

PENGUNAAN MEDIA KALDUK SPONTI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA JAWA MATERI PUNAKAWAN PADA PEMBELAJARAN DARING KELAS VI SDLB C SLB NEGERI 2 YOGYAKARTA

**Sunarminingsih
SLB Negeri 2 Yogyakarta
Sunarminingsih.jawa@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan bercerita berbahasa Jawa menggunakan media Kalduk Sponti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Jawa materi Punakawan pada Pembelajaran Daring kelas VI SDLB C Negeri 2 Yogyakarta tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan desain penelitian Kemmis dalam Suharsimi Arikunto. Subjek Penelitian adalah empat siswa tunagrahita kelas VI SDLB C SLB Negeri 2 Yogyakarta. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus dilaksanakan 4 kali pertemuan dengan mengevaluasi hasil pengamatan dan tes unjuk kerja. Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif kuantitatif dan penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kalduk Sponti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Jawa materi Punakawan pada pembelajaran daring. Hasil tersebut dibuktikan dengan meningkatnya skor motivasi belajar dan hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Kesimpulannya adalah penggunaan media Kalduk Sponti dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa materi Punakawan pada pembelajaran daring kelas VI SDLB C SLB Negeri 2 Yogyakarta tahun 2020/2021.

Kata kunci: media Kalduk Sponti, motivasi belajar Bahasa Jawa, Punakawan, pembelajaran daring, kelas VI SDLB C

PENDAHULUAN

Sistem belajar dari rumah di perlakukan oleh pemerintah mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), termasuk sekolah bagi siswa berkebutuhan khusus atau akrab disebut Sekolah Luar Biasa (SLB). Keadaan tersebut membuat guru harus memberikan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media yang menarik termasuk guru Sekolah Luar Biasa (SLB). Pembelajaran jarak jauh melalui pembelajaran daring yang di lakukan untuk anak berkebutuhan khusus di SLB khususnya anak tunagrahita sangat berbeda dengan sekolah umum, untuk anak tunagrahita dengan kemampuan intelegensinya di bawah rata-rata anak normal dan salah satu kelemahannya adalah kesulitan dalam berpikir abstrak. Pembelajaran daring menuntut guru untuk tetap selaluberkreasi, merancang dan meramu, menciptakan inovasi baru, kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru dapat memotivasi siswanya untuk tetap semangat dalam belajar jarakjauh dan tidak menjadi beban psikis bagi siswa.

Mata pelajaran bahasa Jawa dalam kurikulum 2013 lebih menekankan pada penguasaan empat keterampilan bahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Materi ajar mata pelajaran bahasa Jawa khususnya tentang Punakawan menunjukkan bahwa siswa sangat kesulitan dalam memahaminya. Hal ini disebabkan karena dalam lingkungan keluarga dan lingkungan pergaulan siswa tidak terbiasa dalam mengenal tokoh Punakawan. Kelas VI SDLB C SLB Negeri 2 Yogyakarta seharusnya sudah dapat mengenal tokoh Punakawan namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar bahasa Jawa khususnya dalam materi mengenal Punakawan pada siswa kelas VI SDLB C SLB Negeri 2 Yogyakarta belum mencapai target yang diharapkan. Dari hasil belajar berupa tes unjuk mendapatkan skor penilaian dibawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Hal ini disebabkan siswa cenderung kurang tertarik dengan materi Punakawan dalam pelajaran bahasa Jawa.

Apabila kondisi demikian tidak segera diatasi dampaknya akan mengurangi motivasi dan hasil belajar pada siswa. Berdasarkan pokok permasalahan dan untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan tindakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VI SLB C Negeri 2 Yogyakarta dengan menggunakan media Kaldu Sponti. Media Kaldu Sponti merupakan media untuk mengenal punakawan yang terbuat dari bekas kalender duduk dan sponati. Media ini di bagikan kepada siswa dan dalam pembelajaran jarak jauh guru menyampaikan melalui whatsapp dan google meet. Media ini sangat praktis, menarik perhatian dan disukai oleh siswa.

Harapan dipergunakannya media Kaldu Sponti dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa Materi Punakawan pada pembelajaran daring kelas VI SDLBC SLB Negeri 2 Yogyakarta di masa pandemi covid 19 dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, memberikan variasi baru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga bisa mengurangi kejenuhan siswa. Dengan ketertarikan tersebut, perhatian siswa terhadap kegiatan belajar mengajar lebih meningkat dan dapat membantu siswa untuk menguasai materi pelajaran yang disampaikan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Suharsimi Arikunto (2006:90) penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan yang inovatif dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.

Subjek penelitian adalah Siswa Kelas VI SDPLBC Negeri 2 Yogyakarta berjumlah 4 anak yang terdiri dari 3 siswa laki-laki, dan 1 siswa perempuan. Ruang lingkup penelitian ini dikembangkan untuk anak tunagrahita ringan dengan kemampuan awal mampu membaca dan menulis serta berkomunikasi dengan lancar

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas Kemmis dalam Suharsimi Arikunto. Model ini menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Menurut Suharsimi Arikunto, dalam tiap siklus meliputi empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Jika siklus 1 telah dilaksanakan, berdasarkan refleksi masih terdapat kekurangan, maka dengan memperhatikan hasil refleksi 1 dapat digunakan sebagai masukan atau saran untuk menentukan perencanaan siklus 2.

Rancangan penelitian ini sebagai berikut.

