, kerapian aksara, kecocogan aksara kang dipilih, lan kecepatan anggone ngrampungake garapan.

Sadurunge diwenehi tindakan nganggo medhia dolanan ular tangga, tahap kapisan kang ditindakake panliti yaiku tahap pra siklus. Tahap iki kanggo mangerteni sepira gedhene kawruhe siswa ing materi nulis mawa aksara Jawa. Sawise diweruhi asile banjur diwenehi tindakan kang awujud medhia dolanan ular tangga. Tindakan kasebut ditindakake kaping pindho yaiku siklus I lan siklus II kang tujuwane kanggo luwih nguwatake asile.

Ing siklus I, asil tes nulis mawa aksara Jawa lan sandhangan swara siswa kelas VII-E SMPN 4 Kertosono nggayuh rata-rata biji 73,63 sing sadurunge ing pre-test mung 57,21. Biji paling endhek kang ana ing siklus I yaiku 56,25, dene paling dhuwur 87,5. Cacah siswa kang tuntas KKM ing siklus I ana 22, sing ora tuntas ana 10 siswa saka 32 cacah total siswa. Adhedhasar cacah

siswa kang tuntas mula ketuntasan klasikal ing siklus I gedhene 68,75%, kalebu ing kriteria kurang sebab durung nggayuh 80% saka kang ditetepake ing sekolahan.

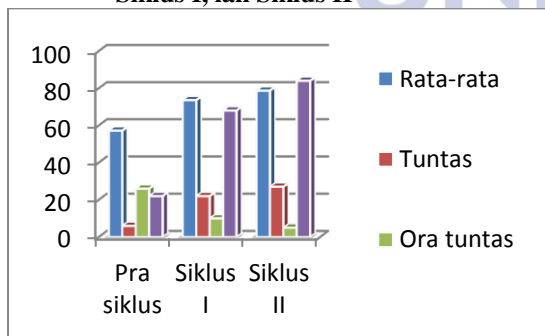
Siklus II nuduhake asil kang ora nguciwani. Ing tahap siklus I dipikolehi bijine siswa paling endhek 56,25, biji paling dhuwur 87,5 kanthi biji rata-rata kelas 73,63 lan ketuntasan klasikal 68,75%. Sawise diwenehi tindakan sarana medhia dolanan ular tangga ing siklus II, biji paling endhek mundhak saka 56,25 dadi 68,75 lan paling dhuwur saka 87,5 dadi 93,75. Cacahing siswa kang tuntas KKM ana 27, sing durung tuntas ana 5 siswa saka cacah total klas 32. Rata-rata kelase uga ngalami undhak-undhakan sing sadurunge 73,63 owah dadi 78,71, ketuntasan klasikal uga mundhak saka 68,75% malih dadi 84,37%.

Pangetrapane medhia dolanan ular tangga ing materi nulis mawa aksara Jawa, katrampilanane siswa ngalami undhak-undhakan ing saben-saben siklus. Supaya luwih rinci bisa dideleng ing tabel lan diagram ing ngisor iki:

Asil Analisis Undhak-Undhakan Biji ing Siklus I lan Siklus II

	Pre-test	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	57,21	73,63	78,71
Biji paling endhek	40	56,25	68,75
Biji paling dhuwur	78	87,5	93,75
Siswa tuntas	6	22	27
Siswa durung tuntas	26	10	5
Ketuntasan Klasikal	22,80%	68,75%	84,37%

Analisis Asil Tes Siswa Tahap Pra-siklus, Siklus I, lan Siklus II



Adhedhasar diagram kasebut bisa dideleng anane undhak-undhakan biji tes siswa ing saben siklus. Rata-rata biji ing tahap pra-siklus kagayuh mung 57,21, ing siklus I mundhak dadi 73,63, banjur diapiki maneh ing siklus II bisa nggayuh rata-rata nganti 78,71. Cacahing siswa kang ora

tuntas uga ngalami owah-owahan. Tahap pra-siklus sing durung tuntas KKM ana 26 murid, sawise diwenehi tindakan ing siklus I cacahing siswa sing ora tuntas suda kari 10 siswa. Medhia lan kagiyatan direvisi ing siklus II bisa nyuda cacahing siswa sing durung tuntas kari 5 siswa. Ketuntasan klasikal ing tahap Pra-siklus isih adoh saka kriteria apik yaiku 22,80%, sawise diwenehi tindakan nganggo medhia dolanan ular tangga ketuntasan klasikal bisa mundhak dadi 68,75%, nanging ketuntasan kasebut isih melbu ing kategori cukup, mula kanggo ngapiki perlu ana revisi. Sawise direvisi, ing siklus II kasil ngundhakake ketuntasan klasikal luwih saka ketuntasan kang wis ditemtokake sekolahan. Ketuntasan klasikal kang kasil digayuh ing siklus II ana 84,37%.

