



PENGARUH MEDIA *GAME PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS AKSARA SUNDA KELAS VII MTS AL HIDAYAH JAMANIS KABUPATEN TASIKMALAYA

Helmy Abdillah, Heti Triwahyuni, Opah Ropiah

Myhelz99@gmail.com, triwahyunuheti@upmk.ac.id, ropiah@upmk.ac.id

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah
STKIP Muhammadiyah Kuningan
Gedung A Lt. 3 Kuningan Jawa Barat

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima 10 Januari 2018
Disetujui 10 April 2018
Dipublikasikan 25 April 2018

Kata Kunci:

media *games puzzle*;
menulis, aksara Sunda.

Abstrak

Penelitian ini memiliki latar belakang kurangnya pengetahuan siswa dalam menulis aksara Sunda di MTs Al Hidayah Jamanis Kabupaten Tasikmalaya. Oleh karena itu peneliti memiliki tujuan untuk meneliti kemampuan menulis siswa dalam aksara Sunda (1) menulis aksara swara/vocal, (2) menulis aksara ngalagena, (3) menulis aksara pangwilang, dan (4) menulis rarangkén. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang dipakai adalah metode kuasi eksperimen dengan desain pre-test dan pos-test. Sumber data dalam penelitian adalah siswa kelas VII MTs Al Hidayah Jamanis Kabupaten Tasikmalaya yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis aksara Sunda. Hal ini dapat terlihat dari hasil uji hipotesis. Rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media *games puzzle* yaitu 72 sedangkan setelah menggunakan media *games puzzle* rata-rata nilai siswa menjadi 76. Selain itu, meningkatnya kemampuan menulis aksara Sunda bisa dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{hitung} 6,15 > t_{tabel} 2,46$. Artinya, ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *games puzzle*.

Abstact

Key Words:

*puzzle games
media;
writing, Sundanese
script.*

This study has a background of the lack of knowledge of students in writing the Sundanese script MTs Al Hidayah Jamanis Tasikmalaya District. Therefore, researchers meliki purpose of researching students' writing skills in script Sunda (1) write a script swara / vocal, (2) writing script Ngalagena, (3) write a script pangwilang, and (4) write rarangkén. This research uses quantitative approach. The method used is quasi experimental method with pre-test and post-test design. Sources of data in the study were students of class VII MTs Al Hidayah Jamanis Tasikmalaya District amounted to 23 students. The result of this research shows the improvement of students' ability in writing Sundanese script. This can be seen from the results of hypothesis testing. The average value of students prior to using the media puzzle games which is 72 while after using the media puzzle games average student scores be 76. Additionally, the increased ability to write Sundanese script can be seen from the results of hypothesis testing $t_{showed} 6,15 > t_{table} 2,46$. That is, there is a significant difference between learning outcomes before and after using media puzzle games.

PENDAHULUAN

Menulis menggunakan aksara Sunda selalu di anggap susah karena banyak siswa yang belum mengenal aksara Sunda. Oleh karena itu, guru harus mengajarkan dahulu aksara swara/vocal, aksara ngalagena/ konsonan, aksara ngalagena dari suara serapan, rarangkén serta aksara wilangan. Suatu cara agar bisa mengenalkan aksara Sunda dalam bidang pengetahuan yaitu dengan cara menerapkan dalam pembelajaran.

Dari data nilai siswa kelas VII di MTs Al Hidayah Kabupaten Tasikmalaya, hasil belajar menulis aksara Sunda belum sesuai harapan karena masih banyak nilai siswa yang kurang dari KKM. KKM Bahasa Sunda di MTs Al Hidayah Jamanis adalah 75. Dari satu kelas siswa yang berjumlah 23 orang yang sudah bisa mencapai nilai KKM 75 hanya delapan orang. Keadaan ini jelas menggambarkan rendahnya hasil belajar siswa dalam menulis aksara Sunda.

Hasil pembelajaran menulis aksara Sunda belum sesuai harapan karena adanya beberapa permasalahan diantaranya yaitu siswa merasa sulit dalam menulis aksara Sunda, belum mengenal bentuk aksara Sundanya dan belum tau tempat menyimpan rarangkén dan kegunaannya. permasalahan lain, dalam proses pembelajaran yang monoton serta kurang terampilnya guru dalam membuat media pembelajaran mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam belajar menulis aksara Sunda.