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan dilakukan oleh guru dengan menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Hal-hal yang lain yang disiapkan oleh guru meliputi lembar observasi,

b. Tindakan (*acting*)

Setelah memperoleh gambaran keadaan kelas terkait dengan keaktifan siswa, maka dilakukan tindakan yaitu dengan menggunakan media Kalduk Sponti melalui lewat whatsapp dengan Voice Note, Video Call dan google Meet. Tindakan direncanakan sebanyak 3 siklus dalam setiap pertemuan dengan dua jam pelajaran (2 x 30 menit). Selama tindakan, guru mengamati siswa dan menuliskan hasilnya dalam lembar penilaian observasi motivasi belajar dan lembar penilaian observasi unjuk kerja

c. Pengamatan

Pengamatan tersebut meliputi, Motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran daring yang dinilai adalah kedisiplinan, keaktifan, ketekunan, dan keberanian siswa selama pembelajaran dan unjuk kerja siswa dalam pembelajaran Daring.

d. Refleksi (*reflecting*)

Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan orang tua siswa sebagai (kolaborator). Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Jika dengan tindakan yang diberikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa maka penelitian dihentikan. belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran sesuai dengan taraf berpikir siswa, taraf berpikir manusia mengikuti perkembangan yang dimulai dari berpikir konkrit menuju abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju kompleks (Sudjana dan Rivai 2007:3). Hal ini sesuai dengan pendapat Effendi (2006:90) yang mengklasifikasikan anak tunagrahita ringan berdasarkan tingkat intelegensinya yaitu *Debil atau moron* (IQ: 50-75). Anak tunagrahita mampu didik (*debil*) adalah anak tunagrahita yang dapat dididik secara minimal dalam bidang-bidang akademis. Pada kenyataannya anak tunagrahita sukar dalam berpikir abstrak, sehingga dalam pengajaran di kelas anak tunagrahitamemerlukan media pengajaran yang konkrit.

Pengertian motivasi Menurut Slavin dalam H. Baharuddin (2008 : 22) motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Menurut Martinis Yamin (2007: 218) "motivasi belajar penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman.

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan penduduk bersuku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Selain itu, bahasa Jawa juga digunakan oleh penduduk yang tinggal di beberapa daerah lain seperti Banten serta Jawa Barat.

Punakawan adalah teman atau saudara yang mengajak ke jalan yang terang (Ningrum, 2014). Punakawan, terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong dengan berbagai karakter yang unik di dalamnya. Tokoh ini sering dijadikan sebagai simbol seorang figur ideal yang memiliki sifat rendah hati, suka menolong, sesama tidak serakah melakukan tanpa, mengurangi makan dan tidur, serta menjalankan laku lainnya. Seolah apa yang dilakonkan dalam cerita wayang menggambarkan keadaan yang nyata, baik yang sudah terjdimaupun yang akan terjadi (Prayoga et al, 2015).

Media Kalduk Sponti merupakan salah satu media untuk mengembangkan aspek bahasa anak media ini memiliki karakteristik menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Bahan yang digunakan untuk membuat Kalduk Sponti adalah dari kalender duduk bekas dan sponati. Di dalam media Kalduk Sponti terdapat gambar untuk mengenal punakawan mulai dari tepuk punakawan, nembang punakawan, membedakan ciri-ciri empat punakawan dan bercerita tentang punakawan.

Dengan adanya penggunaan media Kalduk Sponti pembelajaran dalam proses belajar mengajar di masa pandemi covid 19 juga lebih efektif dengan mengembangkan aspek bahasa Anak dan keterampilan serta dapat menambah motivasi siswa dan meningkatnya hasil belajar bahasa jawa. Media Kalduk Sponti sebagai media pembelajaran daring dalam penelitian ini mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Sempel yaitu praktis mudah dipahami oleh siswa.
- b. Menarik yaitu media ini dibuat bentuknya menarik perhatian para siswa.
- c. Aktif yaitu membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran daring.
- d. Menyenangkan yaitu membuat proses belajar mengajar daring lebih menyenangkan. Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin (2015: 18) menyampaikan bahwa pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Pembelajaran daring menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan alternatif pembelajaran untuk menunjang kualitas pembelajaran yang baik demi keberlangsungan pendidikan. Guru melakukan inovasi dalam pembelajaran di antaranya dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti Whatsapp, google meet, google form, dan lain sebagainya. Selain itu, guru juga menggunakan bahan ajar dan media lainnya dalam penyampaian materi kepada siswa

Whatsapp merupakan salah satu aplikasi berkirim pesan yang memiliki fitur yang lengkap baik untuk mengirim foto, video, panggilan online, panggilan video atau video call karena lengkapnya fitur whatsapp ini, sangat populer dan banyak digunakan untuk berkomunikasi dan untuk mengoperasikan sangat mudah. Jika dibandingkan dengan aplikasi obrolan online yang lain, whatsapp tetap menjadi aplikasi chatting yang banyak digunakan. (Rani Suryani 2017:18). WhatsApp di dalam penelitian ini sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan, materi yang berupa video, gambar dan video call di sampai menggunakan media Kalduk Sponti.

Google Meet adalah aplikasi untuk melakukan konferensi percakapan baik secara video dan audio online. menurut Wijayanto (dalam Latifah dkk, 2021) Google meet dapat digunakan sebagai solusi pembelajaran langsung untuk tatap muka dengan peserta didik atau dalam bentuk video konferensi. Menurut Wahyuni (2021) aplikasi google meet memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat digunakan oleh 250 pengguna aktif dengan 100.000 domain di dalamnya; mobile friendly; memudahkan siswa dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan orang tua dalam berkomunikasi pada saat pandemi covid-19.

Google meet dalam penelitian ini memudahkan guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa, guru dapat menyampaikan materi dengan mudah kepada siswa, dengan adanya fitur Share Sreen di dalam Aplikasi google meet, guru dapat membagikan layar lalu menampilkan materi berupa dokumen, video dan ppt kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid belum menggunakan media kalduk Sponti. Guru dalam mengajar bahasa Jawa tanpa menggunakan alat peraga. Dalam kegiatan pembelajaran siswa hanya mendapat materi dan perintah tugas yang didapat dari chat whatsapp, siswa kurang tertarik dalam Menurut peneliti dengan pembelajaran seperti ini siswa mengalami kesulitan, tidak mudah mengingat dan membedakan Punakawan. Pembelajaran kurang berkembang, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di masa pandemi covid 19.

Data yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran pra siklus sebagai berikut :

a. Hasil Penilaian Motivasi belajar siswa.

Aspek yang dinilai pada adalah kedisiplinan, keaktifan ketekunan, dan keberanian peserta didik selama pembelajaran.

b. Hasil Penilaian Unjuk pembelajaran bahasa Jawa.

Aspek yang dinilai pada adalah tepuk Punakawan, nembang Punakawan, menyebutkan tokoh Punakawan dan ciri -cirinya dan bercerita tentang tokoh punakawan.

PERHITUNGAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)

Nama Sekolah : SLB Negeri 2 Yogyakarta

Kelas : VI SDLBC

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Tahun Pelajaran : 2020/2021

Tabel 3.1

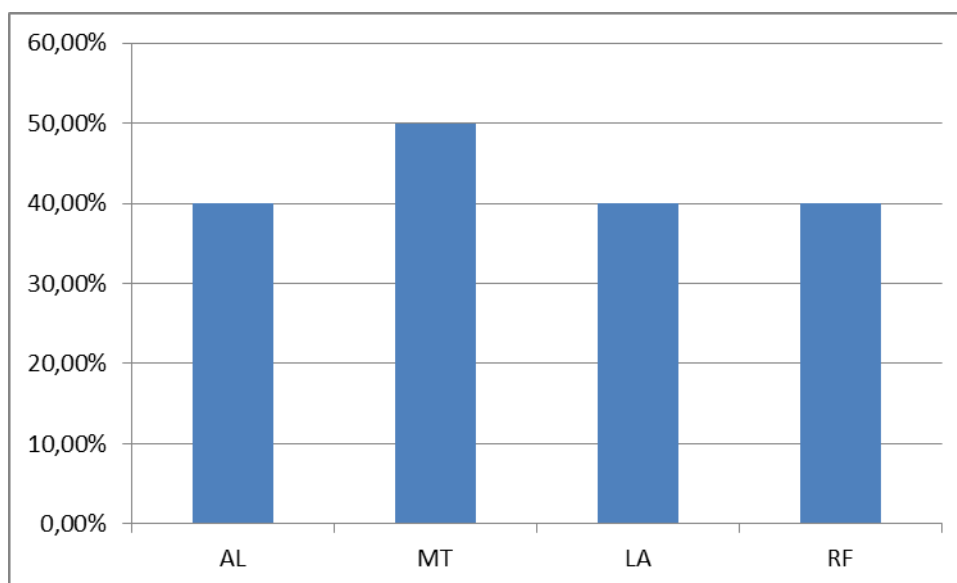
NO	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	Penentuan KKM dari Faktor			Nilai KKM Indikator	Nilai KKM KD
				Kompleksitas	Daya dukung	Intax Siswa		
	3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara menyimak, menanya dan mencoba berdasarkan rasaingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	3.1 Mengenal Punakawan	3.1.1 Tepuk Punakawan	75	75	75	75	75
			3.2.1 Nembang Punakawan	75	75	75	75	75
			3.2.2 Nitike Punakawan	75	75	75	75	75
			3.2.3 Crita Punakawan	75	75	75	75	75

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus

No	Nama	Skor Maks	Jumlah skor yang diperoleh	Presentas ihasil
1	AL	100	40	40%

2	MT	100	50	50%
3	LA	100	40	40%
4	RF	100	40	40%
Rata-rata				42,5%

Berdasarkan tabel 4.1 perolehan hasil motivasi belajar siswa masih di bawah KKM. perolehan skor dapat disajikan dalam grafik berikut ini!



Gambar 4.1: Grafik Hasil motivasi belajar Siswa Pra Siklus

- Hasil Penilaian unjuk kerja pra siklus untuk mengetahui kemampuan tepuk Punakawan, nembang Punakawan, menyebutkan tokoh Punakawan dan ciri cirinya dan bercerita tentang tokoh punakawan.

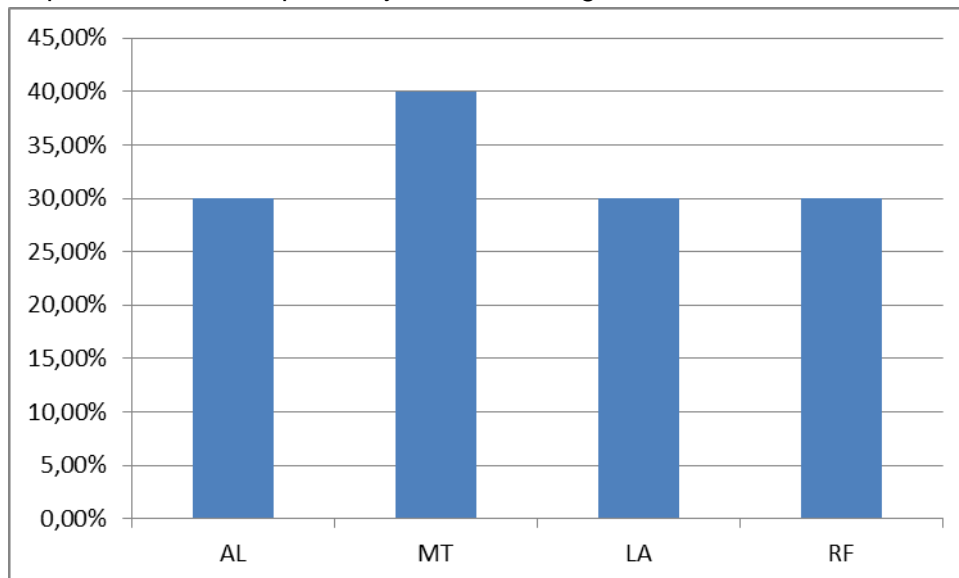
Tabel 4.2

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Pra Siklus

No	Nama	Skor Maks	Jml Skor Yang diperoleh	Presentas ihasil
1	AL	100	30	30%
2	MT	100	40	40%
3	LA	100	30	30%

4	RF	100	30	30%
Rerata				32,5%

Berdasarkan tabel 4.2 perolehan hasil unjuk kerja prasiklus masih di bawah KKM. perolehan skor dapat disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 4.2: Grafik Hasil Unjuk Kerja Pra Siklus

1. Siklus 1

Pada tahapan siklus I ini ada 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan ada 2 jpl. Siswa mulai diberi perlakuan mengenal Punakawan menggunakan media Kalduk Sponti Tindakan pada siklus I ini, pada pembelajaran bahasa Jawa ini guru dan siswa mulai menggunakan Media Kalduk sponti dan video pembelajaran kenal punakawan. Pada pembelajaran daring disampaikan melalui voice note lewat WhatsApp grup.

Urutan kegiatan dalam pertemuan ini sebagai

berikut: Pertemuan ke-1:

1. Sebelumnya siswa mendengarkan video pembelajaran Kenal Punakawan lewat <https://youtu.be/Y6SpbKkiZo0>.
2. Guru melakukan pembelajaran melalui Voice Note.
3. Pembelajaran diawali dengan berdoa dan mengucapkan salam.
4. Guru memberikan apersepsi.
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang Punakawan sambil membuka media Kalduk Sponti materi keblok Punakawan.
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang keblok Punakawan.
7. Siswa mencoba melakukan praktik keblok Punakawan.
8. Guru memberi PR melakukan praktik tepuk Punakawan dan mengirim tugasnya ke WhatsApp guru melalui voice note.

Pertemuan ke 2

1. Sebelumnya siswa mendengarkan video pembelajaran Kenal Punakawan lewat <https://youtu.be/Y6SpbKkiZo0>
2. Guru Melakukan Pembelajaran melalui Voice Note
3. Pembelajaran diawali dengan berdoa dan mengucapkan salam
4. Guru memberikan apersepsi
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang nembang Punakawan sambil membuka media Kalduk Sponti tentang materi nembang Punakawan
6. Siswa **mencoba** melakukan praktik nembang Punakawan
7. Guru Memberi PR praktik nembang Punakawan dan tugasnya ke whatsapp guru melalui Voice Note

Pertemuan ke 3

1. Sebelumnya siswa mendengarkan video pembelajaran Kenal Punakawan lewat <https://youtu.be/Y6SpbKkiZo0>
2. Guru Melakukan Pembelajaran melalui Voice Note
3. Pembelajaran diawali dengan berdoa dan mengucapkan salam
4. Guru memberikan apersepsi
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi nitine (mengingat)ciri-ciri Punakawan sambil membuka media Kalduk Sponti tentang niteni punakawan
6. Siswa **mencoba** melakukan praktik mnyebutkan ciri-ciri Punakawan
7. Guru Memberi PR menyebutkan ciri-ciri punakawan dan mengirim tugasnya ke whatsapp guru.

Pertemuan ke 4

1. Sebelumnya siswa mendengarkan video pembelajaran Kenal Punakawan lewat <https://youtu.be/Y6SpbKkiZo0>
2. Guru Melakukan Pembelajaran melalui Voice Note

3. Pembelajaran diawali dengan berdoa dan mengucapkan salam
4. Guru memberikan apersepsi
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang cerita Punakawan, sambil membuka media Kalduk Sponti tentang materi cerita Punakawan
6. Siswa **mencoba** melakukan praktik bercerita Punakawan bersama guru
7. Guru Memberi PR kepada siswa untuk praktik cerita Punakawan dan mengirim tugasnya ke WhatsApp guru melalui Voice Note

Berikut ini data hasil pelaksanaan siklus 1 dalam tabel

- b. Tabel motivasi belajar selama kegiatan pembelajaran daring secara keseluruhan.

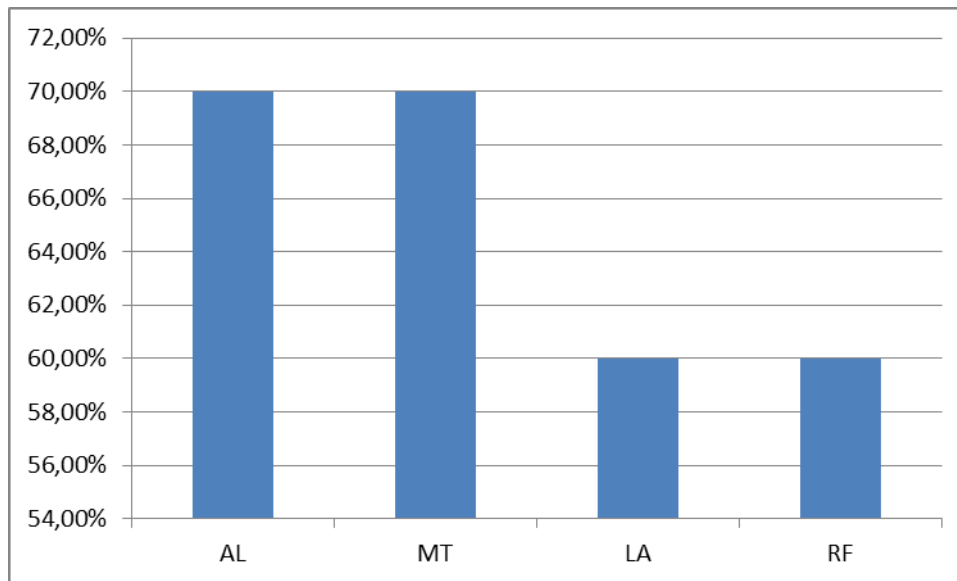
Aspek yang dinilai adalah kedisiplinan, keaktifan ketekunan, dan keberanian peserta didik selama pembelajaran

Tabel 4.3

Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Skor Maks	Jumlah skor yang diperoleh	Presentasi hasil
1	AL	100	70	70%
2	MT	100	70	70%
3	LA	100	60	60%
4	RF	100	60	60%
Rerata				65%

Berdasarkan tabel 4.3 perolehan hasil penilaian nilai siswa siklus I masih di bawah KKM. perolehan skor pada tiap indikator dapat disajikan dalam grafik berikut ini:



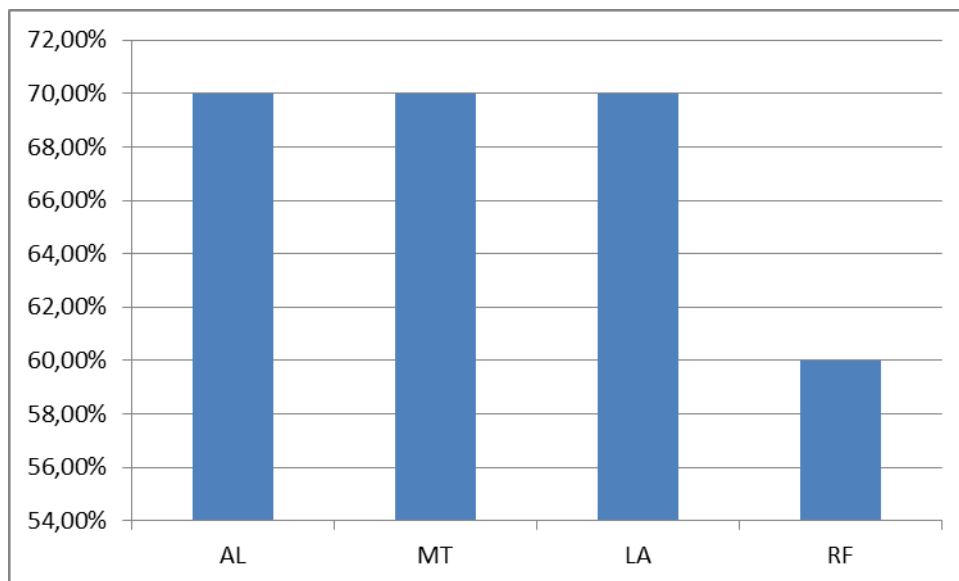
Gambar 4.3: Grafik Motivasi belajar Siswa Siklus I

Tabel 4.4

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Siklus I

No	Nama	Skor Maks	Jml Skor Yang diperoleh	Presentas ihasil
1	AL	100	70	70%
2	MT	100	70	70%
3	LA	100	70	70%
4	RF	100	60	60%
Rerata				67,5%

Berdasarkan tabel 4.4 perolehan hasil penilaian unjuk kerja siswa siklus I masih di bawah KKM. perolehan skor pada tiap indikator dapat disajikan dalam grafik berikut ini.



Gambar 4.4 Grafik Hasil Unjuk Kerja Bercerita Siklus I

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, ada hal-hal yang perlu diperbaiki dalam aspek motivasi siswa dalam belajar diantaranya siswa kurang aktif. Aspek hasil belajar pada siklus I menunjukkan rerata 67,5%, ini masih jauh dari KKM 75%. Kondisi ini perlu diperbaiki pada pelaksanaan siklus II.

2. Siklus II

Pada siklus II ini terdiri dari 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan ada 2 jam pelajaran dan setiap jam pelajaran ada 30 menit. Pada tahapan siklus I ini ada 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan ada 2 jam pelajaran. Tindakan pada siklus II ini, pada pembelajaran bahasa Jawa menggunakan media Kalduk Sponti dan Video Call melalui WhatsApp grup.

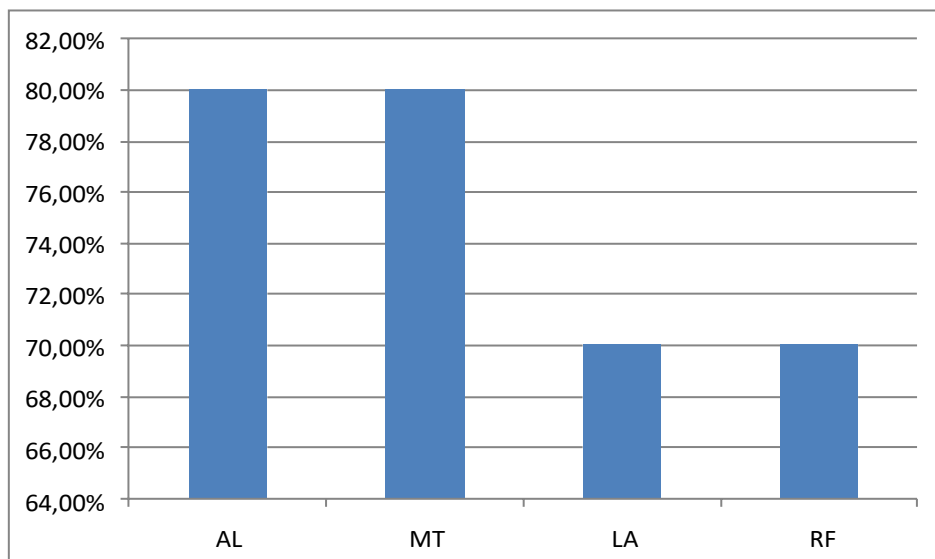
Hasil dari siklus II adalah sebagai berikut.

- a. Tabel Motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran daring yang dinilai adalah kedisiplinan, keaktifan, ketekunan, dan keberanian siswa selama pembelajaran.

Tabel 4.5
Hasil Motivasi belajar Pembelajaran Siklus II

No	Nama	Skor Maks	Jumlah skor yang diperoleh	Presentas ihasil
1	AL	100	80	80%
2	MT	100	80	80%
3	LA	100	70	70%
4	RF	100	70	70%
Rerata				75%

Berdasarkan tabel 4.5, perolehan skor dapat disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 4.5: Grafik Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I

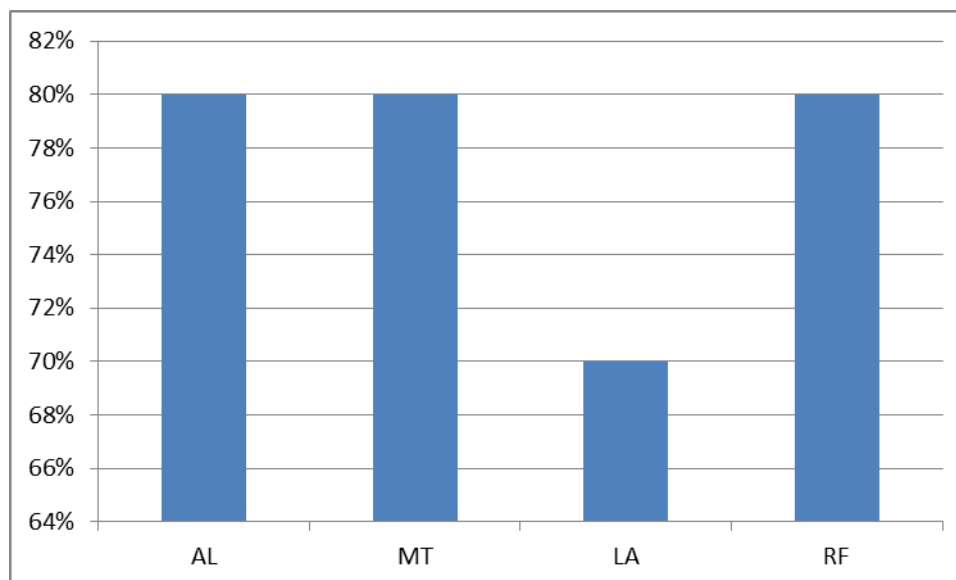
- a. Tabel hasil tes unjuk kerja untuk mengetahui kemampuan tepuk Punakawan, nembang Punakawan, menyebutkan tokoh Punakawan dan ciri -cirinya dan bercerita tentang tokohpunakawan , sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Unjuk Kerja Bercerita Siklus II

No	Nama	Skor Maks	Jumlah skor yang diperoleh	Presentasi hasil

1	AL	100	80	80%
2	MT	100	80	80%
3	LA	100	70	70%
4	RF	100	80	80%
Rerata				77,5%

Berdasarkan tabel 4.6, perolehan skor disajikan dalam grafik berikut ini



Gambar 4.6: Grafik Hasil Unjuk kerja Siklus II Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, aspek hasil belajar tes unjuk kerja menggunakan media kalduk Sponti dan Video Call pada siklus II menunjukkan kenaikan dibandingkan dengan siklus I yaitu rerata 77,5%, ini sudah melampaui dari KKM 75%. Kenaikan ada 10%. Sedangkan pada motivasi belajar siswa juga meningkat 75%. Walaupun ada kenaikan namun masih ada kelemahan-kelemahan sehingga peneliti merasa belum puas dan merasa perlu dilanjutkan pada siklus III untuk meraih hasil yang maksimal.

3. Siklus III

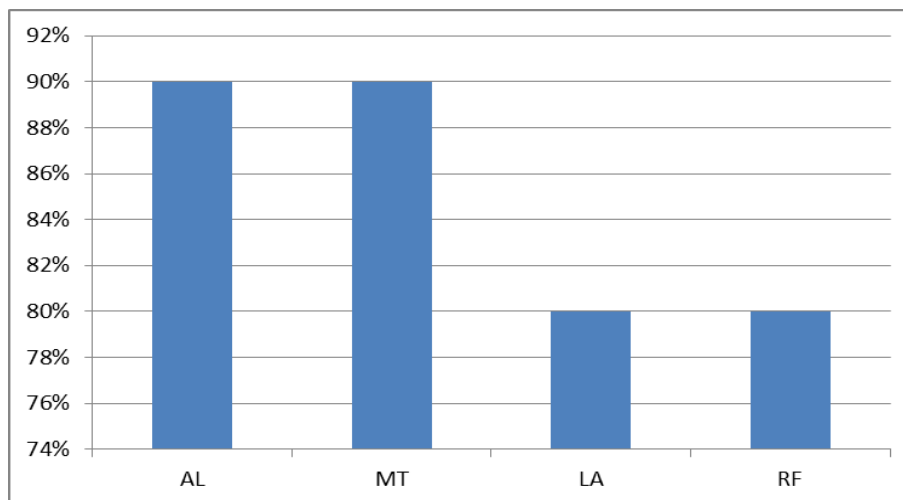
Pada siklus II ini terdiri dari 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan ada 1 jam pelajaran dan setiap jam pelajaran ada 30 menit. Pada tahapan siklus III ini ada 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan ada 2 jam pelajaran. Tindakan pada siklus II ini, pada pembelajaran bahasa Jawa menggunakan media Kalduk Sponti dan Google Meet.

Tabel 4.7

Hasil Motivasi Pembelajaran Siklus III

No	Nama	Skor Maks	Jumlah skor yang didiperoleh	Presentas hasil
1	AL	100	90	90%
2	MT	100	90	90%
3	LA	100	80	80%
4	RF	100	80	80%
Rerata				85%

Berdasarkan tabel 4.7, perolehan skor dapat disajikan dalam grafik berikut.



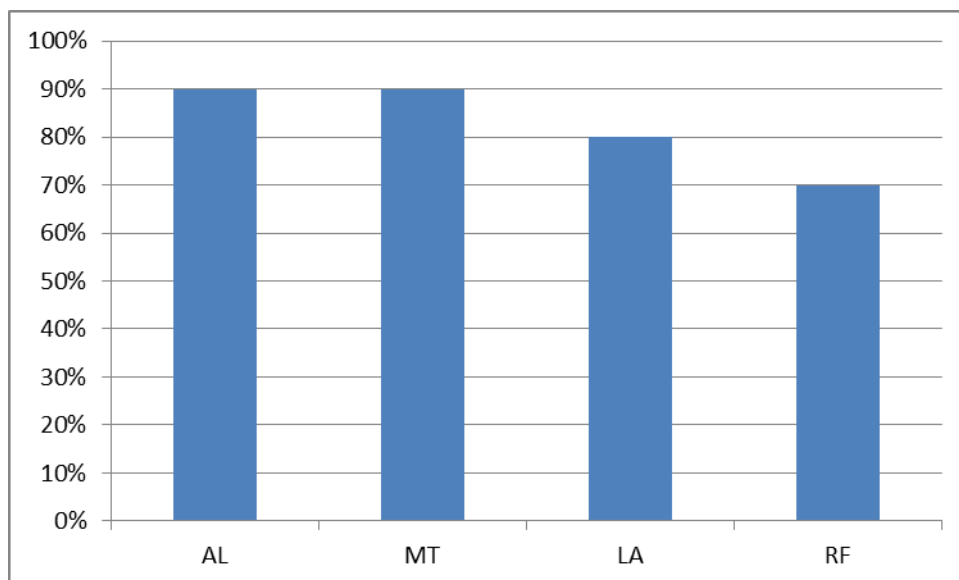
Gambar 4.7: Grafik Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus III

1. Tabel hasil tes unjuk kerja untuk mengetahui kemampuan tepuk Punakawan, nembang Punakawan, menyebutkan tokoh Punakawan dan ciri -cirinya dan bercerita tentang tokoh punakawan sebagai berikut:

Tabel 4.8**Hasil Unjuk Kerja Siklus III**

No	Nama	Skor Maks	Jumlah skor yang diperoleh	Presentasi hasil
1	AL	100	90	90%
2	MT	100	90	90%
3	LA	100	80	80%
4	RF	100	70	70%
Rerata				82,5

Berdasarkan tabel 4.8, perolehan skor pada tiap indikator dapat disajikan dalam diagram berikut ini:

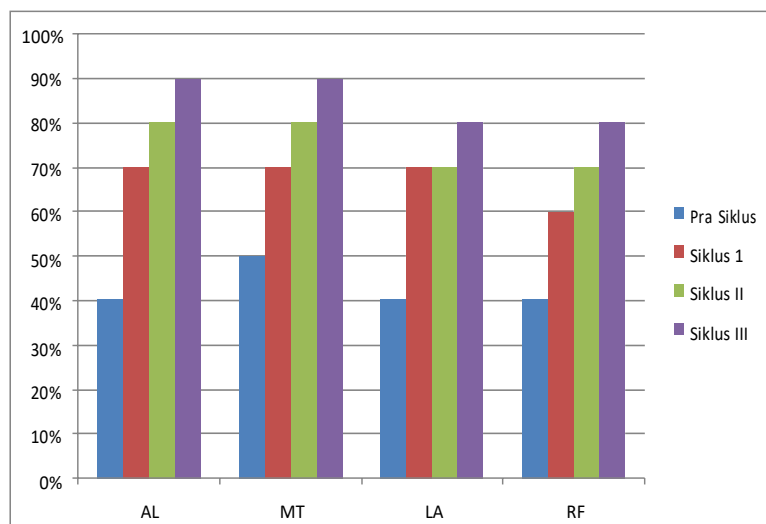
**Gambar 4.8: Grafik Hasil Unjuk Siklus III**

Refleksi Siklus III

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus III, aspek hasil observasi belajar menunjukkan kenaikan dengan hasil rerata 85%. Sedangkan tes unjuk pada siklus III menunjukkan kenaikan dibandingkan dengan siklus II yaitu rerata 82,5%, ini sudah melampaui dari KKM 75% dan ini merupakan siklus terakhir atau peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya karena sudah dianggap berhasil.

Tabel 4.9 Hasil Observasi Pra Siklus, siklus I, Siklus II, dan Siklus III

NO	NAMA	PRESTASI HASIL OBSERVASI NILAI SIKAP			
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	AL	40%	70%	80%	90%
2	MT	50%	70%	80%	90%
3	LA	40%	70%	70%	80%
4	RF	40%	60%	70%	80%

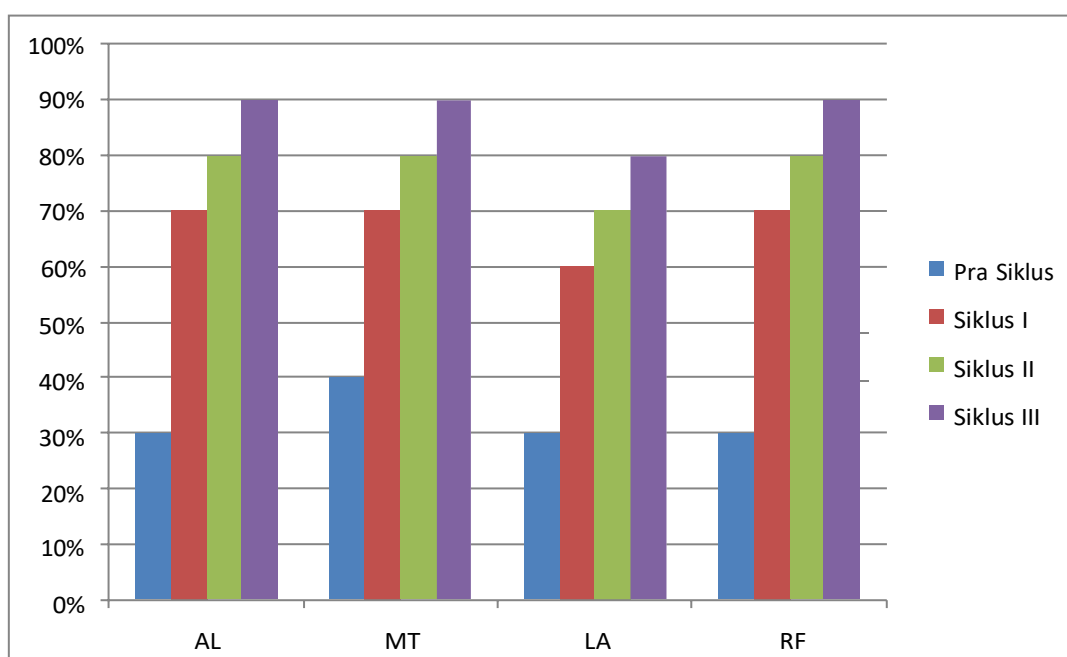
Gambar 4.9. Grafik Pra Siklus, siklus I, Siklus II, dan Siklus III**Tabel 4.10**

Hasil Tes Unjuk Kerja Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

NO	NAMA	PRESTASI HASIL TES UNJUK KERJA			
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	AL	30%	70%	80%	90%
2	MT	40%	70%	80%	90%
3.	LA	30%	70%	70%	80%
4.	RF	30%	60%	70%	70%

Gambar 4.10

Gambar Hasil Tes Unjuk Kerja Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan siklus III



Dampak penggunaan Media Kalduk Sponti

Salah satu dampak siswa dalam penggunaan media Kalduk Sponti dan adalah materi pembelajaran jarak jauh terutama bahasa Jawa mudah tersampaikan oleh anak dan orang tuayang mendampingi. Motivasi belajar siswa meningkat hal ini dibuktikan dari antusias

siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dan siswa mengirimkan video serta foto tugas yang diberikan guru melalui WhatsApp. Media Kalduk Sponti dibuat menarik dan materi yang ada di dalam media Kalduk Sponti membuat anak lebih berkembang dari segi bahasa dan kognitif serta didukung dengan pembelajaran yang disampaikan melalui WhatsApp lewat Voice Note, Video Call dan Google Meet yang mudah pengoperasiannya bisa dilakukan oleh anak sendiri maupun orang tua yang mendampingi putra-putrinya akibat dari hal tersebut hasil belajar siswa terhadap pelajaran Jawa meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan media kalduk sponti. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dari siklus I sampai dengan siklus III. Skor aktivitas siswa pada siklus I dengan rata-rata sebesar 67,50%. Pada siklus II skor aktivitas siswa dengan rata-rata 75,00%. Sedangkan pada siklus III skor aktivitas siswa dengan rata-rata 85,00%.

Penggunaan media Kalduk Sponti dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa materi punakawan di masa Pandemi covid 19 pada siswa kelas VI SDLBC SLB Negeri 2 Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan hasil unjuk kerja siswa selama pembelajaran daring dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I memperoleh hasil rata-rata 67,50%. Pada siklus II meningkat dengan memperoleh rata-rata 75,00%. Pada siklus III juga mengalami peningkatan yaitu dengan hasil rata-rata 82,50% dengan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada siklus III ini semua siswa dalam tes unjuk kerja mendapatkan nilai baik. Penggunaan media Kaldul Sponti sesuai dengan hipotesis peneliti yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa materi punakawan dalam pembelajaran daring di masa Pandemi covid 19 pada siswa kelas VI SDLB C SLB Negeri 2 Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana. 2007. *Media dan sumber belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Effendi, 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan* .Jakarta: PT Bumi Aksara
- Latifah, Nur dkk (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran dengan Google Meet. Absis: Mathematics Education Journal, Vol. 2 No. 2, hlm 46-52
- Martinis, Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nana Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, D. S. 2014. Ningrum, Peran Tokoh Punakawan dalam Wayang Kulit sebagai Media Penanaman Karakter di Desa Bendosewu Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. 1-11.
- Prayoga, D. S., A.Y. Fianto, dan W. Hidayat. 2015. : Penciptaan Buku Novel Graphic Punakawan sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Kepada Anak-anak. Art Nouveau. 4(1): 1-9.
- Salimah. 2011. Dampak Penerapan Bermain Dengan Media Gambar Seri Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Dan Penguasaan Kosa Kata Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan (1)* 187-196
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarto, 1989. *Wayang kulit purwa gaya yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka
- Wahyuni, Vivin Nur (2021). Efektifitas Penggunaan Google Meet dalam Pembelajaran Daring terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Al-Islam Plus Krian Sidoarjo. Skripsi, UIN Sunan Ampel Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish