PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS DOMINO TERHADAP MINAT BELAJAR AKSARA JAWA
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang)

SKRIPSI

OLEH:

RIFAATUL AZIZAH
15.0305.0097

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS DOMINO TERHADAP MINAT BELAJAR AKSARA JAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang)

SKRIPSI

Oleh:

Rifaatul Azizah
15.0305.0097

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS DOMINO TERHADAP MINAT BELAJAR AKSARA JAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Rifaatul Azizah
15.0305.0097

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS DOMINO TERHADAP MINAT BELAJAR AKSARA JAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Cacaban 1 Dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Rifaatul Azizah
15.0305.0097

Magelang, 20 Agustus 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dra. Lilis Madyawati, M.Si.	Galih Istiningsih, M. Pd.
NIP. 19640907 198903 2 002	NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS DOMINO TERHADAP MINAT BELAJAR AKSARA JAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas III, SD Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang)

Oleh:

Rifaatul Azizah

15.0305.0097

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
Menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :
Hari : Selasa
Tanggal : 20 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi:

1	Dra. Lilis Madyawati, M.Si.	(Ketua/ Anggota)	(.....)
2	Galih Istiningsih, M.Pd.	(Sekretaris/ Anggota)	(.....)
3	Drs. Tawil, M. Pd., Kons.	(Anggota)	(.....)
4	Ela Minchah L. A, M. Psi. Psi.	(Anggota)	(.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	:	**Rifaatul Azizah**
NPM	:	15.0305.0097
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Domino terhadap Minat Belajar Aksara Jawa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 20 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



Rifaatul Azizah

NPM. 15.0305.0097

MOTTO

Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya. Dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya). Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna. Dan sesungguhnya kepada Tuhanmulah kesudahannya (segala sesuatu).”

(QS. An-Najm : 39-42)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang tak pernah lelah mendoakan, menyayangi, memberi semangat dan selalu memberikan yang terbaik untukku
2. Suamiku tercinta yang selalu men*support* untuk segera menyelesaikan skripsi
3. Almamaterku Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Teman-teman PGSD Paralel 2015 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS DOMINO TERHADAP MINAT BELAJAR AKSARA JAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang)

Rifaatul Azizah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis Domino terhadap minat belajar aksara Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*) dengan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa dan 28 siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 6 yang sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Uji validitas instrumen angket menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *croanbach alpha*. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji T *(Independent Sample T Test)* dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Kontekstual berbasis media Domino berpengaruh positif terhadap minat belajar aksara Jawa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji T *(Independent Sample T Test)* dengan signifikansi sebesar 0,000<0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Dengan demikian penggunaan model kontekstual berbasis media Domino berpengaruh positif terhadap minat belajar aksara Jawa.

Kata kunci : *Minat Belajar Aksara Jawa, Model Pembelajaran Kontekstual, Domino*

THE EFFECT OF DOMINO BASED CONTEXTUAL LEARNING MODEL ON JAVANESE LETTER LEARNING INTEREST

(Research on Grade III Public Elementary School Cacaban 1 and 6 in Central Magelang District)

Rifaatul Azizah

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Domino-based contextual learning models on the interest in learning Javanese letter in grade III students of Cacaban 1 and 6 Elementary Schools in Central Magelang District, Magelang City.

The research design used quasi experimental research using the nonequivalent control group design model. Sampling in this study were all 28 students of class III Cacaban 1 Elementary School as the experimental class and 28 students in class III of Cacaban 6 Elementary School as the control class. Data collection method used questionnaire. The validity test of the questionnaire instrument used the product moment formula while the reliability test used the croanbach alpha formula. Data analysis used parametric statistical technique, namely the T test (Independent Sample T Test) with SPSS 25.0 for windows

The results showed that Domino media-based contextual learning model had a positive effect on interest in learning Javanese letter. This was evidenced by the results of the analysis of the T test (Independent Sample T Test) with a significance of 0,000 <0.05, then Ho was rejected and Ha was accepted, meaning that there was a significant influence between the learning interest of the experimental group and the learning interest of the control group after being treated.

Kata kunci : *Javanese Aksara Interest, Contextual Learning Model, Domino*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Domino terhadap Minat Belajar Aksara Jawa". Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi adalah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rektor Unuversitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan di Unuversitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si.,Kons selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M. Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan dosen pembimbing Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Lilis Madyawati, M. Si., dan Galih Istiningsih, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Maria Widarsi Lestari, S. Pd. SD. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang
6. Tatik Priyanti, S. Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Cacaban 6 Kota Magelang

7. Dosen-dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
8. Pihak-pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Magelang, 20 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGAS i
HALAMAN PERSETUJUAN iv
HALAMAN PENGESAHAN v
HALAMAN PERNYATAAN vi
HALAMAN MOTTO vii
HALAMAN PERSEMBAHAN viii
ABSTRAK ix
ABSTRACT x
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
DAFTAR DIAGRAM xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan 7
F. Manfaat 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
A. Kajian Pustaka 9
1. Minat belajar aksara Jawa 9
2. Model pembelajaran kontekstual 31
3. Media Pembelajaran Domino 46
B. Penelitian yang Relevan 58
C. Kerangka Pemikiran 60
D. Hipotesis Penelitian 61
BAB III METODE PENELITIAN 61
A. Desain Penelitian 61
B. Identifikasi Variabel Penelitian 62
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian 62
D. Subjek Penelitian 63
E. Metode Pengumpulan Data 64
F. Instrumen Penelitian 65
G. Validitas dan Reliabilitas 65
1. Validitas Instrumen 65
2. Reliabilitas 67
H. Prosedur Penelitian 68
1. Persiapan Penelitian 68
2. Pelaksanaan Penelitian 72
3. Penyusunan hasil penelitian 75
I. Metode Analisis Data 75

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 78
A. Hasil Penelitian 78
1. Data Pengukuran Awal Minat Belajar aksara Jawa 78
2. Data Pengukuran Akhir Minat Belajar aksara Jawa 82
3. Perbandingan Pengukuran Awal dan Akhir Minat Belajar aksara Jawa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 85
4. Analisis Data 87
B. Pembahasan 89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 93
A. Simpulan 93
B. Saran 93
1. Bagi Kepala Sekolah 93
2. Bagi Guru 94
3. Bagi Peneliti Selanjutnya 94
DAFTAR PUSTAKA 95

DAFTAR TABEL

1. Aksara Jawa ditulis dengan 4 baris 19
2. Fase-fase pembelajaran kontekstual berbasis Domino 56
3. Desain penelitian *nonequivalent control group design*..... 61
4. Kisi-Kisi Angket Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Domino Terhadap Minat Belajar aksara Jawa 71
5. Jadwal Perlakuan Kelas Eksperimen 73
6. Data Pengukuran Awal Minat Belajar aksara Jawa 79
7. Hasil Pengukuran Awal Minat Belajar aksara Jawa Kelas Eksperimen 80
8. Hasil Pengukuran Awal Minat Belajar aksara Jawa Kelas Kontrol..... 81
9. Data Pengukuran Akhir Minat Belajar aksara Jawa 82
10. Hasil Pengukuran Akhir Minat Belajar aksara Jawa Kelas Eksperimen ... 83
11. Hasil Pengukuran Akhir Minat Belajar aksara Jawa Kelas Kontrol 84
12. Perbandingan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Minat Belajar aksara Jawa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 85
13. Uji Normalitas..... 87
14. Uji Homogenitas 88
15. Uji T (*Independent Sample T Tes*t) 88

DAFTAR GAMBAR

1. Skema munculnya minat 24
2. Media kartu Domino (tampak depan) 54
3. Media kartu Domino (aturan permainan)..... 54
4. Media kartu Domino (3 macam kartu)..... 55
5. Media kartu Domino (3 macam kartu)..... 55
6. Kerangka Berfikir 59
7. Media kartu Domino yang digunakan dalam penelitian 70

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian 98
2. Surat Ijin Validasi dan Surat Keterangan Validasi Ahli 101
3. Kisi-kisi dan Lembar Angket Uji Coba 104
4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas 109
5. Kisi-kisi dan Lembar Angket Minat Belajar aksara Jawa 111
6. Daftar Nama Siswa 115
7. Hasil Pengukuran Awal Angket Minat Belajar aksara Jawa 118
8. Hail Pengukuran Akhir Angket Minat Belajar aksara Jawa 120
9. Hasil Analisis Data 122
10. Jadwal Pemberian *Treatment* 123
11. Perangkat Pembelajaran 124
12. Dokumentasi 162
13. Bimbingan Skripsi 166
14 Data pendukung 170

DAFTAR DIAGRAM

1. Perbandingan Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Minat Belajar aksara Jawa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 87

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan (Pasal 42 ayat 1) menyatakan bahwa pemerintah daerah wajib mengembangkan, membina, dan melindungi bahasa dan sastra daerah agar tetap memenuhi kedudukan dan fungsinya dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan perkembangan zaman dan agar tetap menjadi bagian dari kekayaan budaya Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara yang berbentuk kepulauan, yang memiliki suku bangsa, bahasa, agama, adat istiadat, dan kebudayaan yang berbeda-beda. Kebudayaan Indonesia merupakan kekayaan yang harus dijaga dan dilestarikan keutuhannya.

Salah satu kekayaan kebudayaan Indonesia yaitu aksara Jawa. Hal ini harus dilestarikan dengan cara mencintai, menguasainya, dan dapat menulis aksara Jawa dengan baik. Dengan demikian mata pelajaran bahasa Jawa khususnya menulis aksara Jawa wajib untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar, agar tidak kehilangan identitas diri. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal. Salah satu jenis dari muatan lokal adalah mata pelajaran bahasa Jawa.

Melihat kondisi saat ini, khususnya pada siswa Sekolah Dasar yang merasa kesulitan dalam memahami aksara Jawa peneliti merasa khawatir

terhadap permasalahan tersebut. Hal yang demikian itu apabila tidak segera diatasi atau ditindaklanjuti akan berakibat hilangnya kebudayaan Jawa. Pelajaran bahasa Jawa pada sekolah dasar harus mengacu pada standar kurikulum dan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa yang memuat beberapa aspek keterampilan berbahasa di antaranya yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis. Dalam bahasa Jawa tidak hanya diajarkan untuk menulis dan membaca bahasa Jawa secara latin, akan tetapi juga diajarkan keterampilan menulis dan membaca aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu aksara tradisional nusantara yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa.

Aksara Jawa memiliki bentuk yang unik dan berbeda sehingga dapat menarik serta mudah untuk dipelajari oleh anak-anak khususnya pada jenjang Sekolah Dasar. Biasanya anak usia Sekolah Dasar sangat menyukai segala sesuatu yang memiliki keunikan atau berbeda dengan yang lainnya. Sebagai warga Indonesia khususnya yang berdomisili di wilayah Jawa Tengah, memiliki harapan besar terhadap kelestarian budaya Jawa yaitu pada keterampilan dalam membaca maupun menulis aksara Jawa. Namun kondisi saat ini 75% siswa tidak memiliki minat untuk belajar bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa. Hal ini dibuktikan dengan adanya rasa tidak senang terhadap pelajaran bahasa Jawa pada siswa kelas III Sekolah Dasar Cacaban Kecamatan Magelang Tengah.

Sejak tahun 2009 aksara Jawa sudah diakui UNESCO sebagai salah satu warisan leluhur dan kekayaan budaya bangsa Indonesia. Hal ini tentunya

sangat membanggakan, dikarenakan aksara Jawa disejajarkan dengan bahasa-bahasa lain di dunia. Akan tetapi berbeda dari hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan pada Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 kecamatan Magelang Tengah kota Magelang, dan Sekolah Dasar Negeri Cacaban 6 kecamatan Magelang Tengah, terdapat 75% siswa tidak menyukai materi aksara Jawa dengan alasan bentuk tulisannya yang berbeda-beda dan sulit untuk dihafalkan, serta peraturan penggunaan atau pemakaian huruf yang rumit. Berdasarkan temuan-temuan tersebut maka tidak mengherankan jika dewasa ini siswa sering merasa kesulitan ketika menghadapi materi bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa. Untuk itu penanaman rasa cinta terhadap kekayaan budaya bangsa Indonesia sangat dibutuhkan oleh siswa seperti halnya aksara Jawa yang dilakukan dengan memberikan rasa senang dan nyaman terhadap pelajaran bahasa Jawa di dalamnya termuat materi aksara Jawa sehingga siswa mampu menguasainya dengan baik.

Berdasarkan wawancara dan hasil observasi terhadap guru maupun siswa, terdapat beberapa sebab atau alasan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, di antaranya yaitu siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran di kelas, dan materi aksara Jawa yang cukup rumit membuat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menerima atau menghafal aksara Jawa. Sehingga jika dipresentasikan sebanyak 75% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini dapat menjadi evaluasi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk siswa. Dengan demikian materi yang diberikan kepada

siswa dapat diterima dengan maksimal serta tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan baik. Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa pelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa kurang disukai oleh siswa. Untuk itu peneliti bermaksud untuk membangkitkan minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa.

Hilangnya minat belajar bahasa Jawa yang saat ini terjadi, menimbulkan kekhawatiran akan hilangnya salah satu kebudayaan Jawa. Hal tersebut memunculkan upaya untuk mengembangkan dan melestarikan bahasa daerah yang diwujudkan oleh pemerintah dalam bidang pendidikan. Upaya tersebut ditunjukkan dengan mencantumkan mata pelajaran muatan lokal pada jenjang pendidikan dasar (SD/ sederajat dan SMP/ sederajat) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP).

Upaya lain yang dilakukan oleh guru untuk memaksimalkan dan membangkitkan minat belajar bahasa Jawa pada siswa yaitu dengan cara memberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang menarik. Akan tetapi hal tersebut belum mendapatkan hasil yang signifikan karena terbatasnya sarana, prasarana dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa pendidikan bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang seharusnya diajarkan pada sekolah dasar. Hal ini memberikan makna bahwa setiap siswa diharapkan mampu menguasai bahasa Jawa sebagai bekal dalam berperilaku sehingga mencerminkan kepribadian orang Jawa yang baik serta memiliki keterampilan dalam menulis aksara Jawa.

Kondisi pada Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kecamatan Magelang Tengah kota Magelang ditemukan 15 dari 28 dan 16 dari 28 siswa yang belum memiliki keterampilan menulis aksara Jawa dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, minimnya perhatian siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa, serta kurangnya perasaan senang siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa, sehingga tidak semua siswa dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 60 Data tersebut jika dipersentasikan sebanyak 75 % siswa belum tuntas dan hanya 25 % siswa yang mencapai nilai ketuntasan sesuai ketentuan yang berlaku.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah, guru, maupun pihak-pihak lain yang berkeinginan untuk melestarikan kebudayaan Indonesia salah satunya adalah aksara Jawa. Upaya yang telah dilakukan tersebut ternyata belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini terbukti dengan masih minimnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa serta sulitnya siswa dalam memahami materi aksara Jawa. Peneliti memprediksi ketika dilakukan *treatment* yang berbeda dengan cara-cara yang telah dilakukan tersebut, maka akan mendapatkan hasil yang berbeda dengan sebelumnya. *Treatment* tersebut dilakukan melalui model dan media yang berbeda seperti contohnya menggunakan media domino. Siswa diajak untuk bermain kartu domino aksara Jawa melalui model kontekstual serta dengan cara bermain.

Beberapa upaya telah dilakukan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Jawa seperti yang telah disebutkan tersebut, ternyata hasilnya kurang optimal. Ketika diberikan sebuah pembelajaran dengan model dan media yang

berbeda peneliti memprediksi akan terdapat perubahan yang berpengaruh terhadap minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas III Sekolah Dasar yang baik. Peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Domino terhadap Minat Belajar Aksara Jawa".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasikan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Minat belajar aksara Jawa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang masih tergolong rendah
2. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariatif
3. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Jawa
4. Belum diterapkannya media domino pada aspek membaca aksara Jawa, sehingga media domino perlu diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada Peningkatan minat belajar aksara Jawa melalui media domino pada kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Maggelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah model pembelajaran kontekstual dengan media

Domino berpengaruh terhadap minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah kota Magelang?"

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kontekstual melalui Domino terhadap minat belajar aksara Jawa pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah kota Magelang.

F. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pendidikan, terutama pada pembelajaran aksara Jawa, dan sebagai sumber informasi atau referensi bagi penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      1) Membantu siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa

      2) Meningkatkan aktivitas belajar sehingga minat belajar siswa terhadap aksara Jawa dapat meningkat.

   b. Bagi Guru

      1) Membantu memberikan masukan kepada guru dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa

2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran penggunaan model kontekstual guna meningkatkan minat belajar aksara Jawa pada siswa

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan positif untuk lebih mengembangkan manajemen kegiatan belajar mengajar atau strategi dalam belajar mengajar

d. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai salah satu model dan media pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan pada saat terjun langsung di masyarakat serta mendorong peneliti untuk melakukan penelitian serupa lebih lanjut.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Minat belajar aksara Jawa

   a. Pengertian minat belajar aksara Jawa

      Slameto (2013: 57) berpendapat bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperlihatkan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Perasaan senang yang ada akan bermuara pada kepuasan. Seseorang jika memiliki minat terhadap sesuatu, maka akan memperhatikan hal tersebut tanpa ada paksaan dengan perasaan senang hingga mencapai tujuan.

      Menurut Djali (2012: 121) minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian. Minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

      Seperti halnya dengan belajar, seseorang dalam belajar harus memiliki minat agar mencapai tujuan dalam belajar. Winkel (Purwanto, 2011: 39) belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah

perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Aktivitas belajar siswa tidak hanya mencakup aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam berfikir dan memecahkan masalah. Kaitannya dengan aspek afektif siswa memiliki perilaku yang baik di masyarakat seperti jujur, percaya diri, tertib, kerjasama, disiplin, dan lain-lain. Pada aspek psikomotorik keterampilan siswa berarti harus mampu dalam mengembangkan keterampilannya untuk menghasilkan sesuatu. Siswa dikatakan belajar apabila siswa mampu memiliki perubahan tingkah laku dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham.

Minat belajar timbul karena adanya perasaan senang dari seseorang untuk memperhatikan sesuatu. Begitu pula dengan mata pelajaran bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar, hingga Sekolah Menengah Atas. Bahkan pada jenjang perguruan tinggi bahasa Jawa diajarkan pada bidang studi tertentu.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa minat belajar adalah dorongan, perhatian, keinginan, dan hasrat untuk memperhatikan sesuatu yang didasari oleh rasa senang terhadap aktivitas yang dilakukannya. Pada penelitian ini difokuskan kepada minat belajar aksara Jawa. Menurut (Purwadi, 2011: 243) bahasa Jawa merupakan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat Jawa, khususnya Jawa Tengah dan Jawa Timur. Masyarakat Jawa menggunakan

bahasa Jawa untuk berkomunikasi. Masayarakat Jawa dituntut untuk menggunakan bahasa secara tepat, sesuai dengan kedudukan seseorang, status sosial, martabat, dan umur. Belajar bahasa Jawa membutuhkan minat yang tinggi untuk dapat mengikuti materi-materi pada setiap pembelajaran, terlebih pada materi aksara Jawa. Guru harus memiliki cara dan usaha agar siswa tertarik dan memiliki perasaan senang ketika mengikuti pembelajaran bahasa Jawa hingga mencapai tujuan. Bahasa Jawa memiliki nilai sastra yang tinggi, serta struktur dan tata bahasa yang rumit. Salah satu contoh dari kerumitan bahasa Jawa terdapat pada materi aksara Jawa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka disimpulkan bahwa minat belajar aksara Jawa adalah ketertarikan yang timbul pada siswa untuk mempelajari aksara Jawa serta kecenderungan terhadap aktivitas mental dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang disertai perasaan senang sehingga menghasilkan pengetahuan, keterampilan serta nilai sikap. Hal tersebut ditandai dengan ketertarikan dan keterlibatan langsung serta perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran aksara Jawa.

b. Indikator minat belajar aksara Jawa

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada (BSNP, 2006: 11). Jenjang pendidikan dasar sangat tepat untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan,

mengingat pendidikan dasar merupakan pondasi awal yang menentukan keberhasilan untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hal itu sebagaimana tertuang dalam tujuan satuan pendidikan dasar, yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta 2 keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (BSNP, 2006: 223). Dengan demikian untuk mendukung dan mengembangkan ketrampilan untuk terwujudnya keberhasilan pada pembelajaran aksara Jawa tersebut adalam melalui pengukuran dengan indikator-indikator minat belajar aksara Jawa.

Minat sebenarnya mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Hidayat (2013:89) membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain:

1) Keinginan

Seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata. Sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.

2) Perasaan Senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat. Sehingga dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa cenderung lebih baik ketika memiliki perasaan yang senang.

3) Perhatian

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.

4) Perasaan Tertarik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

5) Giat Belajar

Aktivitas di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri siswa. Semangat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar adalah salah satu indikator minat belajar. Hal ini biasanya ditunjukkan melalui semangat akan senangnya belajar.

6) Mengerjakan Tugas

Kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat siswa. Model seperti apapun tugas yang diberikan oleh guru merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan oleh siswa, sehingga ketika siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik, maka hal tersebut merupakan indikator minat belajar siswa yang baik.

7) Menaati Peraturan

Orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan-kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan karena ia mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan merupakan indikator yang menentukan minat seseorang.

Menurut Ricardo (2017: 80-93) setiap siswa memiliki minat belajar yang dapat dilihat dari beberapa indikator minat belajar, yaitu rasa senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar, dan memberikan perhatian. Sedangkan menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar aksara Jawa yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan dan keterlibatan siswa. Berdasarkan definisi tersebut mengenai indikator minat belajar aksara Jawa adalah sebagai berikut:

1) Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap aksara Jawa maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk mempelajarinya. Contohnya senang mengikuti pelajaran bahasa Jawa, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pembelajaran.

2) Keterlibatan siswa

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada pelajaran bahasa Jawa, yang dirangsang oleh kegiatan permainan menyenangkan. Contohnya antusias dalam mengikuti pelajaran bahasa Jawa, tidak menunda mengerjakan tugas bahasa Jawa dari guru

3) Perhatian siswa

Minat dan perhatian adalah dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa dengan mengesampingkan yang

lain. Siswa memiliki minat pada pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa maka dengan sendirinya akan memperhatikan saat pelajaran bahasa Jawa sedang berlangsung. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

c. Sejarah aksara Jawa

Pengetahuan tentang konsep ketuhanan salah satunya di simbolkan ke dalam aksara Jawa. Aksara Jawa yang sejatinya digunakan media menulis orang Jawa, digunakan sebagai simbol pengetahuan konsep ketuhanan. Simbol tersebut terdapat dalam tiap huruf aksara Jawa *Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga.* Huruf-huruf dalam aksara Jawa terdapat muatan dunia batin orang Jawa yang berkaitan dengan konsep ketuhanan. Dunia batin orang Jawa dalam aksara Jawa merupakan entitas olah rasa orang Jawa yang menekankan sisi spiritualitas yakni dengan laku spiritual orang Jawa, dan ini menandakan kesalehan orang Jawa.

Sejarah aksara Jawa selama ini dipahami melalui kisah Aji Saka dengan berbagai variansinya. Kisah Aji Saka versi pertama yang banyak digunakan sebagai bahan mengajar di sekolah adalah versi Hindu-Jawa. Aji Saka versi Hindu-Jawa mentasbihkan bahwa Aji Saka berasal dari tanah Hindu (India). Dengan demikan Aji Saka digambarkan sebagai figur yang menyebarkan paham Hindu di Jawa. Efeknya adalah banyak nama-nama tempat di Indonesia diadopsi dari nama-nama tempat di India. Misalnya gunung Muria dan gunung Semeru, gunung tersebut identik dengan gunung Mahameru di India. Kisah Aji Saka sampai saat ini tumbuh subur di Jawa dan kisah Aji Saka menjadi inspirasi kehidupan batin orang Jawa.

Dengan adanya kisah tersebut, Aji Saka dianggap sebagai *prototype* yang menciptakan aksara Jawa. Melalui jalur kisah Aji Saka sukses menciptakan legitimasi bahwa dia sebagai pencipta aksara Jawa. Aji Saka ditasbihkan sebagai orang yang *medhangake kawruh* artinya orang yang menaburkan kepandaian kepada orang Jawa. Melalui tokoh Aji Saka orang Jawa yang aslinya belum tahu apa-apa dan belum mempunyai pengetahuan atau *pabengkong*, lalu menjadi mampu membaca alam dan mempunyai pengetahuan yang luas.

Menurut Suwardi (2013: 207) Banyak orang mafhun dengan kisah Aji Saka tersebut. Di sisi lain, kisah Aji Saka secara implisit menandakan kedatangan orang *manca* ke Jawa yakni India sebagai tanda awal datangnya jaman sejarah. Dalam berbagai kitab kuno Prabu Aji Saka diletakkan sebagai tokoh kunci yakni sebagai awal sejarah agama di Jawa, baik secara lisan maupun tulisan. Aji Saka juga dipercayai sebagai guru yang mengajarkan huruf Jawa pertama kali. Kepandaian baca tulis Aji Saka ditularkan dan diajarkan kepada orang Jawa. Aji Saka diyakini sebagai kasta ksatria dari India, yang meletakkan dasar-dasar tata pemerintahan dan keagamaan dengan membawa berbagai kitab dari India.

Dalam khasanah sastra lisan yakni dalam lakon kethoprak dapat diketahui dengan adegan Dora Sembodo. Dora dan Sembodo adalah dua orang murid atau pengikut Aji Saka. Keduanya salah paham menafsirkan wasiat Aji Saka. Karena berselisih paham maka Aji Saka mengabadikan dengan *mantra, Hana caraka, data sawala, padha jayanya, maga bathanga* artinya ada utusan, terjadi pertengkaran, sama kuatnya, keduanya tewas

menjadi bangkai. Mantra tersebut padat dan bermakna, masing-masing terdiri dari suku kata yang berbeda-beda sehingga menjadi huruf Jawa yang hingga kini dipakai oleh orang Jawa. jadi aksara Jawa memiliki sisi nilai historis spiritual yang tinggi dan dibuat dengan dilandasi pemikiran yang luar biasa. (Endraswara, 2013: 102)

Aji Saka membangun sistem beberan keaksaraan Jawa. Beberan aksara Jawa digambarkan sebagai sebuah wacana fiksi mitologis. Secara simbolis memiliki nilai historis yaitu mengenai tokoh fiksi historis Dora dan Sembodo sebagai *caraka* yakni utusan pengikut setia Aji Saka. Hal itu dilakukan sebagai rekaman proses pembudayaan manusia di tanah Jawa yang semula kasar, sebagai raksasa Dewata Cengkar di negeri Medangkamulan oleh intervensi budaya India ke pulau Jawa Aji Saka *angejawantah.*[8] Aksara Jawa sering dikaitkan dengan kisah Aji Saka, yakni orang yang dianggap menciptakan 20 aksara Jawa, dikaitkan dengan dua orang pengiring Aji Saka yang bernama Sembada dan Dora yang tinggal di Pulau Majeti.

Dalam filsafat keaksaraan huruf Jawa *ha,na, ca, ra, ka; da, ta, sa, wa, la; pa, dha, ja, ya, nya; ma, ga, ba, tha, nga*, suku katanya sebanyak 20 macam dengan sistem silabik. Perwujudannya merupakan perubahan dari huruf devanagari (Sanskerta) dan huruf pallava (huruf Jawa yang lebih tua) secara evolutif dengan motif papak (persegi), bunder (bulat), ataupun lancip (runcing).

Pallawa adalah nama dinasti yang berkuasa di wilayah Asia Selatan. Dinasti inilah yang menciptakan aksara Pallawa. Aksara Jawa yang kita kenal sekarang ini merupakan perkembangan dari aksara Pallawa.

Perkembangan aksara Jawa dimulai Pallawa awal aba ke 5 M, Pallawa akhir 732 M, Kawi awal 750-925 M, Kawi akhir 925-1250 M, Aksara Jawa Majapahit 1250-1450 M dan Aksara Jawa dari abad ke XV.

Hadiwiradarso (2010: 4) berpendapat bahwa dari berbagai sumber sejarah disebutkan bahwa aksara Jawa berasal dari huruf Pallawa, India. Dinamakan aksara Pallawa karena berasal dari salah satu kerajaan yang ada di sana yaitu kerajaan Pallawa. Aksara Pallawa itu digunakan sekitar abad ke-4 Masehi. Di Nusantara terdapat bukti sejarah berupa prasasti Yupa di Kutai, Kalimantan Timur, ditulis dengan menggunakan aksara Pallawa. Aksara Pallawa ini merupakan induk semua aksara yang ada di nusantara., antara lain aksara hanacaraka, aksara rencosng, surat Batak, aksara Makasar, dan aksara Baybayin (aksara di Filipina).

Berdasarkan pernyataan tersebut, huruf Jawa sering dikenal dengan sebutan aksara Jawa. Dengan demikian aksara Jawa adalah tanda-tanda grafis yang melambangkan bunyi untuk berkomunikasi dan untuk menuliskan bahasa Jawa, dengan jumlah 20 huruf. Dalam bahasa Jawa dikenal dengan istilah yang merupakan wujud dari aksara Jawa yaitu *Nglegena*.

Menurut Hadiwiradarsono (2010: 5) aksara Jawa *Nglegena* adalah aksara yang belum mendapat "s*andhangan*". Jumlah aksara *Nglegena* ada 20 huruf yang biasa disebut dengan *carakan*. Pada huruf latin dinamakan abjad atau alfabet. Semua aksara *Nglegena* diucapkan dengan huruf vokal "a". Aksara *Nglegena* jika ditulis dengan huruf latin terdiri dari dua huruf.

Oleh karena itu meskipun belum mendapat *sandhangan* tetapi dapat untuk menuliskan kata-kata sederhana. Hadiwiradarsono mengemukakan bahwa carakan ditulis dengan 4 baris, setiap baris merupakan kalimat yang mengandung makna. Berikut ini merupakan Tabel 1 aksara Jawa yang ditulis dalam 4 baris:

Tabel 1
Aksara Jawa ditulis dengan 4 baris

Ha	Na	Ca	Ra	Ka
Da	Ta	Sa	Wa	La
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

Hanacaraka : ada utusan

Datasawala : saling bertengkar

Padhajayanya : sama saktinya

Magabathanga : sama-sama menjadi

Hanacaraka berarti ada utusan yakni utusan hidup, berupa nafas yang berkewajiban menyatukan jiwa dengan jasad manusia. Yaitu ada yang mempercayakan, ada yang dipercaya, dan ada yang dipercaya untuk bekerja. Ketiga unsur tersebut adalah Tuhan, manusia, dan kewajiban manusia (sebagai ciptaan). Sementara datasawala memiliki arti bahwa manusia setelah diciptakan sampai dengan saatnya dipanggil (meninggal) harus bersedia melaksanakan, menerima, dan menjalankan kehendak

Tuhan. Padhajayanya memiliki makna menyatunya dzat pemberi hidup (sang Khaliq) dengan yang diberi hidup (manusia/ mahluk). Magabathanga berarti menerima segala yang diperintahkan dan dilarang oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

Uraian tersebut merupakan dasar dalam membaca huruf *Nglegena*. Aksara *Nglegena* yaitu aksara yang masih murni dan belum mendapatkan *Sandhangan.* Aksara ini merupakan pondasi atau dasar dalam mempelajari (membaca dan menulis) aksara Jawa. Sebelum melangkah pada pembelajaran selanjutnya akan lebih baiknya jika mempelajari serta menguasai aksara *Nglegena* terlebih dahulu yang merupakan inti dalam pembelajaran aksara Jawa. Dalam bahasa Indonesia aksara ini dapat pula disebut dengan huruf abjad, sehingga hal tersebut merupakan pokok bahasan yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum dijelaskan dengan materi-materi diatasnya. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran. (Yana, 2010: 98)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dikatakan bahwa pada proses kegiatan pembelajaran aksara Jawa, *Nglegena* merupakan inti dan dasar dalam mempelajari aksara Jawa, maka untuk itu siswa harus hafal 20 dasar huruf jawa dan paham Nglegena dengan cara menghafal dan praktik menulis aksara Jawa. Hal tersebut merupakan proses awal pada pembelajaran aksara Jawa. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa harus hafal huruf Abjad sebagai dasar atau pondasi dalam membaca dan menulis. Hanya saja dalam bahasa Jawa khususnya pada

pembelajaran aksara Jawa ditulis dalam huruf Alphabet. Dimana setiap aksara atau huruf memiliki dua huruf. Jika siswa sudah menguasai Nglegena atau aksara Jawa, maka akan lebih mudah dalam memahami materi-materi selanjutnya.

d. Pentingnya meningkatkan minat belajar siswa

Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Menurut Susanto (2015: 58) minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Anak didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada dayatarik baginya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajaran anak didik dalam kurun waktu tertentu. Dengan mencermati pendapat ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa meningkatan minat sangat penting untuk menunjang keberlangsungan aktvitas belajar yang baik agar dapat menapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan prestasi belajar siswa dapat lebih tinggi dari sebelumnya.

Minat merupakan salah satu unsur terpenting dalam pembelajaran. Dengan demikian minat perlu ditingkatkan melalui beberapa cara, salah satunya yaitu kreativitas guru dalam mengajar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa guru dapat menggunakan media berupa gambar-

gambar, sehingga memunculkan perhatian khusus pada siswa. Menurut Sanaky (2013: 81) gambar atau foto merupakan media yang paling umum digunakan orang, karena media ini mudah dimengerti dan dapat dinikmati, mudah didapatkan dan dijumpai di mana-mana, serta banyak memberikan penjelasan bila dibandingkan dengan verbal. Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan dan foto. *Pertama,* sketsa atau disebut juga sebagai garis (*stick figure*), yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok suatu objek tanpa detail.

