

**PENGARUH MEDIA MIKSUPAJA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA TULISAN JAWA PADA SISWA KELAS V DI SDN KEBRAON I/436 SURABAYA**

**Diana Maratus Sholihah**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ([diana.bagoez10@gmail.com](mailto:diana.bagoez10@gmail.com))

**Heru Subrata**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ([herusubrata@unesa.ac.id](mailto:herusubrata@unesa.ac.id))

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media Miksupaja terhadap keterampilan membaca siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *quasi non equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Kebraon I/436 Surabaya. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang digunakan yaitu hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* yang diolah dengan statistik parametrik dan uji-t dua sampel independen. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media Miksupaja dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tanpa media. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media Miksupaja terhadap keterampilan membaca siswa.

**Kata Kunci:** *Miksupaja, Komik Aksara Jawa, Media Komik Bisu.*

**Abstract**

*This study aims to determine whether there is an influence of Miksupaja media on reading skills of fifth grade students of elementary school. This research is an experimental study with a quasi non equivalent control group design. The study population was all fifth grade students at SDN Kebraon I / 436 Surabaya. The research sample was taken using a purposive sampling technique. The data used are student learning outcomes through pretest and posttest which are processed with parametric statistics and two independent t-test samples. The results of the t-test showed a significant difference in learning outcomes between the experimental classes using Miksupaja media compared to the control class using conventional methods without media. Based on the results obtained, it can be concluded that there is a significant effect between the Miksupaja media on student reading skills.*

**Keywords:** *Miksupaja, Javanese Script Comic, Mute Comic Media.*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran inovatif mampu membawa perubahan cara belajar pada siswa dan ini menjadi tugas yang melekat bagi profesi guru. Penggunaan metode lama misalnya metode ceramah yang hanya mengandalkan oral atau mulut tidak akan tersimpan dalam memori siswa. Oleh sebab itu, perlu diperbaiki dengan media inovatif, diantaranya adalah komik bisu.

Keterampilan berbahasa di antaranya keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Salah satu keterampilan sebagai gerbang ilmu dan informasi adalah membaca. Membaca merupakan jendela dunia, yang artinya dari membaca segala informasi dunia dari berbagai zaman dapat ditangkap dan dicerna dengan cepat dan mudah. Karena itu keterampilan membaca merupakan salah satu komponen tercapainya suatu pembelajaran.

Keterampilan membaca merupakan suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk

memperoleh informasi yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Sehingga keterampilan membaca sangat di butuhkan dalam proses belajar mengajar. Proses tersebut dimulai dari keterampilan yang bersifat mekanis hingga keterampilan yang bersifat pemahaman. Keterampilan membaca selain berperan penting bagi pengembangan pengetahuan namun juga sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia. Pengajaran membaca harus memperhatikan kebiasaan cara berpikir teratur dan baik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang sangat penting dalam upaya merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa yang dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif. Pemanfaatan media merupakan bagian dari pembelajaran inovatif yang harus di gunakan oleh guru supaya dapat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Mbah Mariyo, aksara Jawa saat ini mulai disembunyikan dari sekolah dan guru tidak bisa mengajarkan aksara Jawa, sehingga anak-anak kecil di sekolah tidak bisa menulis dan membaca aksara Jawa dan berbahasa Jawa, yang bisa hanya generasi tua terdahulu (Youtube. 2016). Fakta lain dalam pendidikan, pelajaran Aksara Jawa sangat minim dan cenderung di remehkan, karena biasanya pelajaran tersebut hanya didapati pada buku pelajaran Bahasa Jawa muatan lokal dan terbatas (Kaskus, 2018).

Berdasarkan penelitian Nurhasanah, dkk. di SD kelas 5 tentang pembelajaran bahasa Jawa. Terdapat hasil yang masih menunjukkan bahwa peserta didik kurang menyukai pelajaran bahasa Jawa karena mereka menganggap bahwa pelajaran tersebut sangat membosankan. Hal ini yang mendasari peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi membaca aksara Jawa.

Pembuatan media yang kreatif dan inovatif untuk anak memerlukan keterampilan tersendiri agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari sisi konten pembelajaran bahasa Jawa tulisan Jawa memerlukan kecermatan disebabkan pembelajaran bahasa Jawa itu berkaitan dengan unsur bahasa dan unsur grafis. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang berupa media komik bisu yaitu media *MIKSUPAJA* (komik bisu pelajaran bahasa Jawa) pada pembelajaran bahasa daerah di Sekolah Dasar, yang dapat dijadikan sebuah alternatif dan inovasi baru untuk membantu kemampuan siswa membaca aksara Jawa.

*MIKSUPAJA* juga mengandung nilai-nilai karakter yang dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang baik, yang diambil dari pewayangan. Sehingga siswa lebih bisa mengenal cerita pewayangan. Cara mengerjakannya nanti dengan dibentuknya kelompok diskusi sehingga ada nilai saling bekerja sama didalamnya. Karena konteksnya membaca pemahaman jadi penelitian ini cocok untuk kelas tinggi yaitu kelas V sekolah dasar.

Dalam penelitian terdahulu tentang penelitian eksperimen diantaranya yaitu *Pengaruh media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MIS Hidayah* (Nurjannah, 2018) menghasilkan bahwa media komik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.

Penelitian menggunakan media *KARWA* (Kartu Aksara Jawa) oleh (Deby Fravika, 2017) efektif digunakan dalam keterampilan menulis aksara Jawa, yang diperoleh peserta didik sesuai melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *KARWA*.

Penelitian lainnya (Apriyanti, dkk 2012) adalah tentang *Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara*, memberi pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa SD tersebut. Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk komik dapat meningkatkan hasil belajar, media-media tersebut juga layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang. Pentingnya suatu media kurang

pembelajaran yang menunjang pembelajaran bahasa Jawa dalam membaca bahasa Jawa tulisan Jawa. Dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji coba media *MIKSUPAJA* pada siswa kelas V SDN Kebraon 1 Surabaya. Judul penelitian ini adalah *Pengaruh Media MIKSUPAJA Terhadap Keterampilan Membaca Tulisan Jawa pada Siswa kelas V Di SDN Kebraon 1/436 Surabaya*.

Pada penelitian ini rumusan masalah yang digunakan yaitu “adakah pengaruh media *Miksujaja* terhadap hasil keterampilan membaca tulisan Jawa pada siswa kelas V di SDN Kebraon 1/436 Surabaya?” sehingga pada penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil keterampilan membaca tulisan Jawa pada siswa kelas V di SDN Kebraon 1/436 Surabaya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis, yaitu sebagai berikut. 1) Teoretis, Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan media *MIKSUPAJA* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam bahasa Jawa dengan tulisan Jawa. 2) Praktis, Bagi Siswa, Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam menggunakan media *MIKSUPAJA* pada pembelajaran bahasa Jawa. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi bahasa Daerah di SDN Kebraon 1/436 Surabaya. Memudahkan siswa dalam membaca bahasa Jawa dengan tulisan Jawa. Bagi guru, Media *MIKSUPAJA* ini dapat menambah pengetahuan guru tentang macam-macam media inovatif yang dapat di gunakan dalam pembelajaran bahasa Daerah supaya meningkatkan kemampuan membaca siswa menggunakan bahasa Jawa dengan tulisan Jawa. Bagi peneliti, Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai media pembelajaran inovatif yang dapat di gunakan dalam pembelajaran bahasa Daerah upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa menggunakan bahasa Jawa dengan tulisan Jawa di Sekolah Dasar. Bagi peneliti lain, Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber yang relevan dalam mengembangkan media yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa menggunakan bahasa Jawa dengan tulisan Jawa di Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini juga mempunyai Asumsi yaitu Media *MIKSUPAJA* memberikan kontribusi positif dalam keterampilan membaca bahasa Jawa tulisan Jawa. Dalam hal ini, diharapkan media *MIKSUPAJA* dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jawa. Sehingga materi bahasa Jawa kelas V dapat menjadi solusi dalam rumitnya pembelajaran.

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah dan memenuhi sasaran penelitian. Adapun batasan penelitian adalah sebagai berikut. 1) Penggunaan media *MISKUPAJA* pada saat proses pelajaran membaca aksara Jawa di kelas V SDN Kebraon 1 Surabaya. 2) Sasaran penelitian difokuskan pada siswa kelas V SDN Kebraon 1 Surabaya. 3) Keterampilan membaca aksara Jawa dari Media *MIKSUPAJA*.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media Miksupaja berpengaruh terhadap keterampilan membaca Tulisan Jawa pada siswa kelas V SDN Kebraon I/436 Surabaya.

## METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dikategorikan penelitian kuantitatif karena banyak melibatkan angka, mulai dari proses pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, hingga penarikan kesimpulan (Arikunto, 2013 : 27). Penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menentukan hasil apakah suatu *treatment* berpengaruh terhadap hasil sebuah penelitian (Creswell, 2016 : 17). Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *MIKSUPAJA* (komik bisu pelajaran bahasa Jawa) terhadap keterampilan membaca tulisan Jawa siswa kelas V SD. Oleh karena itu, peneliti menggunakan rancangan penelitian *Quasi Eksperiment Design* atau eksperimen semu.