PANUTUP Dudutan

Adhedhasar saka sakabehe asil panliten kang wis ditindakake dening panliti, mula bisa didudut asil sakabehe panliten. Dudutan saka sakabehe panliten bisa diandharake kaya mangkene :

Jumlah skor aktivitas siswa kang digayuh ing siklus I yaiku 18, dene rata-ratane 2,25. Prosentase kang bisa digayuh 56,25%, etungan kasebut kalebu ing ukuran kurang. Jumlah skor aktivitas siswa kang digayuh ing siklus II yaiku 26. Rata-rata skor ngalami owah-owahan yen ditandingake klawan rata-rata ing siklus I, rata-rata ing siklus II yaiku 3,25. Prosentase kang digayuh uga ngalami owah-owahan udakara 25,12% sing sadurunge 56,13% owah dadi 81,25%, etungan kasebut kalebu ing ukuran apik.

Ana owah-owahana aktivitase guru kang dituduhake wiwit siklus I nganti siklus II. Ing siklus I jumlah skor bisa nggayuh 26, ing siklus II bisa kasil 34. Rata-rata sing kagayuh ing siklus II bisa luwih dhuwur saka siklus I. rata-rata ing siklus I 26, sawise diwenehi revisi ing siklus II rata-ratane skor owah dadi 3,4. Prosentase ketuntasan ing siklus I mung 65% utawa kurang, sawise diwenehi tindakan ing siklus II prosentase mundhak udakara 20% yaiku dadi 85% utawa kalebu ing kategori apik. Owah-owahane aktivitas siswa ing saben-saben siklus dijalari marga anane owah-owahan aktivitas kang ditindakake guru.

Asile prasiklus (pre-tes) kawasisan nulis mawa aksara Jawa, rata-rata bijine siswa ing klas VII-E SMPN 4 Kertosono yaiku 57,23, kanthi biji paling endhek 40, biji paling dhuwur 78, presentase durung tuntas 77% lan presentase tuntas 23%. Ketuntasan kasebut isih adoh durung bisa njangkepi kriteria ketuntasan klasikal sing kudune 80%. Asil saka siklus I luwih apik tinimbang asil saka prasiklus (pre-tes). Sawise diwenehi tindakan sarana medhia dolanan ular tangga ing siklus I, biji paling endhek 56,25 lan paling dhuwur 87,5. Rata-rata kelase 73,63, ketuntasan klasikal 69%. Asil panliten ing siklus II luwih apik tinimbang prasiklus lan siklus I. biji paling endhek 68,75 lan paling dhuwur 93,75. Rata-

rata kelase dadi 78,71, ketuntasan klasikal 84,37% kang kalebu apik. Adhedasar saka asil katuntasan kalisisal ing saben siklus mundhak, mula bisa didudut yen medhia dolanan ular tangga daya pangaribawa tumrap asil pasinaon aksara Jawa siswa kelas VII-E SMPN 4 Kertosono.

Pamragoga

Adhedasar saka asile panliten ing prasiklus lan ing saben-saben siklus mula panliti nduweni pangarep-arep supaya medhia dolanan ular tangga bisa nambah wawasan kanggo siswa, guru, lan sekolah. Panliten iki luwih nengene tumrap medhia pasinaon kang bisa didadeakake piranti kanggo nyengkuyung proses pasinaon siswa tumrap pelajaran basa Jawa. Siswa kang luwih seneng sinau nggunakake medhia dolanan tinimbang metode cramah kang terus-terusan bisa didadekake dhasar guru bisa luwih inovatif lan kreatif anggone mulang.

KAPUSTAKAN

-----, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Arikunto, Suharsimi dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

-----2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo

Basir, Udjang, Pr. M. 2010. *Keterampilan Menulis*. Surabaya: FBS Unesa.

Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.

Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Ilmiah: Prinsip-Prinsip Dasar, Langkah-Langkah dan Implementasinya*. Surabaya: Penerbit Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta BPFE Yogyakarta

Padmosoekotjo. 1992. *Wewaton Panulise Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya : CV Sinar Mukti Jaya

Prastawa, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuah Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press

Riduwan. 2009. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief, S, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sarwono, Jonatan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Rahman. 2010. *Revitalisasi Metodik Pengajaran Menulis*. Online: http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR_PEN_D._BAHASA_DAERAH/Re-vitalisasi_Metodik_Menulis.pdf. (kaakses tanggal 10 Juli 2015)

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis*. Bandung: Angkasa 76

Wangi, Selero Afif & Nisaul Barokati S. W. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV. Istanah.

Widada, dkk. 2001. *Kamus Basa Jawa (Bausastra Jawa)*. Yogyakarta: Kanisius