Menurut Djamarah (2011: 167) cara-cara membangkitkan minat belajar bahasa Jawa yaitu:

1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan

   Siswa belajar disertai rasa senang, atas dasar kemauan sendiri dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun (guru, orang tua). Dalam hal ini siswa merasa sadar akan kebutuhan diri sendiri pentingnya pelajaran bahasa Jawa yaitu materi aksara Jawa.

2) Menghubungkan bahan pelajaran yang deberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga siswa mudah menerima bahan pelajaran

   Guru berusaha untuk mengaitkan pembelajaran aksara Jawa dengan masalah atau kenyataan yang terjadi pada siswa. Seperti contohnya menjelaskan bahwa siswa harus bertutur kata yang sopan santun terhadap orang tua yaitu dengan menggunkan basa krama inggil, sehingga dalam hal ini bahasa Jawa sangat penting untuk dipelajari.

3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif

   Guru diharapkan dapat menciptakan kondisi atau suasana kelas yang kondusif dan membangun pembelajaran yang aktif, kreatif, serta menarik. Sehingga siswa merasa senang dan memiliki minat belajar yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran aksara Jawa.

4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa.

   Teknik dan strategi mengajar yang baik sangat dibutuhkan guru dalam melakukan pembelajaran di kelas. Dalam mengajar di dalam kelas, guru diharapkan memanfaatkan media serta teknik mengajar untuk menarik perhatian dan minat siswa. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara maksimal.



Gambar 1 Skema munculnya minat

Berdasarkan skema munculnya minat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat timbul melalui sebuah proses, yaitu dengan cara memiliki perasaan senang dan kemudian didorong oleh sikap postif yang terdapat pada diri untuk melakukan kegiatan yang muncul karena didorong oleh perasaan senang terlebih dahulu. Minat dapat ditingkatkan melalui daya tarik yang datang dari hati, sehingga akan menimbulkan respon postif.

Oleh karena itu, minat belajar bahasa Jawa sangat penting untuk dibangun sejak dini. Hal ini dimaksudkan untuk melestarikan salah satu kebudayaan Jawa.

e. Ciri-ciri minat belajar

Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62) ciri-ciri minat belajar dibagi menjadi tujuh, di antaranya yaitu:

1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia. Minat belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar orang dewasa, karena siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dibandingkan dengan orang dewasa, sehingga mereka memiliki minat belajar yang tinggi pula.
2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang. Selain itu dalam kegiatan belajar harus ada sesuatu yang berbeda daripada biasanya sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal.
3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya. Kesempatan belajar antara individu berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor sosial,

ekonomi, dan budaya. Contohnya siswa yang memiliki sikap sosial atau mudah bergaul dengan orang lain cenderung memiliki kesempatan belajar yang lebih tinggi. Tinggi rendahnya tingkat ekonomi serta budaya juga mempengaruhi kesempatan belajar.

4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan. Dalam hal ini keadaan fisik yang sempurna merupakan faktor terpenting dalam mengembangkan minat. Keterbatasan lain yaitu terdapat pada faktor biaya yang dapat menghambat minat belajar siswa. Biaya merupakan faktor penentu dalam mengembangkan minat belajar siswa. Semakin tinggi biaya, semakin tinggi pula kesempatan siswa untuk mengembangkan minat, begitu pula sebaliknya. Perkembangan minat juga dibatasi oleh pengalaman sosial yang terbatas.
5) Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat mempengaruhi sebab jika budaya sudah luntur dapat dimungkinkan minat juga ikut luntur. Budaya lebih melekat pada memori siswa, jadi jika budaya luntur maka minat juga akan menjadi luntur. Kemungkinan minat akan lemah jika tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai oleh kelompok budaya tertentu. Manusia akan didekte oleh budaya dalam hal perilaku baik maupun buruk, termasuk juga akan mempengaruhi minat dengan kata lain budaya mempengaruhi perilaku manusia dalam berinteraksi dengan manusia lainnya.

6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya. Begitu pula dengan belajar, apabila objek belajar diperhatikan dengan rasa senang maka secara otomatis siswa akan tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Bobot emosional menentukan kekuatan minat tersebut, bobot emosional yang tidak menyenangkan akan melemahkan minat, dan sebaliknya bobot emosional yang menyenangkan menguatkan minat.
7) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul keinginan untuk memilikinya. Siswa yang sudah merasa senang dalam mengikuti belajar maka dia juga akan merasakan tertarik dan timbul rasa keinginan untuk mendapatkan tujuan dalam belajar. Dengan demikian minat belajar siswa akan meningkat dan tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Slameto (dalam Herijoko, 2010) siswa yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus. Siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran yang disenanginya ia akan memperhatikan pelajaran itu secara terus-menerus tidak mudah

terpengaruh oleh apapun, misalnya kegaduhan suasana luar kelas, ajakan teman untuk bermain.

2) Memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati yaitu siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan belajar dengan senang, perasaan bahagia, tidak ada perasaan yang membuatnya tertekan sehingga siswa akan mudah untuk memahami materi yang telah diajarkan.
3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi setelah memperoleh hasil dari apa yang telah diusahakannya maka ia akan merasa puas dan bangga terhadap jerih payahnya dalam memperoleh nilai belajar, seperti saat menerima raport ia akan puas, menemukan referensi materi pelajaran yang sulit akan bangga, dan merasa puas memecahkan masalah yang membuatnya tertarik.
4) Lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi ia akan mengabaikan aktifitas atau kegiatan yang tidak berhubungan dengan minatnya contoh Siswa akan mengabaikan ajakan teman untuk pergi bermain bola,

basket, pergi ke perpustaan dll ketika sedang mempelajari pelajaran yang disukainya.

5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas atau kegiatan. Siswa yang berminat belajar yang tinggi maka ia akan mengikuti berbagai aktifitas yang berhubungan dengan materi pelajaran yang mereka sukai seperti ikut karya ilmiah, studi kampus, belajar kelompok dan membuat karya yang sesuai dengan pelajaran yang diminatinya.

f. Upaya meningkatkan minat belajar aksara Jawa

Minat merupakan faktor yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa yang tidak memiliki minat dalam belajar, maka proses belajar mengajar tidak akan berhasil dengan maksimal. Kegiatan belajar yang menarik dapat meningkatkan minat siswa. Karena siswa lebih memperhatikan apa yang diberikan guru dengan rasa senang sehingga pembelajaran akan berkesan.

Tanner & Tanner (dalam Slameto, 2013: 181) menyarankan agar para guru berusaha untuk membentuk minat-minat baru pada siswa. Usaha yang dilakukan oleh guru untuk membangkitkan minat pada siswa adalah memberikan pembelajaran yang berbeda baik pada model pembelajaran yang digunakan maupun media yang diberikan. Pembelajaran bahasa Jawa sangat membosankan bagi siswa terlebih pada materi aksara Jawa yang diharuskan hafal atau paham tulisan-tulisan bahasa Jawa dengan menggunakan aksara Jawa, oleh sebab itu guru

berusaha untuk membangkitkan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik yang berbantuan media. Model pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran yang dikombinasikan dengan sejarah, manfaat pada kehidupan nyata, yang disertai dengan permainan sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran.

Berikut merupakan usaha atau cara-cara guru untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa, menurut Nurkacana (dalam Susanto, 2013) yaitu sebagai berikut:

1) Meningkatkan minat siswa

   Setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat siswanya. Karena minat merupakan komponen yang penting dalam kehidupan dan pendidikan pada umumnya, serta pembelajaran di ruang kelas pada khususnya.

2) Memelihara minat yang timbul

   Apabila siswa menunjukkan minat yang kecil, maka tugas guru untuk memelihara minat tersebut. Selain memelihara minat tersebut, guru juga harus berusaha untuk mengembangkan minat siswa, sehingga minat tersebut dapat berkembang secara maksimal.

3) Mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik

   Sekolah merupakan lembaga yang menyiapkan siswa untuk hidup dalam masyarakat. Dengan demikian sekolah harus mengembangkan aspek-aspek ideal agar siswa menjadi masyarakat yang baik.

4) Sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada siswa tetntang studi atau lanjutan pekerjaan sesuai baginya

Minat merupakan bahan pertimbangan untuk mengetahui kesenangan siswa, sehingga kecenderungan minat terhadap sesuatu yang baik perlu bimbingan dan arahan lebih baik.

Dengan demikian, usaha atau cara-cara yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa adalah melalui pembelajaran di kelas yang menarik serta menyenangkan. Selain itu, memelihara minat belajar aksara Jawa dan mencegah timbulnya hal-hal yang tidak baik adalah tugas guru agar siswa memiliki keinginan yang besar terhadap pembelajaran aksara Jawa. Dalam hal ini guru wajib memberikan bimbingan tentang pentingnya belajar aksara Jawa.

2. Model pembelajaran kontekstual

a. Pengertian model pembelajaran

Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2016: 20) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara atau strategi untuk menggunakan metode-metode pembelajaran dalam rangka mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah dibuat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

SK Gubernur Jawa Tengah Nomor 895.5/01/2005 Pembelajaran Bahasa Jawa wajib dilaksanakan di SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs, SMA/SMALB, SMK, MA. Pembelajaran bahasa Jawa harus bersifat kontekstual, memanfaatkan teknologi informasi, mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta dapat dimulai dari varian bahasa setempat sebagai titik tolak untuk mengajarkan bahasa Jawa baku. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan metode dan model pembelajaran yang inovatif, aktif, dan kreatif adalah penggunaan kartu untuk membantu dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga akan menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Mata pelajaran bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang harus diajarkan pada siswa Sekolah Dasar, maka untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa seharusnya melibatkan teknologi dan model yang inovatif.

Model pembelajaran adalah cara untuk meningkatkan mutu pembelajaran agar tercipta suatu pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Model kontekstual merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menurut Komalasari (2010: 7) pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan. Dengan demikian materi aksara Jawa sangat cocok bila diterapkan dengan

menggunakan model kontekstual, dimana siswa dapat mengetahui makna penting dari materi tersebut sehingga dapat diimplementasikan pada kehidupan di masyarakat atau lingkungan sekitar.

Menurut Trianto (2010: 52) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara bertatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Jadi model pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan tetap berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Model pembelajaran merupakan sistematika atau gambaran yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar mulai dari awal hingga akhir penyajian oleh guru. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan minat belajar bahasa Jawa pada siswa Sekolah Dasar kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang.

b. Pengertian model pembelajaran Kontekstual

Menurut Rusman (2014 : 189), “Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa dalam membuat

hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat".

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata, dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja. Pembelajaran kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajaran kontekstual di kelas-kelas Amerika, pertama-tama diusulkan oleh John Dewey. Pada tahun 1916, Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa. (Trianto: 2014, 138-139).

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan dan penilaian autentik. Materi pembelajaran akan tambah berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka, dan menemukan arti didalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan menyenangkan. Siswa akan bekerja keras untuk mencapai tujuan

pembelajaran, mereka menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk membangun pengetahuan baru. Selanjutnya siswa memanfaatkan kembali pemahaman pengetahuan dan kemampuannya itu dalam berbagai konteks diluar sekolah untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang kompleks, baik secara mandiri maupun dengan berbagai kombinasi dan struktur kelompok. (Trianto, 2014: 140-141)

Menurut (Komalasari, 2010: 7) pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupan. Konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarganya, warga negara, dan pekerja.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran nyata yang terjadi dan dialami oleh siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa, jadi siswa terlibat langsung dalam pembelajaran (student centered). Kebanyakan orang melupakan apa yang telah ia dengar, dan lebih gampang untuk mengingat dari apa yang telah ia lakukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa informasi mudah untuk diterima dengan cara

melakukan praktik secara langsung. Hal tersebut sesuai dengan selaras dengan pembelajaran yang bersifat aktif atau sering disebut *active learning*.

Model pembelajaran kontekstual juga dapat diartikan sebagai suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa aktif sebagai upaya dalam memberikan kemampuan pengetahuan dan pengalaman melalui pembelajaran faktual atau pembelajaran dengan mengaitkan pada kondisi serta kehidupan nyata. Melaui pembelajaran yang bersifat langsung atau nyata, siswa dapat merasakan manfaatnya secara langsung, misalnya dalam pembelajaran aksara Jawa siswa diberikan sejarah tentang aksara Jawa, sehingga dalam mempelajarinya siswa telah mengetahui tentang manfaatnya dan semangat dalam mempelajarinya. Mengajar bukan merupakan transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa dengan menghafal sejumlah konsep-konsep, akan tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi siswa untuk mencari kemampuan bisa hidup dari apa yang di pelajarinya.

c. Komponen model pembelajaran kontekstual

Berikut ini merupakan beberapa komponen model kontekstual:

1) Menjalin hubungan-hubungan yang bermakna

Komunikasi secara vertikal maupun horisontal merupakan salah satu faktor agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Untuk itu perlu adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, siswa

dengan siswa (bersama kelompok) dan hubungan lain dalam memperlancar kegiatan siswa.

2) Mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti

Pekerjaan atau kegiatan siswa lebih diarahkan agar lebih baik dan hasilnya maksimal. Kegiatan siswa dalam pembelajaran diharapkan memiliki makna/ arti penting untuk menunjang kehidupan siswa di masyarakat. Membuat hubungan antara ilmu pengetahuan dengan penerapannya pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan lebih bermakna dan tersampaikan secara maksimal kepada siswa.

3) Melakukan proses belajar yang diatur sendiri

Siswa belajar untuk mengatur kegiatan belajar secara mandiri. Hal ini dimaksudkan untuk mengajarkan kepada siswa agar belajar sesuai keinginan sendiri. Proses belajar disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan siswa. Siswa bersama dengan guru belajar untuk mengatur untuk proses belajar, sehingga apa yang diinginkan oleh siswa dapat tersampaikan serta dilaksanakan secara bersama-sama.

4) Mengadakan kolaborasi

Kolaborasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa atau guru dengan masyarakat sekitar merupakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Adanya kerjasama antara pihak dalam rangka keberhasilan pembelajaran sangat diperlukan. Contohnya mengadakan hubungan yang baik sesama pihak dan saling membantu untuk tercapainya tujuan pendidikan.

5) Berfikir kristis dan kreatif

Berfikir kritis memiliki dimensi proses kognitif secara secara berurut dimulai dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, serta membuat atau menciptakan. Siswa diberikan umpan untuk belajar berfikir kritis sehingga akan menghasilkan sesuatu yang bernilai positif. Umpan tersebut dapat berupa kegiatan pembelajaran yang baru dan menarik bagi siswa. Kegiatan yang berpusat pada siswa akan mengajak siswa dalam berfikir kritis dan kreatif karena siswa dapat memecahkan masalah secara mandiri.

6) Memberikan layanan secara individual

Tugas guru dalam hal ini adalah melayani kebutuhan siswa, diantaranya kebutuhan akan ilmu pengetahuan, dan pengalaman. Guru berusaha secara maksimal untuk melayani siswa dalam pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru bersifat sebagai fasilitator,

sehingga kebutuhan akan belajar siswa dapat terpenuhi dan menghasilkan pembelajaran yang optimal.

7) Mengupayakan pencapaian standar yang tinggi

Pencapaian siswa pada pembelajaran merupakan tujuan utama guru dalam melayani kegiatan belajar siswa. Dengan demikian guru harus mengupayakan pencapaian standar yang tinggi untuk siswa. Pencapaian standar tinggi pada siswa tidak hanya berlaku pada ilmu pengetahuan, tetapi meningkatkan minat dan kemauan siswa dalam mengoptimalkan serta mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

8) Menggunakan assesmen yang autentik

Assesmen merupakan salah satu bagian yang mempengaruhi proses pembelajaran, sehingga pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan assesmen. Assesmen yang autentik merupakan alat penentu dan pengukur tingkat keberhasilan pembelajaran pada siswa. Sehingga diharapkan guru menggunakan assesmen yang autentik untuk siswa. (Komalasari, 2010: 7)

(Muslich, 2011: 44) menyatakan setiap komponen utama pembelajaran kontekstual mempunyai prinsip-prinsip dasar yang harus diperhatikan ketika akan menerapkannya dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Konstruktivisme

Kontruktivisme merupakan pembelajaran yang bersifat generatif yaitu tindakan mencipta suatu makna dari sebuah pembelajaran. Pengetahuan yang dibangun sedikit demi sedikit melalui sebuah proses, dan akan menghasilkan sesuatu yang lebih bermakna. Kontruktivisme bukan merupakan pembelajaran yang baru, tetapi pembelajaran yang berasal dari pengalaman yang dilalui dalam kehidupan.

2) Bertanya

Yaitu kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berfikir siswa. Siswa yang belum bisa memahami maka dapat meminta keterangan kepada guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan. Dengan demikian akan menambah pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan bertanya penting untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya. Tugas guru dalam kegiatan bertanya adalah memberikan keterangan-keterangan berupa ilmu pengetahuan maupun pengalaman kepada siswa.

3) Inkuiri

Inkuiri merupakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa dan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan

siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga dapat merumuskan penemuannya secara mandiri dan penuh dengan percaya diri.

4) Masyarakat belajar

Yaitu hasil belajar yang diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Dalam praktiknya masyarakat belajar terwujud dalam pembentukan kelompok kecil, kelompok besar, mendatangkan ahli ke kelas, bekerjasama dengan kelas paralel, bekerja kelompok dengan kelas diatasnya, bekerjasama dengan masyarakat. Ketika siswa belajar aksara Jawa dan belum mengetahui sehingga bertanya kepada temannya. Kemudian temannya sudah bisa dan menjelaskan. Maka kedua siswa tersebut telah membentuk masyarakat belajar. Hal ini dapat mendorong proses tersampaikannya ilmu pengetahuan secara cepat.

5) Permodelan

Permodelan merupakan bentuk penyederhanaan dari sebuah elemen dan komponen yang sangat komplek untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang dibutuhkan. Dengan demikian pembelajaran bersifat sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Permodelan yaitu proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu contoh model nyata. Dalam penerapannya, guru mencontohkan dengan menggunakan alat bantu.

6) Refleksi

Merupakan upaya untuk melihat kembali, mengorganisasi kembali, menganalisis kembali, mengklarifikasi kembali, dan mengevaluasi hal-hal yang telah dipelajari. Refleksi merupakan suatu komponen kegiatan yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan tujuan untuk menilai dan mengamati apa yang telah terjadi selama pembelajaran berlangsung. Refleksi bertujuan untuk mengukur atau mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru atau fasilitator.

7) Penilaian autentik

Penilaian autentik adalah upaya pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan siswa pada saat melakukan pembelajaran. Penilaian autentik biasanya menggambarkan masalah dunia nyata dalam kehidupan dan tidak hanya terpaku pada masalah dalam sekolah, sehingga siswa dapat memaknai pembelajaran dengan pengalaman pada kehidupan.

d. Desain/ Skenario Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran dalam model Kontekstual adalah sebagai berikut:

1) Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan

sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya.

2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan *inquiry* untuk semua topik yang diajarkan. Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalannya pembelajaran melalui metode demonstrasi.
3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan. Siswa diajak untuk berfikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap topik atau informasi.
4) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya. Siswa dibimbing untuk berdiskusi pada kegiatan kelompok bekerja maupun belajar.
5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya. Model memiliki peranan penting dalam proses keberhasilan pembelajaran.
6) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa terbiasa untuk melakukan simpulan ketika pembelajaran selesai.
7) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa. Memberikan penghargaan terhadap karya atau hasil belajar siswa yang bertujuan untuk menambah semangat dalam setiap pembelajaran.

e. Strategi

Strategi pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran yang merangsang, mengajarkan dan mengajak siswa untuk berfikir kritis, analitis dan sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan yang di utarakan (Warsono dan Haryanto, 2013: 12). Dalam pembelajaran aktif ini siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar atau penerima materi pembelajaran atau keterangan-keterangan yang diberikan oleh guru, namun berperan secara aktif untuk menemukan makna, nilai, konsep, atau substansi dari materi pembelajaran.

Meurut Trianto (2014: 142-143) Kurikulum dan instruksi yang berdasarkan strategi pembelajaran kontekstual harus dirancang untuk merangsang lima bentuk dasar dari pembelajaran, yaitu:

1) Menghubungkan (*relating*)

Belajar dalam suatu konteks pengalaman hidup yang nyata atau awal sebelum pengetahuan itu diperoleh siswa. Pembelajaran dengan mengaitkan pada kehidupan atau pengalaman yang pernah dimiliki baik oleh guru maupun siswa. Pembelajaran bersifat nyata dan bermakna, serta terdapat hubungan antara pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan kehidupan siswa. Pada prinsipnya

bagaimana menghubungkan pembelajaran dengan apa yang telah dialami oleh siswa.

2) Mencoba (*experiencing*)

Guru memberikan kegiatan yang *hans-on* kepada siswa, sehingga dari kegiatan yang dilakukan siswa tersebut dapat membangun pengetahuannya. Pembelajaran terpusat pada siswa dan mengarahkan siswa belajar mandiri, kreatif, aktif yang didesain dengan menarik. Dengan demikian tidak mengurangi hak siswa dalam mencoba dan melakukan secara mandiri.

3) Mengaplikasi (*appliying*)

Strategi appliying sebagai belajar dengan menerapkan konsep-konsep kenyataannya, siswa mengaplikasikan konsep-konsep ketika berhubungan dengan aktivitas penyelesaian masalah yang *hans-on*. Guru juga dapat memotivasi suatu kebutuhan untuk memahami konsep dengan memberikan latihan yang realistik dan relevan.

4) Bekerja sama (*cooperating*)

Bekerja sama belajar dalam konteks saling berbagi, merespon, dan berkomunikasi dengan pelajar lainnya adalah strategi instruksional yang utama dalam pengajaran kontekstual. Usaha antara siswa atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam bekerja sama harus ada interaksi yang baik, sehingga dapat menyatukan perbedaan pendapat menjadi sebuah sepakat untuk kelancaran dalam kegiatan kelompok.

5) Proses transfer ilmu (*transfering*)

Merupakan sebuah konsep berbagi informasi melalui forum. Proses transfer ilmu adalah proses belajar suatu kelompok masyarakat berdasarkan pengalamannya. Menggunakan pengetahuan dalam suatu konteks baru atau situasi baru untuk menyelesaikan masalah di kelas. Transfer pengetahuan atau ilmu pada tingkat individu memiliki makna sebagai proses duplikasi pengetahuan dari sumber pengetahuan kepada penerima.

3. Media Pembelajaran Domino

a. Pengertian media pembelajaran

Media adalah alat-alat grafis, photografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. (Arsyad, 2013: 3).

Menurut Dimyati dan Mudjiono (Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar untuk membentuk kondisi-kondisi yang diinginkan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar harus dipilih secara tepat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang dapat menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertimbangan tersebut didasarkan atas kriteria-kriteria sebagaimana yang disebutkan Asyhar (2012: 81) kriteria yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Jelas dan rapi

   Media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam tampilannya. Mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi

2) Bersih dan menarik

   Bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu dalam tampilan media pembelajaran. Mencakup pada teks, gambar, suara dan video. Media yang tidak menarik akan menurunkan motivasi siswa dalam proses belajar.

3) Cocok dengan sasaran

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan jumlah sasaran. Karena media pembelajaran yang diperuntukkan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengan kelompok kecil atau perorangan.

4) Relevan dengan topik yang diajarkan

   Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan kebutuhan dari siswa itu sendiri.

5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran

   Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau mengarah ke tujuan pembelajaran. Tujuan intruksional dalam pembelajaran media ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

6) Praktis, luwes, dan tahan

   Media pembelajaran harus bersifat fleksibel. Artinya media dapat digunakan oleh siapapun dan dimengerti oleh siapa saja.

7) Berkualitas baik

   Kriteria media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup pada semua aspek pengembangan baik visual baik gambar fotografi. Misalnya visual pada slide harus jelas tidak terganggu oleh elemen lain, misalnya *layout*.

8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi dari lingkungan atau tempat media akan digunakan. Misalnya di kelas yang sempit tidak cocok untuk media yang berukuran besar karena akan membuat pembelajaran tidak kondusif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran seharusnya memperhatikan kriteria-kriteria pengajaran, misalnya harus memperhatikan tahap perkembangan dan ketersediaan waktu untuk pembelajaran. Selain itu kemudahan dalam memperoleh media juga harus diperhatikan agar tenaga guru tidak terforsir hanya untuk memikirkan media pembelajaran. Dalam pemilihan media sebaiknya keterkaitan antara materi dengan media diperhatikan dengan baik, agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, selain itu manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah:

1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Motivasi belajar bersifat arahan sehingga akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi

merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Dengan motivasi belajar, maka tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis, menarik guna mencapai tujuan yang diharapkan yaitu dengan tercapainya kompetensi atau subkompetensi dan segala jenis aspek yang mendukungnya.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga untuk menyampaikan materi. Secara umum guru dapat merefleksikan gaya mengajarnya yaitu melalui cara tradisional dan progresif. Secara tradisional guru bertindak sebagai pemberi ilmu, siswa bersifat pasif sehingga kurang mendorong siswa untuk melakukan kreativitas. Mengajar progresif yaitu guru sebagai pembimbing, siswa aktif, sosio emosional siswa diperhatikan, sehingga mendorong kreativitas siswa. Dengan demikian guru diharapkan menerapkan metode pengajaran yang variatif untuik mencapai tujuan pembelajaran.
4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Tahap pertama dalam kegiatan belajar siswa aktif adalah mengamati yaitu suatu kegiatan melihat dan memperhatikan objek dengan teliti. Setelah objek diamati kemudian melakukan percobaan dan selanjutnya didemonstrasikan atau dijelaskan kepada orang lain. Contoh dalam kegiatan belajar menulis aksara Jawa, yang pertama yaitu guru memberikan contoh tulisan dan siswa mengamati bentuk-bentuknya. Setelah itu siswa mempraktikkan untuk menulis aksara Jawa dalam buku atau kertas, kemudian dijelaskan atau dipaparkan kepada orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran banyak memberikan manfaat terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu manfaatnya yaitu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi dan menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar merupakan salah satu pendidikan dengan rentang usia 7 sampai dengan 12 tahun. Pembelajaran yang dilaksanakan sebaiknya bersifat aktif, inovatif, dan menyenangkan, contohnya pembelajaran yang bersifat permainan atau pembelajaran yang menggunakan media-media yang menarik (gambar) utamanya pada kelas-kelas rendah (I, II, III). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa

adalah Kontekstual dimana mengaitkan antara materi aksara Jawa (sejarah) dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu guru juga menggunakan media agar materi mudah diterima oleh siswa dan dapat mencapai hasil secara maksimal yaitu dengan menggunakan media Domino.

c. Media Domino

Penggunaan media sangat penting untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang digunakan oleh guru, diharapkan siswa mudah untuk menerima informasi-informasi yang disampaikan oleh guru. Kedudukan media pembelajaran terdapat dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan oleh guru.

Media pembelajaran Domino merupakan media pembelajaran yang penulis rancang untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Media Domino adalah media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam melakukan bermain sambil belajar, yakni melalui sebuah kartu domino dengan gambar dan design yang sangat menarik. Kartu tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa, untuk mengenalkan huruf aksara Jawa. Cara menggunakannya yaitu dengan berkelompok untuk melakukan permainan menggunakan kartu domino. Dimana pada kartu tersebut memiliki dua sisi yaitu sisi bawah dan atas dengan tulisan

aksara Jawa maupun pasangannya. Permainan tersebut menuntut siswa untuk hafal semua aksara Jawa beserta sandangannya. Ketika siswa belum hafal aksara Jawa atau sandangannya, maka dapat dipastikan bahwa siswa tersebut akan kalah dalam permainan.

Media Domino merupakan salah satu sarana untuk bermain sambil belajar aksara Jawa untuk siswa Sekolah Dasar kelas III. Domino memiliki bentuk dan model seperti kartu domino dengan panjang 8 cm dan lebar 6 cm, mirip seperti kartu domino tetapi memiliki design yang lebih menarik dengan gambar-gambar.

Media domino yang dirancang sedemikian rupa dimaksudkan untuk menarik minat belajar siswa terhadap aksara Jawa. Melalui media Domino siswa dapat mudah menghafal atau memahami bentuk huruf-huruf dalam aksara Jawa yang digunakan guru dalam pembelajaran baik secara klasikal maupun kelompok, serta digunakan dengan cara bermain. Keberadaan media yang didesain secara menarik diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi aksara Jawa. Media Domino dapat menjadi alternatif untuk pembelajaran bahasa Jawa kelas III Sekolah Dasar khususnya pada materi aksara Jawa.

d. Prosedur penggunaan Media Domino

Berikut merupakan petunjuk penggunaan Media Domino:

1) Menyiapkan media domino yang telah dibuat sebelumnya
2) Membentuk kelompok untuk bermain domino sebanyak 2-4 anak
3) Menghafalkan atau memahami aksara Jawa

4) Mengocok dan membagi kertas domino kepada anggota kelompok secara acak
5) Melakukan suit atau gambreng dalam kelompok kemudian yang menang melakukan peletakkan kartu domino pertama kali
6) Mengamati aksara Jawa apa yang muncul pada kartu yang telah diletakkan oleh temanmu, kemudian tumpukklah kartu domino sesuai dengan aksara Jawa yang muncul
7) Melakukan kegiatan tersebut sampai akhir dan semua kartu yang terbagi habis.

e. Keunggulan media Domino

Media domino memiliki beberapa keunggulan, diantaranya yaitu mudah digunakan dan praktis untuk dibawa (tidak memakan banyak tempat), menarik karena terdapat gambar-gambar yang unik dan lucu sehingga siswa merasa senang untuk menggunakannya, dapat digunakan melalui permainan. Ketika media Domino diperlihatkan kepada siswa, maka siswa tersebut akan menyukainya dan ingin segera melakukan permainan. Selain menarik, pembuatan media Domino juga tidak memerlukan biaya yang besar sehingga terjangkau untuk digunakan pada Sekolah Dasar. Media Domino juga memiliki kekurangan, diantaranya yaitu bentuknya kecil sehingga mudah rusak atau hilang, apalagi untuk karakter siswa kelas III Sekolah Dasar yang masih dalam tahap bermain. Selain itu proses penjelasan petunjuk penggunaannya cukup sulit dan akan lebih mudah tersampaikannya jika dimainkan secara langsung.



Gambar 2 Media kartu Domino (tampak depan)



Gambar 3 Media kartu Domino (aturan permainan)



Gambar 4 Media kartu Domino (3 macam kartu)



Gambar 5 Media kartu Domino (3 macam kartu)

f. Fase-fase pembelajaran kontekstual berbantuan Media Domino

Berikut merupakan perbandingan fase-fase pembelajaran kontekstual dan pembelajaran kontekstual berbasis Domino yang disajikan dalam Tabel 2:

Tabel 2
Fase-fase pembelajaran kontekstual berbasis Domino

No	Pembelajaran Kontekstual	Pembelajaran Kontekstual Berbasis Domino
1	Fase 1: Konstruktivisme	
	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa bahwa menulis aksara Jawa itu sangatlah penting untuk menjaga dan melestarikan budaya jawa yang dimiliki oleh masyarakat Jawa.
2	Fase 2: Inkuiri	
	Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan	Menyampaikan informasi tentang sejarah aksara Jawa, dan macam-macam aksara Jawa beserta Sandhangannya
3	Fase 3: Masyarakat belajar (*Learning Community*)	
	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok agar melakukan transisi secara efisien	Siswa dengan bantuan guru membentuk kelompok-kelompok untuk melakukan permainan Domino
4	Fase 4: Modeling	
	Membimbing siswa dalam kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka	Siswa mempersiapkan untuk melakukan permainan domino. Sementara guru melakukan bimbingan dan arahan kepada siswa dalam permainan Domino.
5	Fase 5: Refleksi	
	Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pelajaran dan kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya	Siswa melakukan pengerjaan soal-soal setelah selesai melakukan permainan Domino
6	Fase 6: Penilaian autentik	
	Memberikan penghargaan. Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	Siswa yang menang dalam permainan Domino dan mendapatkan hasil terbaik pada pengerjaan soal akan diberikan penghargaan oleh guru.

Setelah penulis mengamati dan dilanjutkan melakukan observasi di Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang, terdapat kendala-kendala dalam menangani kelas khususnya pada mata pelajaran aksara Jawa. Beberapa dari sekian banyak siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran aksara Jawa. Hal ini dikarenakan beberapa guru yang masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan juga belum memanfaatkan media untuk membantu mempermudah pembelajaran di kelas. Untuk itu penulis bermaksud memberikan solusi terkait penggunaan model dan media yang lebih baik, agar siswa mudah dalam menerima informasi dari guru.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pengkajian terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti belum menemukan penelitian yang mengkaji secara khusus pada penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Domino terhadap Minat Belajar Aksara Jawa. Berikut merupakan beberapa penelitian yang secara umum memiliki relevansi dengan judul penelitian diatas.

a. Penelitian yang dilakukan oleh Riyanto (2013) dengan judul Peningkatan Minat Belajar Mata Pelajaran Bahasa Jawa dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mejobo, Kudus. penelitian dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mejobo, Kudus tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil yang