Pada penelitian ini menggunakan *Nonequivalent control group design* karena pada desain ini tidak dipilih secara acak (*non random assignment*). Dalam *Nonequivalent (Pretest and Posttest) control group design* dilakukan pemilihan antara kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) (*without random assignment*) dan menetapkan sebagai subjek penelitiannya (Creswell, 2016:231). Pada kedua kelompok ini sama-sama di beri *Pretest* dan *Posttest*, namun hanya kelompok eksperimen saja yang diberikan *treatment* (X). Tujuan dari adanya *Pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga dapat diketahui hasil dari pengaruh penggunaan media *MIKSUPAJA* dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Berikut Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Grup* (Creswell, 2016 : 231)

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (A)	O <sub>1m</sub>	X <sub>j</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol (B)	O <sub>3m</sub>	-	O <sub>4</sub>

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Grup*

Keterangan :

- A : Kelas eksperimen
- B : Kelas kontrol
- X : Perlakuan/*treatment*
- O<sub>1</sub> : Pretest pada kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Posttest pada kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : Pretest pada kelas kontrol
- O<sub>4</sub> : Posttest pada kelas kontrol

Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Yang bertempat di di SDN Kebraon I/436 Surabaya yang terletak di Jalan Kebraon III Gg. Durian No. 18, Kecamatan Karangpilang, Kota Surabaya. Alasan

peneliti memilih sekolah ini adalah ingin mengetahui hasil keterampilan membaca siswa dalam tulisan Jawa. Sehingga dilakukan penelitian mengenai pembelajaran bahasa Jawa tulisan Jawa di SD Kebraon I/436 Surabaya dengan melakukannobservasi secara langsung saat proses pembelajaran bahasa Jawa aksara Jawa menggunakan media *MIKSUPAJA*, serta di SDN Kebraon I belum pernah menggunakan media *MIKSUPAJA* sebagai media pembelajaran sehingga dinilai sangat sesuai untuk dijadikan tempat penelitian.

Populasi pada penelitian ini ada kelas V SDN Kebraon I/436 Surabaya dan sampelnya yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu "Pengaruh Media *MIKSUPAJA* Terhadap Keterampilan Membaca Tulisan Jawa Siswa di SDN Kebraon I/436 Surabaya " maka variabel yang akan digunakan adalah Variabel Bebas/Independen media "*MIKSUPAJA*" pada kelompok eksperimen dan Variabel Terikat/Dependen Keterampilan Membaca.

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional yaitu Media *MISKUPAJA* merupakan media komik bisu yang digunakan untuk mempelajari keterampilan berbahasa Jawa aksara Jawa yang ceritanya bersumber dari cerita pewayangan. Dan Keterampilan membaca aksara Jawa adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam memahami makna sebuah kata atau kalimat berbahasa Jawa berhuruf Jawa atau aksara Jawa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Teknik observasi dilakukan dengan mengamati secara seksama keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media *MIKSUPAJA*. Keterlaksanaan yang di amati adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada penggunaan media *MIKSUPAJA* terhadap aktivitas belajar siswa agar mengetahui pengaruh penggunaan media *MIKSUPAJA*. Aktivitas siswa yang diamati sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan oleh observer dengan mengamati kegiatan dari awal hingga akhir pembelajaran dengan cara memberi centang pada keadaan yang sesuai. Mengingat jumlah siswa 30 maka diperlukan beberapa observer sedikitnya 4 orang. Sebelum melaksanakan observasi terlebih dahulu dilakukan penyamaan persepsi tentang pedoman observasi, dengan demikian, masing-masing observer akan menghasilkan penilaian yang sesuai dengan observer yang lain. Dan Tes yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu *Pre-test* dan *Posttest*.

Soal *pre-test* diberikan kepada siswa sebelum dilakukan penelitian baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Soal *pre-test* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman dan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan. dan Soal *pos-test* diberikan peneliti setelah peneliti memberikan perlakuan kepada siswa dengan menggunakan media

*MIKSUPAJA*. soal ini diberikan kepada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan dari penggunaan media *MIKSUPAJA* terhadap Keterampilan membaca tulisan Jawa siswa.

Sebelum melakukan penelitian, terdapat beberapa tahap persiapan penelitian diantaranya melakukan studi pendahuluan, uji validitas instrumen, menentukan objek penelitian dengan cara *pretest*, serta persiapan pembelajaran.

Berikut merupakan penjelasan dalam setiap tahap persiapan penelitian :

### 1. Studi Pendahuluan

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN Kebraon I/436 Surabaya. Studi pendahuluan ini dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2018 dengan melihat situasi dan kondisi pembelajaran di kelas, diskusi dengan kepala sekolah, serta diskusi dengan guru kelas V.

Hasil yang diperoleh dari studi pendahuluan ini adalah observasi keadaan pembelajaran yang ingin diteliti, dalam pembelajaran bahasa Jawa belum pernah menggunakan Media, biasanya hanya menggunakan buku LKS dan pepak bahasa Jawa, serta adanya arahan untuk melaksanakan penelitian di kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen.

### 2. Uji Validitas Instrumen

Setelah melakukan studi pendahuluan, peneliti melaksanakan uji validitas. Validitas ini diuji oleh penilai ahli yang sesuai bidangnya. Perangkat pembelajaran yang ada dalam pelaksanaan penelitian antara lain Silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Dalam tahap uji validitas instrumen ini terdapat beberapa hal diantaranya validasi perangkat pembelajaran, validasi media, serta validasi soal tes. Menurut Burhan (2000), uji validitas dapat dilihat melalui kategori datanya. Dalam data rasional terdapat 2 macam validasi yaitu validasi isi dan konstruk. Validitas ini juga harus diuji oleh *expert judgement* atau penilai ahli sesuai bidangnya. Untuk menghitung hasil validasi kepada *expert judgement* menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SP = \frac{\sum ST}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SP = Skor presentasi hasil validasi

ST = Skor total hasil validasi dari validator

SM = Jumlah skor maksimal

Dengan kriteria hasil sebagai berikut:

75% ≤ SP ≤ 100% : valid tanpa revisi

50% ≤ SP ≤ 75% : valid dengan sedikit revisi

25% ≤ SP ≤ 50% : belum valid dengan banyak revisi

SP < 25% : tidak valid

Validasi perangkat pembelajaran disini bertujuan supaya alat pembantu pelaksanaan penelitian yang

akan digunakan sesuai dengan standar pembuatannya, jadi dapat digunakan secara maksimal oleh peneliti, dan mampu mengatur proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini menggunakan validasi isi dengan melihat cakupan dan kesesuaian perangkat pembelajaran dengan KI, KD, dan Indikator. Adapun hasil validasi perangkat pembelajaran yaitu 91% sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat yang telah dibuat layak digunakan dalam penelitian.

Sedangkan uji coba instrumen dilakukan dengan mengujicobakan soal tes yang telah diperbaiki sesuai hasil validitas isi pada siswa di sekolah lain sesuai dengan jenjang yang digunakan sebagai objek penelitian yang selanjutnya dianalisis. Hasil dari uji validitas soal pada ahli yaitu 100% yang berarti media tersebut valid. Adapun uji validitas dan reliabilitas akan dibahas secara terperinci pada poin selanjutnya.

Validasi selanjutnya adalah validasi media yang akan digunakan pada pembelajaran di kelas eksperimen. Media pembelajaran *MIKSUPAJA* adalah komik bisu pelajaran bahasa Jawa, yang berisikan cerita pewayangan yang menggunakan bahasa Jawa dan tulisan Jawa. Media ini berguna sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa tentang materi cerita pewayangan dan aksara Jawa pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

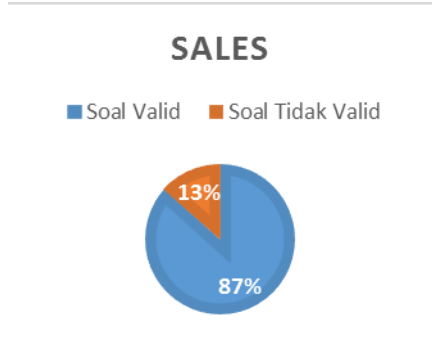
Media ini sebelumnya telah dibahas bersama Dosen pembimbing selaku dosen bahasa Jawa sehingga memperoleh beberapa arahan serta saran dalam memperbaiki media *MIKSUPAJA*. Arahan dari beliau diantaranya pemilihan cerita agar mudah dipahami siswa serta penambahan terjemahan menggunakan tulisan latin pada tata cara dan sinopsi cerita.

Media diuji validitas terlebih dahulu kepada ahli media guna untuk memvalidkan media yang digunakan itu apakah sudah layak dan boleh diujikan atau tidak dalam penelitian ini. Adapun hasil validasi media pembelajaran, hasil validasi gambar yaitu 75% dan konten 76% sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa tambahan dari validator.

### 3. Uji Validitas dan Reliabilitas Soal

Setelah memperbaiki semua instrumen yang telah divalidasi dosen, langkah selanjutnya adalah uji coba soal pada siswa kelas V di SDN Girik 1 sebanyak 20 responden. Setelah mendapatkan data hasil validasi soal, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis butir soal menggunakan korelasi *product moment* dalam Ms.Excel. berikut adalah diagram hasil perhitungan validitas instrumen.

Diagram 1 Presentase Hasil Validasi Instrumen Soal



Soal yang valid memiliki tetapan  $r$  hitung  $> r$  tabel, sedangkan jikaldiperoleh  $r$  hitung  $< r$  tabel maka soal tersebut dapat dinyatakan tidakllvalid sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian. R tabel yang dimaksudkan adalah taraffsignifikansi 5% karena telah menjadi aturan baku dalam penelitian pendidikan.

Perhitungan  $r$  hitung pada diagram di atas adalah dengan menggunakan analisis Ms. Excell dengan *product moment*. Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa dari 30 soal yang telah dibuat dan telah divalidasi pada siswa sekolah dasar kelas V, didapatkan 87% dari instrumensoal merupakan soal yang valid, dan 13% merupakansoal yang tidak valid. Dari persentase tersebut berarti terdapat 26 soal yang valid dan dapat dipakai sebagai teknik mengumpulkan data, sedangkan 4 soal yang tidak valid tidak digunakan sebagai instrumen tes.

Dalam penelitian ini, soal yang valid tersebut dijadikan soal *pretest* dan *posttest* dengan 25 butir soal yang sama namun dilakukan pengacakan nomor pada soal *pretest*ldan *posttest*.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskanpada hasil penelitian, diketahui bahwa uji validitas instrumen penelitian berupa 30 soal objektif didapatkan ljumlah soal yang valid sebanyak 26 soal. Soal-soal yang valid merupa-kan soal yang mempunyai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel dalam taraf signifikansi 5%. Dari 21 soal yang dinyatakan valid, peneliti menggunakan 25 butir soal yang sama namun dilakukan pengacakan nomor pada soal *pretest* dan *posttest*.

Setelah soal valid didapatkan, maka dilakukan uji reliabilitas soal. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui bahwa instrumen penelitian yang dibuat dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Penelitian ini menggunakan rumus *Spearman-Brown* karena soal berupa soal pilihan ganda. Kriteria dalam penghitungan reliabilitas baik dengan *Cronbach Alpha* maupun *Spearman Brown* adalah dengan batasan nilai *cronbach's alpha*  $> 60\%$ . Berikut merupakan hasil analisis menggunakan program SPSS rumus *Spearman Brown* :

Tabel 1. Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.910	.910	26

Sesuai penghitungan dengan menggunakan SPSS 16 bahwa dari 26 soal yang valid yaitu menunjukkan reliabilitas 0,910 atau 91,0%. Menurut Kriteria Nurmally (1960) apabila nilai *cronbach's alpha*  $> 60\%$ . maka, berdasarkan tabel *reliability statistics* diketahui bahwa hasil uji reliabilitas instrumen tes memiliki tingkat reliabilitas 91,0%. maka dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas soal tergolong pada interpretasi yang tinggi.

#### 4. Menentukan Objek Penelitian dengan Uji Homogenitas

Setelah tahap validitas instrumen selesai, maka langkah selanjutnya adalah menentukan objek penelitian yang valid. Karena ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* maka siswa kelas eksperimen dan kontrol harus bersifat homogen. Untuk melakukan uji homogenitas, data yang diperlukan adalah hasil nilai *pretest* kedua kelas. Berikut merupakanhasil *pretest* kelas VA dan VB :

Tabel 2 *Pretest* kelas V C

no	kelas kontrol	
	nam a	nila i
1	ARP	52
2	ARA	56
3	ASR	52
4	APA	56
5	AAP	28
6	AMA	52
7	CAU	36
8	COE	36
9	DDD	20
10	DJG	40
11	FAP	36
12	JMP	40
13	JJA	58
14	KNA	32
15	LV	36
16	MR	40
17	MDA	60
18	MDR	48
19	PAF	52

Tabel 3 *Pretest* kelas V B

No	kelas eksperimen	
	nam a	nila i
1	AK	46
2	AR	60
3	ARA	36
4	ANB	60
5	ANI	32
6	AFT	62
7	AAF	40
8	AES	52
9	AF	44
10	DAR	48
11	DR	60
12	FO	46
13	IGA	40
14	IZA	48
15	IS	36
16	JNR	40
17	LAU	48
18	MF	48
19	MJH	52

20	RRG	20	20	MBP	56
21	RPR	52	21	MNF	36
22	RP	36	22	NEN	60
23	RME	44	23	OSA	74
24	RAR	44	24	OMF	60
25	SA	60	25	RAB	64
26	SMP	60	26	RAN	44
27	VMS	68	27	RRM	32

Data yang telah didapatkan selanjutnya dianalisis dalam SPSS 16. Berikut merupakan hasil perhitungan uji homogenitas *pretest* dengan SPSS :

Tabel 4. Uji Homogenitas Pretest

**Test of Homogeneity of Variances**

hasil pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.828	1	52	.367

Berdasarkan hasil *output* perhitungan dengan menggunakan analisis SPSS 16 pada tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai Signifikansi *pretest* kedua kelas yaitu  $3,67 > 0,05$ , yang berarti bahwa data hasil *pretest* kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varian yang sama (homogen) sehingga kelas VA dan VB dapat digunakan sebagai objek penelitian.

**5. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah tervalidasi oleh dosen ahli. Pembelajaran dilaksanakan pukul 09.30-12.00 WIB .Suasana kelas kondusif karena siswa fokus dalam memperhatikan guru. Media MIKSUPAJA dibagikan pada tiap kelompok sehingga siswa lebih jelas dan berinteraksi langsung dengan media MIKSUPAJA.

Ketika siswa dijelaskan guru bahwasannya akan belajar menggunakan komik, siswa sangat bersemangat dengan memperlihatkan ekspresi yang senang riang gembira. Pada awal penggunaan media MIKSUPAJA siswa masih bingung dengan aksara Jawa yang ada. Setelah guru membimbing siswa dalam menggunakannya dan memahami setiap bagian yang ada namun siswa masih kesulitan, maka guru menceritakan atau menjelaskan kembali ringkasan cerita yang ada pada media Miksupaja. Dengan cara itu siswa lebih mudah dalam memahami dan belajar menggunakan media MIKSUPAJA. Hal ini disadari peneliti menjadi catatan tulisan aksara Jawa apalagi berupa kalimat masih sulit dipahami oleh siswa.

Setelah siswa memahami tokoh, aturan pemakaian dan alur cerita pada ringkasan yang ada, siswa mulai memahami cerita melalui gambar-gambar dengan

menerjemahkan aksara Jawa yang ada sehingga siswa lebih mudah untuk memahami cerita. Setelah siswa faham bagian gambar yang pada balon ceritanya terdapat percakapan yang menggunakan aksara Jawa. Untuk menguji sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami sebuah cerita, siswa diminta untuk mengisi balon kosong yang ada pada cerita selanjutnya.

Setelah mengerjakan, guru melakukan tanya jawab interaktif dengan siswa mengenai cerita Ayodya Bedha. Terlihat bahwa siswa telah memahami isi cerita melalui keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru dengan benar. Setelah kegiatan tersebut, guru meminta siswa secara acak untuk menceritakan inti dari cerita yang dikerjakan di depan kelas. Setelah siswa maju untuk bercerita maka pembelajaran dengan Media Miksupaja telah selesai. Adapun hasil observasi penggunaan media *Miksupaja* yang di berikan oleh observer.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Penggunaan Media *Miksupaja*

		Pengamat I				
		4	3	2	1	Jumlah
Pengamat II	4	1, 2, 5, 6, 7, 8				
	3	3	4			
	2					
	1					
	Jumlah	7	1			8

$$KK = \frac{N^2 + N_2}{2 \times (6+1)}$$

$$KK = \frac{25 + 8}{14}$$

$$KK = \frac{33}{14} = 0,87$$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai koefisien kesepakatan (KK) antara dua pengamat sebesar 0,87. Hasil tersebut menunjukkan nilai KK (0,87) > 0, 60. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penggunaan media *Miksupaja* berjalan dengan sangat baik.

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Media Miksupaja, maka selanjutnya adalah melakukan tes setelah pemberian treatment atau disebut dengan *posttest*. Berikut merupakan hasil *posttest* kelas eksperimen :

Tabel 5 *Posttest* kelas Eksperimen

NO.	kelas eksperimen	
	nama	posttest
1	AK	66
2	AR	80
3	ARA	56
4	ANB	80
5	ANI	60
6	AFT	82
7	AAF	64
8	AES	72
9	AF	64
10	DAR	68
11	DRWP	80

12	FO	68
13	IGAMS	80
14	IZA	68
15	IS	60
16	JNR	60
17	LAU	68
18	MF	68
19	MJH	72
20	MBP	76
21	MNF	56
22	NEN	80
23	OSA	94
24	OMF	80
25	RAB	84
26	RAN	64
27	RRM	60

21	RPR	64
22	RP	76
23	RMEP	64
24	RAR	64
25	SA	68
26	SMP	80
27	VMS	76

Adapun pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah di validasi oleh dosen ahli. Pembelajaran dilaksanakan pukul 09.30-12.00 WIB. Suasana kelas kondusif karena siswa fokus dalam memperhatikan guru. Pembelajaran di kelas kontrol secara keseluruhan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Adapun kendala pelaksanaan pembelajaran adalah kelas yang sempat tidak kondusif namun peneliti dapat mengondisikan kelas kembali.

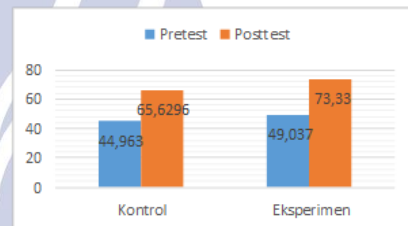
Setelah seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan, seperti halnya kelas eksperimen, di kelas kontrol juga diadakan *posttest*. Berikut merupakan hasil *posttest* kelas kontrol :

Tabel 6 *Posttest* kelas Kontrol

No	Nama	Posttest
1	ARP	68
2	ARA	68
3	ASR	64
4	APA	72
5	AAP	68
6	AMA	72
7	CAU	64
8	COE	48
9	DDD	42
10	DJGS	76
11	FAPW	76
12	JMP	60
13	JJA	48
14	KNA	68
15	LV	68
16	MRWF	64
17	MDA	72
18	MDR	68
19	PAFA	84
20	RRG	56

Setelah pembelajaran di kelas eksperimen (kelas dengan menggunakan media Miksupaja) dan kelas kontrol (tanpa menggunakan media) selesai, didapatkan hasil nilai *posttest* dari masing-masing kelas, yang selanjutnya digunakan untuk menguji normalitas data dan uji hipotesis. Untuk hasil perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Diagram 1. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol



### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh lagu model terhadap hasil belajar siswa menggunakan Uji T. Adapun syarat-syarat sebelum melakukan uji T adalah data yang didapatkan harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, harus dilakukan uji normalitas *posttest* terlebih dahulu. Untuk menghitung normalitas data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan bantuan SPSS 16. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Uji Normalitas *Posttest*

#### Tests of Normality

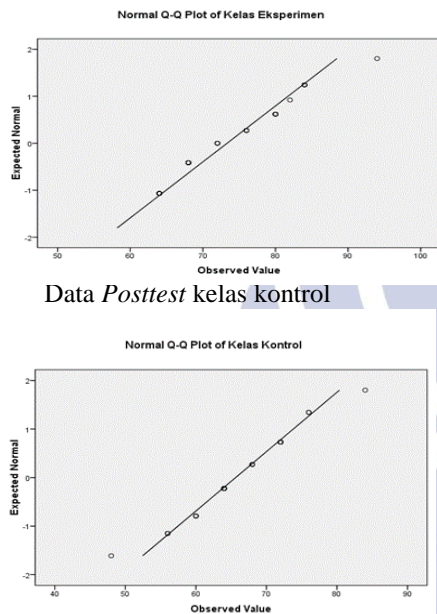
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.162	27	.068	.953	27	.258
Kelas Eksperimen	.182	27	.022	.938	27	.111

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 5 pada kolom *Shapiro-wilk*, nilai Sig pada *post test* kelas kelas eksperimen yakni  $0,174 > 0,05$  dengan df 32. Dengan demikian data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Begitu juga pada data hasil *posttest* kelas kontrol yang mempunyai Sig  $0,156 > 0,05$  dengan df 32, dengan demikian data *posttest* kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Persebaran data normal pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Diagram 2. Persebaran Normalitas Data *Posttest* kelas eksperimen



Dari diagram 2 dan 3 dapat dilihat bahwa secara kasat mata plot-plot yang tersebar pada diagram tersebut berada tidak jauh dari garis yang membentang dari pojok kanan ke pojok atas (*fit line*), hal tersebut membuktikan bahwa data hasil *posttest* yang telah dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki distribusi yang normal. Jadi perhitungan data dapat menuju ke tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis (*T-test*). Berikut merupakan hasil dari Uji T dengan menggunakan rumus *Independent Sample T Test* :

Tabel 8. Uji T

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				T-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Posttest	Equal variances assumed	449	.500	-3,417	52	.001	-7,70370	2,25456	-12,22781	-3,17953	
	Equal variances not assumed			-3,417	51,863	.001	-7,70370	2,25456	-12,22782	-3,17952	

Setelah data kedua kelas berdistribusi normal maka untuk menguji hipotesis bisa dilakukan dengan Uji T. Perhitungan uji T dihitung

dengan menghitung selisih atau beda hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan analisis SPSS 16 dengan rumus *Independent Sample T-Test* dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel yang tidak saling mempengaruhi.

Dari hasil perhitungan uji T, maka dengan melihat Sig. (2-tailed). Jika Sig. (2-tailed) pada perhitungan di bawah 0,05 maka terdapat perbedaan yang bermakna atau adanya pengaruh dari pemberian perlakuan, namun jika lebih besar dari 0,05 maka tidak ada pengaruh dari pemberian perlakuan. Berdasarkan tabel 4.7 didapatkan Sig. (2-tailed) yaitu sebesar  $0,01 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima atau terdapat perbedaan yang bermakna antara selisih hasil *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Atau yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian perlakuan berupa penggunaan media MIKSUPAJA terhadap hasil belajar materi aksara Jawa pada siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-T, diketahui terdapat pengaruh media Miksupaja terhadap hasil belajar bahasa Jawa pada siswa kelas V di SDN Kebraon I/436 Surabaya.. Pengaruh yang ditimbulkan adalah pada peningkatan hasil belajar dan keterampilan membacanya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Miksupaja dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan membaca tulisan Jawa siswa lebih tinggi daripada dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Hasil tersebut tidak lepas dari pengaruh penggunaan media. Menurut Rusman (2017: 214), media adalah pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan, dengan begitu menjadi wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam media *Miksupaja*, informasi yang ingin disampaikan adalah cerita pewayangan dan aksara Jawa serta beberapa sandhangan, pasangan, adan tembung andahan. Sedangkan berdasarkan karakteristik media oleh Dale (dalam Arsyad, 2011:11) media *Miksupaja* termasuk media grafis. Media ini banyak melibatkan indera Pengelihatannya sesuai dengan sifat dari media grafis. Media ini apat membantu siswa untuk menerima dan menampung informasi berbasis verbal yang diberikan oleh guru dengan cara yang menyenangkan karena dikemas dalam gambar.

Dengan menggunakan media *Miksupaja* ini siswa akan diajak memahami cerita pewayangan yang di kemas dalam bentuk komik bisu. Harmer (2007: 56) berpendapat bahwa pengulangan adalah hal yang penting, semakin banyak pengulangan, semakin besar kesempatan untuk mengingat dan menggunakan konten dari cerita komik tersebut. Pengulangan juga berperan besar



dalam transfer pengetahuan dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

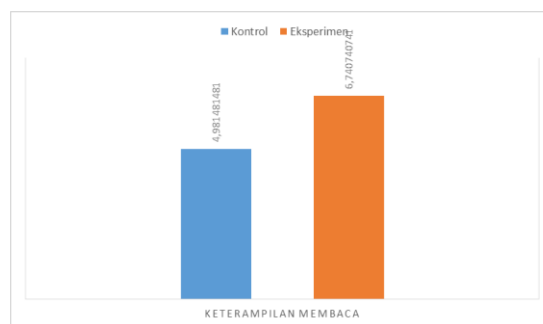
Dalam penelitian pada kelas eksperimen terdapat pula temuan yang menarik dalam penelitian ini, yaitu ketertarikan dan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *Miksupaja* yaitu ketika siswa tidak bosan dalam membaca cerita pewayangan walaupun dengan menggunakan aksara Jawa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dwiyogo (2013 : 11) yang mengungkapkan bahwa secara umum media dapat memperbesar perhatian siswa terhadap materi. Dapat dilihat dari bagaimana antusiasnya siswa yang membaca cerita pada *Miksupaja* dengan semangat. Selain siswa telah terbiasa membaca aksara Jawa dalam pembelajaran, penggunaan cerita pewayangan membuat siswa lebih mengenal cerita pewayangan yang kini mulai jarang diajarkan.

Menurut para siswa di kelas eksperimen hal ini merupakan pertama kalinya bagi mereka belajar menggunakan media komik terutama *Miksupaja* (komik bisu pelajaran bahasa Jawa). Dengan kegiatan tanya jawab interaktif di sela-sela kegiatan pembelajaran menggunakan media *Miksupaja*, dapat membuat siswa aktif dan berani untuk bertanya maupun menyampaikan pendapatnya mengenai materi yang sedang disampaikan. Selain itu dengan adanya kegiatan mengisi balon cerita yang kosong, membuat anak lebih kreatif untuk bercerita namun masih sesuai dengan alur cerita.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh diberikannya *treatment* berupa penggunaan media *Miksupaja*. Pengaruh tersebut tidak hanya dalam nilai hasil belajar siswa, namun juga dalam proses pembelajarannya siswa menunjukkan perbedaan berupa antusiasme dan keaktifan yang lebih pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen menunjukkan rata-rata hasil yang lebih baik daripada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Miksupaja* berpengaruh terhadap hasil belajar dan keterampilan membaca tulisan Jawa siswa kelas V SDN Kebraon I/436 Surabaya.

Berikut untuk hasil perbandingan rata-rata hasil proses keterampilan membaca tulisan Jawa yang diperoleh dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Diagram 5 Penilaian keterampilan Membaca Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Grafik diatas menunjukkan hasil dari kelas eksperimen yang menggunakan media *Miksupaja* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penelitian, pengumpulan data, dan analisis data yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Kebraon I/436 Surabaya tentang penggunaan media *Miksupaja* terhadap keterampilan membaca tulisan Jawa dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan berupa perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terlihat dari perhitungan uji T hipotesis hasil perhitungan uji t-test diperoleh dengan melihat Sig. (2-tailed). didapatkan Sig. (2-tailed) yaitu sebesar  $0,01 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima atau terdapat perbedaan yang bermakna antara selisih hasil *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Miksupaja* dengan segala karakteristiknya dapat dijadikan alternatif untuk dijadikan media pembelajaran materi yang bersifat abstrak dan verbal karena memiliki nilai lebih.

### Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:
2. Menggunakan *Miksupaja* sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Jawa dalam konteks yang berbeda sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
3. Bagi penelitian lebih lanjut (peneliti lain), penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk memahami dan pijakan lebih lanjut dalam penggunaan media *Miksupaja* karena tergolong media baru dalam menunjang pembelajaran bahasa Jawa. Diharapkan juga dapat disempurnakan oleh penelitian lanjutan, sehingga dapat lebih baik lagi.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Hayat, Bahrul. (2003). *Penilaian Kelas (Classroom Assessment) dalam Penerapan Standard Kompetensi*. Makalah.

Husamah., Pantiwati, Yuni. Restian, Arina. 2016. *Belajar & Pembelajaran*. Malang: UMM Press.

Nurhasanah, N., Wurianto, A. B., & Arifin, B. (2016). *Pengembangan media kijank (komik indonesia, jawa, dan aksara jawa) pembelajaran bahasa jawa kelas 5 sekolah dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 1(4), 267-273.

Sheppard, Philip. 2007. *Music Makes Your Child Smarter*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Smaldino, Sharon E., Russel, James. Lowther, L. Deborah. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta.

Sundayana. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Supradewi, Ratna. 2010. *Otak, Musik, dan Proses Belajar*. Buletin Psikologi UGM Vol. 18 No. 2

Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: UMM Press.

Asmowidjojo, Jakiem. (18 Juni 2016). *Simbah crita: Aksara Jawa ojo didelikne*. Diakses dari <https://youtu.be/X5mUVas-JUU>

Lembuganteng. (13 Juli 2018). *14 fakta aksara Jawa yang hilang ditelan zaman*. Diakses dari <https://m.kaskus.co.id/thread/5b47f70bde7706a1d8b456a/14-fakta-tentang-aksara-jawa-yang-hilang-ditelan-zaman/3>

Edu, Heru Subrata. (28 Maret 2010). *Keterampilan membaca*. Diakses dari <http://herusubrata-edu.blogspot.com/2010/03/keterampilan-membaca.html?m=1>