Oleh karena itu pentingnya media dalam kegiatan pembelajaran menulis aksara Sunda, penulis ngarasa tertarik untuk melakukan penelitian dalam masalah kemampuan menulis aksara Sunda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2013: 12), adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, tehnik pengambilan sampel data pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen

penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Tehnik menentukan populasi dan sampel adalah menggunakan *random sampling*.

Tehnik mengumpulkan data menggunakan hasil tes yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media *games puzzl*

Tehnik analisis data ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII MTs Alhidayah Jamanis yang belum menggunakan media *games puzzle* adalah diawali dengan tes pretest yang mempunyai tujuan untuk mengetahui kemampuan awal menulis aksara Sunda siswa kelas VII MTs Alhidayah Jamanis. Kriteria yang ditentukan adalah menulis aksara sunda vokal, konsonan dan menulis rarangkén. Subjek kelas VII MTs Alhidayah adalah 23 siswa dari jumlah tersebut yang mampu mencapai nilai 75 hanya 8 siswa dan 15 siswa belum mencapai nilai 75 dengan nilai paling besar 80, nilai yang paling kecil 66 dengan rata rata 71,34.

Tabel. 1
Rékapitulasi Uji Jumlah rata-rata
Pretést

No	Ngaran	Skala Aspek Anu Dipeunteun		Jumlah
		Aksara	Rarangken	
1	Abim Maulana	37	30	67
2	Ace Muhammad Abd Hamid	39	28	67
3	Aldi Setiawan	45	30	75
4	Angga Randika	42	27	69
5	Arya Malik	38	30	68
6	Arya Nastiar	39	28	67
7	Dein Aenul Huda	45	27	72
8	Dendi Mulayadi	45	26	71
9	Desi Alawiah	46	30	76
10	Didan	39	27	66

11	Andreansyah Dzikra Putri Tazkia	43	37	80
12	Fitriyani	45	30	75
13	Jamilatuh Alawiyah	45	34	79
14	Kurniawan	45	30	75
15	Micky Mustika Dewi A	40	28	68
16	Nani Nurhalimah	46	23	69
17	Ridwan Hidayat	38	28	66
18	Siti Jauzah	43	32	75
19	Susi Saripah	38	30	68
20	Syahrul Gunawan	45	28	73
21	Syauqi Muzayyan A	43	26	69
22	Widia Srimaulani	44	24	68
23	Wulan Rahmawati	46	32	78
Jumlah		976	665	1641
Rata-rata		42,43	28,9	71,35

Sumber. Hasil penelitian

Selanjutnya dilakukan pembelajaran menggunakan media *games puzzle* kemudian melakukan tes posttest, yang mempunyai tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah menggunakan media *games puzzle* dalam pelajaran menulis aksara Sunda, dari jumlah siswa 23 yang bisa mencapai nilai 75 meningkat dari menjadi 20 siswa dan yang belum mencapai 3 siswa dengan hasil nilai terbesar adalah 85 dan nilai terkecil adalah 71 dengan rata-rata 76,56.

Tabel. 2
Rékapitulasi Uji Jumlah rata-rata
Posttest

No	Ngaran	Skala Aspek Anu Dipeunteun		Jumlah
		Aksara	Rarangken	
1	Abim Maulana Ace	40	35	75
2	Muham mad Abd Hamid	43	32	75
3	Aldi Setiawan	45	35	80
4	Angga	42	33	75

5	Randika Arya Malik	42	34	76
6	Arya Nastiar Dein	42	33	75
7	Aenul Huda Dendi	45	34	79
8	Mulayad i	45	30	75
9	Desi Alawiah Didan	46	33	79
10	Andrean syah Dzikra Putri	40	31	71
11	Tazkia	47	38	85
12	Fitriyani Jamilatu h	45	33	78
13	Alawiya h	47	35	82
14	Kurniaw an	45	33	78
15	Micky Mustika Dewi A Nani	39	33	72
16	Nurhali mah	46	30	76
17	Ridwan Hidayat	38	33	71
18	Siti Jauzah	43	35	78
19	Susi Saripah Syahrul	42	33	75
20	Gunawa n Syauqi	45	30	75
21	Muzayya n A Widia	43	32	75
22	Srimaula ni Wulan	44	31	75
23	Rahmaw ati	46	35	81
Jumlah		1000	761	1761
Rata-rata		43,48	33,08	76,56

Sumber. Hasil penelitian

Berdasarkan dari hasil hitung belajar menulis aksara Sunda siswa sebelum menggunakan media *games puzzle* lebih kecil (71,34) daripada yang sudah menggunakan media *games puzzle* (76,65). Artinya hasil belajar menulis aksara Sunda siswa sesudah menggunakan media *games puzzle* lebih baik daripada siswa sebelum menggunakan media *games puzzle*. Agar lebih jelas bisa dilihat dari tabel rekapitulasi hasil pretest dan posttest.

Tabel. 3

Rekapitulasi hasil *Pretest* jeung *Posttest*

No	Ngaran	<i>Pret est</i>	<i>Postt est</i>	Beda
1	Abim Maulana	67	75	8
2	Ace Muhammad Abd Hamid	67	75	8
3	Aldi Setiawan	75	80	5
4	Angga Randika	69	75	6
5	Arya Malik	68	76	8
6	Arya Nastiar	67	75	8
7	Dein Aenul Huda	72	79	7
8	Dendi Mulayadi	71	75	4
9	Desi Alawiah	76	79	3
10	Didan Andreansyah	66	71	5
11	Dzikra Putri Tazkia	80	85	5
12	Fitriyani	75	78	3
13	Jamilatuh Alawiyah	79	82	3
14	Kurniawan	75	78	3
15	Micky Mustika Dewi A	68	72	4
16	Nani Nurhalimah	69	76	7
17	Ridwan Hidayat	66	71	5
18	Siti Jauzah	75	78	3
19	Susi Saripah	68	75	7
20	Syahrul Gunawan	73	75	2
21	Syauqi Muzayyan A	69	75	6
22	Widia Srimaulani	68	75	7
23	Wulan Rahmawati	78	81	3
Jumlah		1641	1761	120
Rata-rata		71,34	76,56	5,217
		783	522	391

Berdasarkan dari tabel diatas bisa dilihat nilai rata-rata hasil belajar

menulis aksara Sunda siswa sebelum menggunakan media *games puzzle* dan sesudah menggunakan media *games puzzle*. Dari nilai rata-rata hasil belajar menulis aksara Sunda siswa yang sudah baik menulis aksara Sunda walaupun masih ada beberapa siswa yang kemampuan menulis aksara Sundanya yang belum sesuai harapan.

Dari penelitian menggunakan media *games puzzle* mempunyai kelebihan, siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran menulis aksara Sunda karena dalam pembelajarannya membuat siswa tidak mudah bosan karena adanya permainan yaitu *games puzzle*, secara tidak langsung juga bisa melatih kognitif siswa dalam menulis aksara sunda dan lebih aktif dalam menyusun potongan-potongan *puzzle*-nya dengan mandiri. Kekurangannya adalah proses pembuatan medianya yang lama karena harus membentuk pola-pola *puzzle*-nya.

Jadi media *games puzzle* ini bisa dipakai untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis aksara sunda

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian bisa disimpulkan menjari beberapa hal yaitu :

Kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII MTs Al Hidayah Jamanis Kabupaten Tasikmalaya sebelum menggunakan media *games puzzle* belum memuaskan. Karena dari 23 siswa yang sudah bisa menulis aksara Sunda secara memuaskan ada 8 siswa dan yang belum memuaskan ada 15 siswa oleh karena itu dilakukan penelitian menggunakan media *games puzzle* agar nilai dari pembelajaran menulis aksara Sunda bisa lebih meningkat. Sesudah menggunakan media *games puzzle* kemampuan menulis aksara Sunda dar 23 siswa yang sudah memuaskan bisa meningkat menjadi 20 siswa dan yang belum memuaskan menurun menjadi 3 siswa.

Jadi pengaruh media *game puzzle* pada kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VII MTs Al Hidayah Jamanis Kabupaten Tasikmalaya pada hasil belajar

antara sebelum dengan sesudah menggunakan media *games puzzle* bisa meningkat dalam menulis aksara Sunda.

REFERENSI

- Amalia R. 2015. *Media Game Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Basa Sunda*. Bandung : Dangiand Sunda
- Andayani. 2012. *Problema dan Aksioma Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Arikunto. 2013. *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Bandung: Rineka Cipta.
- Arsyad. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Gea Putri Fatma. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD berbasis Macromedia Flash*". (Skripsi). Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri