Peningkatan Pemahaman Materi Tembang Durma dengan Menerapkan Model *Games Based Learning* Menggunakan Permainan Sambung Kata

Ahmad Shobirin¹, Wirawati Setya Novitasari², Joko Sukoyo³

¹(Universitas Negeri Semarang)

(shobirin542@gmail.com)

²(SMP Negeri 5 Semarang)

(wirayoda17@gmail.com)

³(Universitas Negeri Semarang)

(j_sukoyo@mail.unnes.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan yang dialami peserta didik kelas IX I SMP Negeri 5 Semarang terkait materi serat wulangreh pupuh durma. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model *model game based learning* dengan permainan sambung dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terkait serat wulangreh pupuh durma. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus meliputi perencanaan, implementasi, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, penilaian melalui google formulir, catatan lapangan, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif untuk data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pemahaman pada pratindakan sebesar 64,38%. Pada pelaksanaannya, tindakan yang dilakukan hanya terdiri dari satu siklus karena sudah menunjukkan peningkatan sesuai yang diinginkan sebesar 59,38%. Dengan kata lain, *model game based learning* dengan permainan sambung dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait serat wulangreh pupuh durma.

Kata kunci: *game based learning*, permainan sambung kata, serat wulangreh

PENDAHULUAN

Peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Tembang Durma merupakan hal yang sangat penting dalam konteks pembelajaran sastra Jawa. Materi Tembang Durma tidak hanya mengandung nilai-nilai seni dan budaya yang tinggi, tetapi juga membawa pesan-pesan kehidupan yang mendalam. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif menjadi krusial dalam memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap Tembang Durma.

Model Game Based Learning (GBL) dengan memanfaatkan permainan sambung kata menjadi sebuah alternatif menarik dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Tembang Durma. GBL menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan memicu motivasi belajar peserta didik.

Dalam konteks penelitian ini, kami mengusulkan sebuah penelitian yang mengkaji efektivitas model GBL dengan permainan sambung kata dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Tembang Durma. Melalui permainan sambung kata, peserta didik akan diajak untuk aktif berpikir, mengaitkan konsep-konsep, dan menginterpretasikan makna dari Tembang Durma dengan cara yang kreatif dan interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana model GBL dengan permainan sambung kata dapat memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Tembang Durma. Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan landasan empiris yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam konteks pembelajaran sastra Jawa dan pengembangan pemahaman peserta didik terhadap warisan budaya kita.

Penelitian ini akan melibatkan penggunaan model Game Based Learning (GBL) yang mengintegrasikan permainan sambung kata sebagai metode pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Tembang Durma, tetapi juga untuk mengeksplorasi potensi GBL dalam konteks pembelajaran sastra Jawa.

Melalui permainan sambung kata, peserta didik akan dihadapkan pada tantangan untuk menghubungkan kata-kata dan konsep-konsep dalam Tembang Durma, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap makna dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual terhadap karya sastra yang dipelajari.

Bukan hanya itu, penggunaan GBL dengan permainan sambung kata juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Karakteristik permainan yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Penggunaan model GBL dengan permainan sambung kata diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam kemampuan menulis peserta didik pada materi Tembang Durma. Dengan fokus pada aspek keterlibatan, motivasi, dan kreativitas, penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi metode ini sebagai alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran sastra Jawa.

Penelitian ini juga memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas GBL dengan permainan sambung kata dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Tembang Durma, serta memberikan arahan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif di masa depan.

Selain meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Tembang Durma, penelitian ini juga memberikan kesempatan untuk mengevaluasi sejauh mana model GBL dengan permainan sambung kata dapat memfasilitasi pembelajaran sastra Jawa secara holistik. Dalam hal ini, aspek-aspek seperti kreativitas, kemampuan berpikir analitis, kolaborasi

antarpeserta didik, dan pengembangan keterampilan komunikasi juga dapat dieksplorasi dan dinilai.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sastra Jawa juga membuka peluang untuk mengintegrasikan unsur-unsur multimedia dan visualisasi, yang dapat membantu peserta didik memahami dan mengapresiasi kekayaan budaya yang terkandung dalam Tembang Durma. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan dalam konteks pengajaran bahasa dan sastra Jawa, tetapi juga relevan dalam mengembangkan literasi digital dan pemahaman akan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Pengalaman pembelajaran yang positif melalui model GBL dengan permainan sambung kata memiliki potensi untuk membawa dampak jangka panjang yang signifikan terhadap peserta didik. Dalam konteks ini, terdapat beberapa aspek penting yang dapat berkembang seiring dengan penggunaan model pembelajaran ini.

Pertama-tama, pengalaman pembelajaran yang positif dapat memperkuat motivasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik merasa terlibat, terinspirasi, dan merasakan kepuasan dari proses pembelajaran, motivasi belajar mereka cenderung meningkat. Hal ini dapat mengarah pada partisipasi aktif, pemahaman yang lebih mendalam, dan dedikasi yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran.

Selanjutnya, penggunaan model GBL dengan permainan sambung kata dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis. Peserta didik akan terlatih untuk berpikir secara analitis, menghubungkan konsep-konsep, mengidentifikasi pola-pola, dan membuat inferensi yang relevan. Keterampilan ini sangat penting dalam memahami dan menganalisis informasi dengan lebih baik, serta dalam mengambil keputusan yang rasional dan bertanggung jawab.

Selain itu, pengalaman positif melalui GBL juga dapat memberikan kontribusi pada penguasaan materi secara menyeluruh. Peserta didik akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, dan memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam konteks yang nyata. Hal ini dapat meningkatkan retensi informasi, memperkuat pemahaman konsep, dan memperluas wawasan peserta didik terhadap topik yang dipelajari.

Dampak-dampak positif ini memiliki implikasi yang signifikan pada pencapaian akademik peserta didik. Motivasi yang tinggi, keterampilan berpikir kritis yang terlatih, dan penguasaan materi yang kuat merupakan faktor-faktor penting dalam meningkatkan kinerja dan prestasi belajar peserta didik. Lebih dari itu, pengalaman pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan juga membentuk landasan yang kokoh bagi pembelajaran yang berkelanjutan, perkembangan pribadi yang holistik, dan pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya sebuah upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Tembang Durma, tetapi juga merupakan langkah menuju pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan zaman. Melalui pemahaman yang lebih dalam terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan kurikulum, metode pembelajaran, dan pengajaran bahasa dan sastra Jawa secara lebih luas.

Fenomena di kelas IX I SMP Negeri 5 Semarang berupa peserta didik yang kesulitan memahami materi serat wulangreh pupuh gambah. Materi tersebut dianggap sulit, karena harus memahami aturan yang digunakan dalam penulisan tembang. Maka dari itu, pembelajaran dengan model *game based learning* dengan permainan sambung kata digunakan. Harapannya dengan pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, mengikuti pendekatan yang dijelaskan oleh Arikunto (2016). Setiap siklus PTK terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), implementasi tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Dalam hal pengumpulan data, teknik yang digunakan mencakup observasi, penilaian terhadap tulisan Tembang Durma, penggunaan angket, pencatatan lapangan, dokumentasi, serta wawancara. Metode analisis data yang diterapkan adalah teknik analisis deskriptif, dengan analisis kualitatif untuk data-data kualitatif seperti hasil observasi lapangan, pencatatan lapangan, dan wawancara. Sedangkan untuk data kuantitatif yang berasal dari tes keterampilan menulis Tembang Durma sebelum dan sesudah tindakan, digunakan analisis kuantitatif.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Semarang, pada Kelas IX I semester genap tahun ajaran 2023/2024. SMP Negeri 5 Semarang beralamat di Jl. Sultan Agung No. 9, Wonotingal, Kecamatan Candisari Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah Kode Pos 50252. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah menengah pertama di bawahaungan Dinas Pendidikan Kota Semarang.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data perilaku peserta didik selama dalam proses penulisan Tembang durma menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah. Data kuantitatif berupa tingkat keterampilan peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai tes menulis cerita. Data diperoleh melalui: 1). Pengamatan, 2) Wawancara, 3). Angket, 4). Tes Menulis Tembang Durma, 5). Dokumentasi, 6). Catatan Lapangan. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kegiatan penelitian berupa persiapan, perencanaan, implementasi tindakan, pemantauan, dan refleksi.

Analisis tindakan dilakukan dengan pendekatan kualitatif, sementara analisis hasil dari tindakan dilakukan secara kuantitatif. Dalam analisis kualitatif, data yang dikumpulkan meliputi hasil wawancara, catatan lapangan, lembar observasi, angket, dan dokumentasi foto, mengikuti metode yang disarankan oleh Sugiyono (2018). Sedangkan data kuantitatif berasal dari pretest dan posttest yang dilakukan sebelum dan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran penulisan cerita dengan model pembelajaran berbasis masalah. Data kuantitatif ini dianalisis dengan menggunakan pedoman penilaian keterampilan menulis cerita Tembang Durma yang dikembangkan secara khusus untuk penilaian karangan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum pelaksanaan tindakan dimulai, peneliti dan guru pamong selaku kolaborator penelitian mengadakan wawancara dengan peserta didik dan mengadakan kegiatan pratindakan (tes awal) dengan mengerjakan soal untuk mengetahui kemampuan awal

peserta didik kelas IX I SMP Negeri 5 Semarang dalam memahami materi tembang durma. Observasi kemampuan awal memahami materi tembang durma peserta didik juga dilakukan dengan memberikan soal melalui google formular. Hasil mengerjakan soal tersebut digunakan untuk memetakan kemampuan awal peserta didik terhadap materi tembang durma.

Hasil yang diperoleh peserta didik dalam pretest masih jauh dari harapan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian aspek keterampilan menulis masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan sebelumnya. Dari 32 peserta didik secara keseluruhan rata-rata nilai yang didapat adalah 64,38. Dengan kata, tingkat pemahaman terkait materi tembang durma perlu ditingkatkan agar mencapai. Kenyataan tersebut perlu ditindaklanjuti dengan menerapkan solusi perbaikan pembelajaran yang sesuai, efektif dan pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Hasil

HasilProses pengambilan data dengan menggunakan instrument test. Soal test disusun menggunakan aplikasi Google Formulir sejumlah 10 butir pertanyaan pilihan ganda, yang terdiri dari tiga pilihan jawaban, sedangkan indikator soalnya yaitu penjabaran dari KD Menelaah teks Serat Wulangreh Pupuh Durma. Pedoman penskoran 10 point untukjawaban benar dan 0 untuk jawaban salah.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Penelitian

No	Nilai	Nama	Kelas	Presensi
1	60 / 100	Zulfanita	IX I	32
2	50 / 100	Hasna Nalani Anandya	IX I	13
3	50 / 100	Fathan Syathotho	IX I	10
4	50 / 100	Nuzulul Abel Khairunnisa	IX I	22
5	40 / 100	syifania pratiwy	IX I	29
6	60 / 100	Rayhan Hafidz H	IX I	26
7	20 / 100	Hasbia Tuhfah Maulaya	IX I	12
8	80 / 100	Nizar Muhammad Ihsan	IX I	21
9	70 / 100	Yuma Friska lestari	IX I	30
10	60 / 100	Zhavier Fairuz Armawan	IX I	31
11	80 / 100	Muhammad Arya Muzakki	IX I	18
12	70 / 100	Inaaya Reyhana Meherunisa	IX I	14
13	60 / 100	BALQIS SALMA HAQ	IX I	4
14	90 / 100	Davin Arsandi Putra Hakim	IX I	8
15	30 / 100	SHIDQI MUNAWWIR ISLA W	IX I	28
16	80 / 100	Aulia Maharani	IX I	3
17	70 / 100	Bima putra Darmawan	IX I	5
18	80 / 100	Alrashya Widiano	IX I	2
19	50 / 100	penzylvania zeivinta	IX I	23
20	40 / 100	Mutiara Kasih	IX I	20
21	60 / 100	izza aurellia meidiana putri	IX I	15
22	60 / 100	aira dwike budi kumala	IX I	1
23	90 / 100	Damaghara Arya Satya	IX I	7

24	70 / 100	Muhammad Rauf Nizar Syah Royan	IX I	17
25	70 / 100	Pranaja Satria Paramudya	IX I	24
26	50 / 100	Rais Anggoro Fikri	IX I	25
27	70 / 100	Rizka Maulidya	IX I	27
28	70 / 100	Happy Calista Kurniawan	IX I	11
29	80 / 100	Ernesya Fatimah Zahra	IX I	9
30	80 / 100	MUHAMMAD RAFIKO	IX I	19
31	90 / 100	Callista Putri Relvian	IX I	6
32	80 / 100	Kirana Tris Ardhanareswari	IX I	16

(Rata-rata nilai yang diperoleh : 64,38)

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penelitian

No	Nilai	Nama	Kelas	
1	100 / 100	Happy Calista Kurniawan	IX I	11
2	100 / 100	syifania pratiwy	IX I	29
3	80 / 100	Rizka Maulidya	IX I	27
4	100 / 100	Davin Arsandi Putra Hakim	IX I	8
5	100 / 100	Rais Anggoro Fikri	IX I	25
6	100 / 100	Kirana Tris Ardhanareswari	IX I	16
7	100 / 100	Damaghara Arya Satya	IX I	7
8	100 / 100	Yuma Friska lestari	IX I	30
9	80 / 100	Bima putra Darmawan	IX I	5
10	100 / 100	aira dwike budi kumala	IX I	1
11	70 / 100	BALQIS SALMA HAQ	IX I	4
12	90 / 100	izza aurelia	IX I	15
13	100 / 100	Callista Putri Relvian	IX I	6
14	80 / 100	Zhavier Fairuz Armawan	IX I	31
15	90 / 100	Rayhan Hafidz H.	IX I	26
16	100 / 100	Fathan Syathotho	IX I	10
17	90 / 100	Ernesya Fatimah Zahra	IX I	9
18	100 / 100	Nizar Muhammad Ihsan	IX I	21
19	90 / 100	Hasna Nalani Anandya	IX I	13
20	70 / 100	Zulfanita	IX I	32
21	100 / 100	Aulia Maharani	IX I	3
22	80 / 100	Hasbia Tuhfah Maulaya	IX I	12
23	60 / 100	shidqi munawwir isla wicaksono	IX I	28
24	80 / 100	Inaaya Reyhana Meherunisa	IX I	14
25	90 / 100	Nuzulul Abel Khairunnisa	IX I	22
26	100 / 100	MUHAMMAD RAFIKO	IX I	19
27	90 / 100	Alrashya Widiano	IX I	2
28	80 / 100	penzylvania zeivinta	IX I	23
29	100 / 100	Pranaja Satria Paramudya	IX I	24
30	90 / 100	Muhammad Rauf Nizar Syah Royan	IX I	17

31	80 / 100	Mutiara Kasih	IX I	20
32	90 / 100	Muhammad Arya Muzakki	IX I	18

(Rata-rata nilai yang diperoleh : 89,68)

Pembahasan

Berdasarkan tabel hasil diatas dapat ditemukan hasil sebagai berikut:

1. Dari 32 jumlah peserta didik yang observer teliti, sebelum diterapkan pemberian materi menggunakan media video pembelajaran, terdapat 10 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai diatas kkm dan 22 peserta didik dibawah kkm dengan persentase masing masing 31,25% dan 68,75%.
2. Dari 32 jumlah peserta didik yang observer teliti, setelahditerapkan pemberian materi menggunakan media video pembelajaran, terdapat 29 peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai diatas kkm, dan 3 peserta didik dibawah kkm dengan persentase masing masing 90,63 % dan 9,37 %.

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil yang sangat signifikan. Kenaikan itu sebesar 59,38% dari hasil awal sebelum dilakukan tindakan. Dengan kata lain, hal tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hal itu menunjukkan tidak perlu dilakukan siklus 2, karena dihasil terakhir dalam satu kelas hamper semuanya sudah memahami terkait materi tembang durma. Sehingga dalam pelaksanaannya permainan sambung kata dilakukan hanya sekali saja.

Pelaksanaan permainan sambung kata didalam kelas IX I ini tidak bisa dikatakan semua berhasil. Tentu saja ada kendala yang dihadapi agar proses permainan tetap kondusif. Selain itu, dibutuhkan kreatifitas oleh guru agar permainan yang terlihat sederhana terlihat menarik dan peserta didik mau mengikuti semua aturan.

Aspek-aspek yang menjadi titik berat materi adalah terkait *paugeran* atau aturan yang ada dalam tembang durma. Selain itu, pemahaman terkait isi dari setiap baitnya. Sehingga, secara ketuntasan secara klasikal tercapai. Tahapan-tahapan itu ditercapai karena pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut berpengaruh dalam pembelajaran. Pembelajaran berdiferensiasi menjadikan proses belajar menjadi dua arah dan terjalin komunikasi yang baik antara peserta didik dan guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa: 1) penerapan *game based learning* menggunakan permainan sambung kata dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi Serat Wulangreh pupuh Durma. Peningkatan pemahaman pada peserta didik kelas IX I SMP Negeri 5 Semarang sangat signifikan dengan angka peningkatan 59,38%. Selain itu, dengan penerapan *game based learning* pembelajaran semakin menarik dan disukai oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: Panitia Sertifikasi GuruRayon 13 Surakarta
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Darsono (2016). Beberapa Pandangan tentang Tembang Macapat : Jurnal Pengetahuan, Pemikiran, dan Kajian tentang Buni, Volume 16, No.1.
- Kurniawan (2017). Makna Tembang Macapat sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis, Tugas Akhir Karya Seni : Universtas Negeri Yogyakarta.
- Kusuma,M.A., Kusumajanto, D.D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif

- Pembelajaran Aktif di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 7(1), 28-37
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran. Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37 No. 1.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Pustakakarya
- Raharjayanti dan Widagdo (2021). Keefektifan Media Video Pembelajaran dari Youtube terhadap Keterampilan Menyimak dan Melagukan Tembang Macapat Kelas IV : Joyful Learning Journal10 (1).
- Rizqi, Amir dan Daryanto (2015). Peningkatan Kemampuan Mengapresiasi Tembang Macapat Melalui Media Video Interaktif: jurnal.fkip.uns.ac.id, Vol. 3 No.9