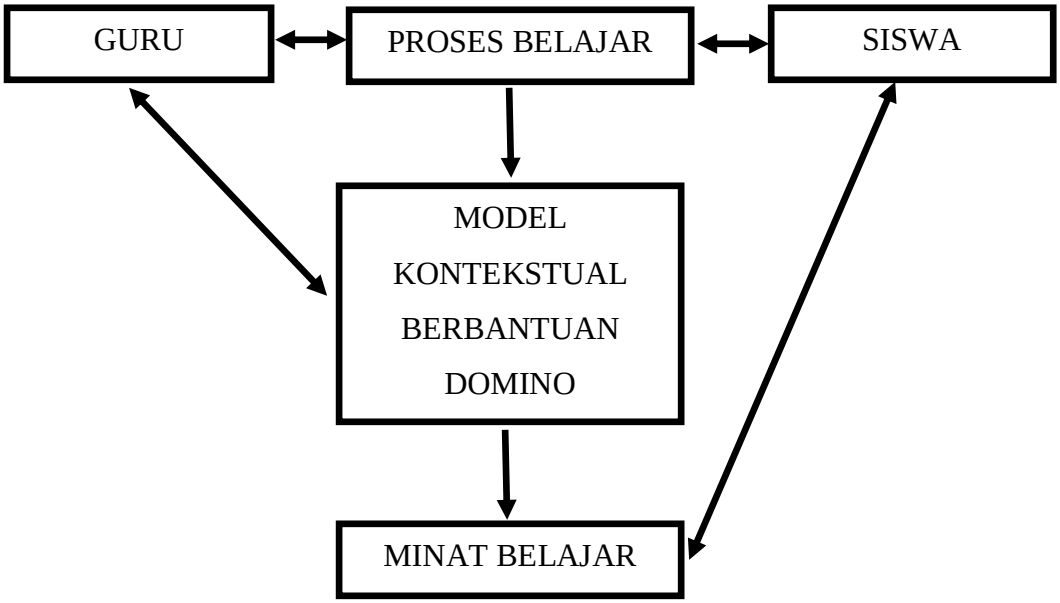
diperoleh pada siklus I 68,18 % siswa mengalami ketuntasan dan meningkat menjadi 83,36% siswa mengalami ketuntasan pada siklus II.

b. Penelitian yang dilakukan oleh Zaenul (2014) dengan judul Penerapan Metode Drill dalam Meningkatkan Hasil Belajar bahasa Jawa Siswa Kelas V MI Jatisalam, Gombang, Pakel, Tulungagung. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V MI Jatisalam, Gombang, Pakel, Tulungagung tahun ajaran 2013/2014. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I rata-rata siswa 65,27 mengalami peningkatan rata-rata menjadi 81,2 pada siklus III.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang terdahulu tersebut. Peneliti melakukan beberapa *treatment* sehingga memiliki keunggulan daripada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Di antara keunggulan tersebut adalah menggunakan kartu yang sederhana, mudah digunakan, dan biasanya digunakan oleh siswa untuk bermain. Menggunakan strategi dengan mengaitkan langsung pada kehidupan dan keseharian siswa. Dengan demikian siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan media Domino untuk menarik minat belajar aksara Jawa dengan mengaitkan pada kehidupan atau kegiatan anak secara nyata.

C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan dukungan landasan teoritik tersebut, dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 6 Kerangka Berfikir

Proses belajar di dalam kelas dipengaruhi adanya keaktifan dari siswa dan guru. Guru bertugas sebagai fasilitator dan motivator dalam belajar. Guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual berbantuan Domino pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa supaya siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak mudah jenuh saat mengikuti pembelajaran. Saat siswa sudah mulai tertarik mengikuti pembelajaran, diprediksi siswa akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga minat belajar muncul pada diri siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir dapat dirumuskan hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yaitu: Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Domino Berpengaruh terhadap Minat Belajar Aksara Jawa pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *quasi eksperimental* dengan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian merunut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya kejadian tersebut. Perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan model kontekstual berbantuan Domino, sementara kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan hanya diberikan *pretest* dan *posttest*. Pendekatan yang digunakan dalam data penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena informasi data yang diperoleh disajikan dalam bentuk angka–angka dan dianalisis menggunakan analisis statistik. Secara umum desain penelitian dapat digambarkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3
Desain penelitian *nonequivalent control group design*

Kelompok	*Pre-test*	Perlakuan	*Post-test*
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 : Tes awal kelas eksperimen

O2 : Tes akhir kelas eksperimen

O3 : Tes awal kelas kontrol

O4 : Tes akhir kelas kontrol

X : Perlakuan Model pembelajaran Kontekstual berbasis Domino

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas

   Variabel bebas adalah variabel perlakuan yang akan dinilai efeknya dan mempengaruhi variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan model pembelajaran kontekstual (X1) dan media domino (X2).

2. Variabel terikat

   Variabel terikat adalah faktor yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar aksara Jawa, yang dinyatakan dalam Y.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi penelitian adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan, maka definisi operasional dalam penelitian ini yaitu dua buah variabel (variabel bebas dan variabel terikat):

1. Model pembelajaran kontekstual berbasis Domino

   Pembelajaran kontekstual berbasis Domino adalah salah satu cara mengajar aksara Jawa dengan mengaitkan pada kehidupan nyata/ sehari-hari dan dilakukan melalui permainan kartu Domino untuk menarik minat serta perhatian siswa.

2. Minat belajar aksara Jawa

Minat belajar aksara Jawa yaitu keinginan siswa untuk memahami, mengetahui, dan menghafal aksara Jawa dengan baik dan benar yang ditunjukkan dengan adanya perasaan senang, keterlibatan siswa, dan perhatian siswa.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 dan 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang yang berjumlah 56 siswa tahun pelajaran 2019/2020.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kota Magelang yang berjumlah 28 siswa dan seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 6 Kota Magelang yang berjumlah 28 siswa pada tahun pelajaran 2019/2020. Dasar pengambilan sampel ini yaitu dengan alasan:

a. Memiliki persamaan jumlah siswa pada kelas III
b. Terdapat kesamaan dan kesetaraan pendidik dan tenaga kependidikan
c. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sama

d. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling *Nonprobability Sampling* dengan jenis *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik penentuan sampel yang jumlah sampel sama dengan populasi, karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket merupakan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah yang akan diteliti. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai media pembelajaran yang digunakan dan model pembelajaran berdasarkan indikator yang telah disebutkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis kuesioner yang digunakan yaitu angket yang dilakukan sebanyak dua kali (*pretest* dan *posttest*) serta merupakan angket tertutup, sehingga responden hanya memberikan tanda *checklist* (✓) pada alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan objek. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran skala likert 1-4, dengan perhitungan skor pernyataan positif, selalu (SL) memiliki skor 4, sering (SR) memiliki skor 3, jarang (J) memiliki skor 2, dan tidak pernah (TP) memiliki skor 1, sedangkan untuk pernyataan negatif, selalu (SL) memiliki skor 1, sering (SR) memiliki skor 2, jarang (J) memiliki skor 3, dan tidak pernah (TP) memiliki skor 4.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur adanya pengaruh model pembelajaran Kontekstual berbasis Domino terhadap minat belajar bahasa Jawa. Apabila menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yaitu sebanyak 50 butir.

G. Validitas dan Reliabilitas

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, maka instrumen harus diuji cobakan terlebih dahulu di tempat yang berbeda atau pada siswa yang berbeda. Tujuan uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

1. Validitas Instrumen

   Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang akan diukur. Validitas instrumen dilakukan sebelum instrumen pengumpul data dilakukan, untuk memastikan bahwa alat tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur (valid). Jika data dari sebuah instrumen valid, maka instrumen tersebut juga valid.

   a. Validasi Ahli

      Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang disertai lembar validasi kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang

berisi pernyataan tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang bahasa, dan praktisi sekolah yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran. Validasi instrumen ini dilakukan oleh Rasidi, M. Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Hasil validasi intrumen penelitian terdapat pada lampiran.

b. Validasi tes

Validasi tes merupakan tingkat suatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini disusun dari beberapa indikator minat belajar yang merupakan variabel terikat dari judul penelitian.

Tryout dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. *Tryout* instrumen penelitian dilakukan untuk validitas dan reliabilitas agar diperoleh kesimpulan penelitian yang benar. *Tryout* instrumen dilakukan terhadap kelas III Sekolah Dasar Negeri Dawung Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang pada Senin, 22 Juli 2019 yang berjumlah 20 responden di luar sampel penelitian. Jenis instrumen yang digunakan adalah angket dengan jumlah item 50 pernyataan menggunakan 4 pilihan jawaban. Kemudian hasil *tryout* dianalisis

dengan memasukkan beberapa butir item poin menggunakan *Microsoft Excel 2013*.

Berdasarkan hasil *tryout* yang terdiri dari 50 item pernyataan diperoleh 24 item pernyataan valid dan 26 item pernyataan tidak valid. Hasil uji validitas dalam instrumen penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* dari Karl Pearson dengan bantuan program SPSS *25.0 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu item pernyataan dikatakan valid apabila nilai *rhitung* lebih besar daripada *rtabel*, sedangkan jika rhitung kurang dari *rtabel* maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Harga *rtabel* dapat diperoleh dengan terlebih dahulu menetapkan derajat keberadaannya dengan menggunakan rumus *df = n-1* pada taraf signifikansi 5 %. Nilai *rtabel* untuk 20 = 0,444.

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji dan mengetahui derajat keajegan suatu alat ukur.Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang tetap walaupun digunakan dalam beberapa kali dalam waktu yang berlainan. Reliabel dapat diukur dari tiga kriteria yaitu *stability*, *dependability*, dan *predicatibility*.

Stability menunjukkan keajegan suatu tes dalam mengukur gejala yang sama pada waktu yang berbeda. *Dependability* menunjukkan kemantapan seberapa jauh angket dapat diandalkan. *Predicatability* menunjukkan kemampuan angket untuk hasil pada pengukuran gejala selanjutnya. Untuk meingkatkan reliabilitas usatu angket antara lain dapat dilakukan dengan memperbanyak butir item pernyataan.

Penelitian ini, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada nilai *r* yang diperoleh dari hasil perhitungan. Bila *rhitung* > *rtabel* maka instrumen dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa nilai *alpha* sebesar 0,990, maka nilai *alpha* lebih besar daripada *rtabel* sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows* menunjukkan *rhitung* 0,990 > *rtabel* 0,444, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

H. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

   Persiapan yang dilakukan sebelum penelitian adalah:

   a. Persiapan Materi

      Materi yang akan disampaikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah materi tentang aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa. Matei disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat oleh peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

      1) Menetapkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan materi aksara Jawa. Materi aksara Jawa terdapat pada 4 Kompetensi Inti (KI) dan 2 Kompetensi Dasar yaitu nomor 3.7 mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena serta nomor 4.7 menulis kata dengan menggunakan aksara legena sesuai dengan kaidah

2) Memilih indikator pembelajaran yang akan diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Memilih indikator disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian.
3) Merancang tujuan pembelajaran sesuai dengan materi aksara Jawa. Sebelum melakukan penelitian, merancang tujuan dari pembelajaran yang akan diberikan kepada Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang kelas III.
4) Mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan indikator. Dalam menyusun materi ajar hendaknya disesuaikan silabus. Selain itu dalam mempersiapkan materi ajar, peneliti juga harus mempersiapkan strategi pembelajaran yaitu metode, model, serta media dalam pembelajaran. Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model kontekstual berbasis Domino.

b. Persiapan Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat media Domino adalah laptop, aplikasi corel draw, kertas foto/ kertas cetak kartu ukuran A3, printer, penggaris, gunting. Langkah-langkah pembuatannya yaitu menyiapkan semua alat dan bahan sebelum pembuatan media pembelajaran dilaksanakan, men*design* pola atau gambar media domino pada aplikasi corel draw, mencetak gambar atau pola pada kertas yang telah disediakan, menggunting gambar sesuai dengan pola yang telah dicetak, media domino siap untuk digunakan. Media Domino terdiri dari 3 paket yaitu paket aksara Jawa, kata/ ukara, campuran kata dan aksara Jawa. Persiapan yang dibutuhkan selain alat dan bahan adalah sumber

belajar yang digunakan yaitu pepak basa Jawa, buku ajar bahasa Jawa untuk kelas III Sekolah Dasar. Berikut gambar meida Domino yang digunakan dalam penelitian:



Gambar 7 Kartu Domino yang digunakan dalam penelitan

c. Persiapan instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket minat belajar bahasa Jawa. Item pernyataan dalam angket yang digunakan dalam penelitian dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang saat pelajaran, ketertarikan siswa dalam belajar, perhatian siswa dalam belajar, keterlibatan siswa dalam belajar. Banyaknya item pernyataan yang digunakan untuk angket minat berjumlah 50 item. Dalam menyusun item pernyataan minat belajar bahasa Jawa mengacu pada kisi-kisi instrumen minat belajar bahasa Jawa yang disajikan dalam Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4
Kisi-Kisi Angket Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Domino terhadap Minat Belajar aksara Jawa

Indikator	Kisi-kisi	No. Butir (+)	Ket (-)	Jumlah butir
1. Perasaan senang saat belajar	a. Siap untuk mengikuti pembelajaran	1	6	2
	b. Senang saat mengikuti pembelajaran	2, 43	7, 24, 38	5
	c. Menyediakan waktu untuk belajar	3, 36		2
	d. Mengulangi materi	4	39	2
	e. Mengerjakan tugas sendiri	5, 35	9, 44	4
2. Ketertarikan siswa dalam belajar	a. Membuat ringkasan materi	10	14, 40	3
	b. Mengerti mengenai materi	37	41	2
	c. Memahami materi	12, 13	16, 17	4
3. Perhatian siswa dalam belajar	a. Belajar mandiri	11, 18	15	3
	b. Siswa saat pembelajaran	21, 42	22, 45	4
	c. Kesungguhan siswa saat pembelajaran	19, 20, 34	8, 23	5
4. Keterlibatan siswa dalam	a. Aktif saat kegiatan tanya jawab	26, 29, 46	30, 33, 48	6
5. belajar	b. Merespon pertanyaan	27	31, 32	3
	c. Berani dalam mengungkapkan pendapat	28	49	2
	d. Partisipasi siswa saat pembelajaran	47	25, 50	3

d. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan di sekolah yang berbeda dengan subyek yang berbeda pula. Uji coba instrumen dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Dawung Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang pada Senin, 22 Juli 2019

dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 20 siswa. Instrumen yang diberikan dan dikerjakan oleh siswa berupa angket minat belajar bahasa Jawa dengan jumlah 50 item pernyataan. Uji coba instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen angket minat belajar bahasa Jawa. Hasil uji coba instrumen peneltian dapat dilihat pada lampiran.

2. Pelaksanaan Penelitian
   a. Kelompok Eksperimen
      1) Pelaksanaan pengukuran awal dengan menggunakan *pretest*

         Pengukuran awal diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat minat belajar bahasa Jawa sebelum diberikan perlakuan. Pengukuran awal diberikan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kota Magelang yang merupakan kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa. Banyaknya item pernyataan angket yang diberikan dan dikerjakan oleh siswa untuk pengukuran awal sebanyak 26 item. Pelaksanaan pengukuran awal untuk kelas eksperimen pada Selasa, 23 Juli 2019 di Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kota Magelang pada pukul 08.00-09.00 WIB.

      2) Pelaksanaan pemberian *treatment*

         Pelaksanaan pemberian perlakuan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kota Magelang dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Sebelum peneliti memberikan perlakuan terlebih dahulu peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bahasa Jawa materi aksara Jawa. Jadwal

pelaksanaan perlakuan pada kelompok eksperimen disajikan dalam Tabel 5 berikut ini:

Tabel 5
Jadwal Perlakuan Kelas Eksperimen

No	Waktu		Pelaksanaan Perlakuan	Materi
1	Selasa,	23 Juli 2019	*Treatment 1*	Mengenal aksara Jawa
2	Senin,	29 Juli 2019	*Treatment 2*	Memahami aksara Jawa
3	Senin,	05 Agustus 2019	*Treatment 3*	Memahami aksara Jawa
4	Senin,	19 Agustus 2019	*Treatment 4*	Menulis kata menggunakan aksara Jawa
5	Sabtu,	24 Agustus 2019	*Treatment 5*	Menulis kata menggunakan aksara Jawa

Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan selama 5 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran Kontekstual berbantuan Domino. Selama 5 kali pertemuan tersebut, terdapat 3 materi pokok yang diberikan yaitu mengenal aksara Jawa, memahami aksara Jawa, dan menulis kata menggunakan aksara Jawa.

3) Pelaksanaan pengukuran akhir dengan menggunakan *posttest*

Pengukuran akhir minat belajar bahasa Jawa dilaksanakan setelah siswa mendapatkan perlakuan dengan memberikan angket yang berjumlah 26 item pernyataan yang sama dengan angket pengukuran awal. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar bahasa Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran Kontekstual berbasis Domino.

Pelaksanaan pengukuran akhir pada kelas eksperimen dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang pada Rabu, 18 September 2019 pukul 08.00-09.00 WIB.

b. Kelas Kontrol

1) Pelaksanaan pengukuran awal dengan menggunakan *pretest*

Pengukuran awal kelas kontrol diberikan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang dengan jumlah 28 siswa. Siswa diberikan angket pengukuran awal yang berjumlah 26 item pernyataan untuk dikerjakan pada waktu yang telah ditentukan. Pelaksanaan pengukuran awal untuk kelas kontrol dilaksanakan pada Selasa, 23 Juli 2019 pukul 09.00-10.00 WIB.

2) Pelaksanaan pengukuran akhir dengan menggunakan posttest

Pengukuran akhir minat belajar bahasa Jawa dilakukan dengan memberikan angket yang sama saat pengukuran awal. Tujuan pelakasanaan pengukuran akhir siswa adalah untuk mengetahui tingkat minat belajar bahasa Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang tanpa diberikan perlakuan. Pelaksanaan pengukuran akhir pada kelas kontrol dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 6 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang pada Rabu, 18 September 2019 pukul 10.00-11.00 WIB. Pengukuran akhir minat belajar bahasa Jawa dilakukan untuk membandingkan dan

mengetahui perbedaan minat belajar bahasa Jawa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Penyusunan hasil penelitian

Hasil penelitian disusun dengan menganalisis hasil pretest dan posttest yang berupa angket untuk mengetahui minat belajar bahasa Jawa siswa yang mendapat perlakuan dengan model Kontekstual berbantuan media Domino dan siswa yang tidak mendapat perlakuan, serta menyusunnya dalam bentuk skripsi.

I. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyimpulkan secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tes dan sebagainya. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu harus dipenuhi syarat-syarat yaitu data harus berdistribusi normal, variabel harus linier, dan antara variabel bebas tidak terjadi multikolinieritas. Analisis data yang diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Cacaban 1 Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang sebagai kelas eksperimen dan Sekolah Dasar Negeri Cacaban 6 Kecamatan Magelang Tengah sebagai kelas kontrol dengan jumlah 28 siswa pada masing-masing kelas. Uji validitas instrumen dilakukan oleh dosen ahli, guru kelas, serta diolah menggunakan *microsoft excel 2013*. Setelah lembar angket minat belajar aksara Jawa dinyatakan valid, maka selanjutnya dilakukan uji prasyarat. Uji pra syarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas dengan metode *shapiro wilk*. Hal ini dikarenakan jumlah responden kurang dari 50. Uji homogenitas dilakukan

dengan uji *Leavene Statistic* dengan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian menggunakan Uji T (*Independent Sample Test*) yang merupakan bagian dari metode statistik parametrik. Digunakan untuk mengetahui perbedaan media 2 kelompok berpasangan. Peneliti menggunakan Uji T (*Independent Sample Test*) karena pemasangan sampel menggunakan setiap subyek untuk menjadi pengontrol dan memasangkan setiap subyek lalu memberikan perlakuan berbeda kepada anggota pasangan. Bentuk hipotesis yang digunakan merupakan hipotesis komparatif berpasangan. Peneliti memilih dua kelompok yang sebanding dan setara serta menggunakan uji parametrik. Dalam uji parametrik adalah harus adanya sebuah syarat bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen, artinya ketika terdapat data yang berdistribusi normal dan homogen maka menggunakan uji statistik parametrik. Proses penghitungan Uji T (*Independent Sample Test*) menggunakan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut:

Ho : tidak terdapat pengaruh signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol

Ha : terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol

Jika nilai *A Symp Sig* lebih kecil dari < 0,05 maka Ha diterima. Jika *A Symp Sig* lebih besar dari > 0,05 maka Ha ditolak. Ha diterima artinya terdapat

pengaruh antara media pembelajaran kontekstual berbasis Domino terhadap minat belajar bahasa Jawa kelas III Sekolah Dasar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar aksara Jawa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbasis media Domino. Uji prasyarat dilakukan menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Kemudian pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji T (*Independent Sample T Test*). Hasil analisis data menggunakan Uji T (*Independent Sample T Test*) pada kelompok eksperimen dengan nilai sign (*2-tailed*) 0,000 < 0,05 yang menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya hipotesis yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol ditolak, sehingga kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

   Hendaknya kepala sekolah memotivasi para guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan model maupun media pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif, serta memberikan fasilitas untuk menggunakan media

Domino guna meningkatkan minat belajar bahasa Jawa pada materi aksara Jawa.

2. Bagi Guru

Guru menggunakan model pembelajaran kontekstual berbasis media Domino sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa dalam rangka meningkatkan minat belajar bahasa Jawa serta mampu mengembangkan atau memberi inovasi model maupun media pembelajaran yang lain.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi mengenai model pembelajaran kontekstual berbasis media Domino sebagai upaya untuk mempengaruhi minat belajar bahasa Jawa. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengungkapkan faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar bahasa Jawa serta dapat dilakukan dengan susunan materi dan strategi yang lebih inovatif. Seperti halnya alokasi waktu, serta latar belakang siswa. Karena dalam pembelajaran kontekstual membuat siswa hanya terpancang pada hafalan bahasa Jawa khususnya aksara Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.

_____. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asra, Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV Wacana Prima.

Djali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Askara.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Endarswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian sastra; Epistemologi, Model, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CAPS.

Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pratama Publishing

Hadiwiradarso. 2010. *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma.

Hidayat, Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.

Hidayat, Syarif. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.

Irkham, Muhammad. 2010. *Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu 2010/2011*: Universitas Islam Negeri Malang.

Kemendikbud. 2014. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Aku dan Sekolahku (Buku Guru)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang.

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

Melvin L. Silberman. 2004. *Active Learning*. Bandung: Penerbit Nusamedia.

Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Purwadi. 2011. *Etika Komunikasi dalam bahasa Jawa*. *Jurnal Ilmu Komunikasi.* 139-249.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Ricardo, R. I. M,. 2017. *Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru*). Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung*: Alfabeta.

Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

_____. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Endraswara Suwardi. 2013. *Falsafah Hidup Jawa*. Yogyakarta: Cakrawala.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Warsono dan Haryanto. 2013. *Pembelajaran Aktif. Bandung*: PT Remaja Rosdakarya.

www.bacaanmadani.com/2017/11/kandungan-al-quran-surat-najm-ayat-39.html. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2019 pukul 15.00 WIB.

www.moondoggiesmusic.com/aksara-jawa. Diakses pada tanggal 05 Agustus 2019 pukul 11.00 WIB.

Yana MH. 2010. *Falsafah dan Pandangan Hidup Orang Jawa*. Yogyakarta: Absolut.