



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
03 November 2023	04 Desember 2023	15 Desember 2023
DOI: <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1979">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1979</a>		

## **PENGARUH PERMAINAN SIMAK-ULANG-UCAP TERHADAP KETERAMPILAN BERBAHASA JAWA SISWA KELAS I MI MA'ARIF TUMENGGUNGAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Arisma Kunikmah<sup>1</sup>, Ahmad Zuhdi<sup>2</sup>, Fatiatun<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo, Indonesia  
E-mail: <sup>3</sup>fatia@unsiq.ac.id

**Abstrak:** Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana memainkan permainan simak-ulang-ucap dan bagaimana pengaruhnya terhadap penguasaan keterampilan berbahasa Jawa siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Tes sebelum dan sesudah dimasukkan ke dalam desain ini untuk mengukur perlakuan yang diterapkan. Sampel pada penelitian ini adalah 21 siswa kelas I di MI Ma'arif Tumenggungan. Perolehan data hasil penelitian ini membuktikan bahwa 1) Keterampilan awal berbahasa Jawa siswa yang meliputi keterampilan berbicara dan keterampilan menulis memperoleh hasil presentase sebesar 17% (kurang baik) sedangkan keterampilan menyimak dan keterampilan membaca memperoleh presentase sebesar 33% (cukup baik). 2) Adanya pengaruh permainan simak-ulang-ucap terhadap keterampilan berbahasa Jawa siswa dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . 3) Merancang dan mendeskripsikan pelaksanaan permainan simak-ulang-ucap yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Jawa materi *perangane awak* untuk mengetahui keterampilan berbahasa Jawa siswa. Dari perolehan data hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan simak-ulang-ucap berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa Jawa siswa.

**Kata Kunci:** Permainan, Simak-Ulang-Ucap, Keterampilan Berbahasa Jawa.

**Abstract:** *The main objective of this research is to find out how to play the listen-repeat-say game and how it affects students' mastery of Javanese language skills. This study used a quantitative approach with an experimental design of One-Group Pretest-Posttest Design. A before and after test was included in this design to measure the treatment applied. The samples in this study were 21 grade I students at MI Ma'arif Tumenggungan. The data obtained from this study prove that 1) The initial Javanese language skills of students which include speaking skills and writing skills obtained a percentage of 17% (not good enough) while listening skills and reading skills obtained a percentage of 33% (good enough). 2) The existence of the effect of the listen-repeat-say game on students' Javanese language skills is evidenced by the results of hypothesis testing which obtained a Sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . 3) Designing and describing the implementation of the listen-repeat-say game applied to Javanese.*

**Keywords:** *Game, Listen-Repeat-Say, Javanese Language Skills.*





## **Pendahuluan**

Pada Kurikulum 2013, ditetapkan bahwa ada tiga tingkat kurikulum yang berbeda, yakni kurikulum tingkat nasional, tingkat daerah, dan tingkat sekolah. Muatan lokal atau mulok diatur dan diwajibkan dalam program pendidikan dasar dan menengah berdasarkan bab X pasal 37 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional. Muatan lokal didefinisikan sebagai kegiatan kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi dan membentuk pemahaman siswa terhadap karakteristik serta potensi daerah. Muatan lokal berkaitan dengan lingkungan sekitar yang mencakup segala sesuatu termasuk keunggulan daerah atau keunikan lokal yang dianggap penting untuk dipelajari. Pada Kurikulum 2013, materi-materi yang termuat pada muatan lokal tidak dapat di kelompokkan ke dalam mata pelajaran lain, dalam kata lain muatan lokal menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri. Namun, pada Kurikulum Merdeka telah diatur bahwa satuan pendidikan dapat secara fleksibel mengintegrasikan atau mengembangkan muatan lokal sebagai muatan tambahan sesuai karakteristik satuan pendidikan tersebut.

Di Provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta mata pelajaran yang termasuk muatan lokal yakni bahasa Jawa. Hal ini sudah diatur dalam keputusan gubernur Jawa Tengah bahwa pembelajaran bahasa Jawa pada tiap tingkatan kelas mendapat alokasi waktu sekurang-kurangnya dua jam pelajaran setiap minggunya. Penetapan peraturan gubernur ini sebagai upaya strategis pemerintah dalam mempertahankan dan melestarikan bahasa Jawa agar tidak mengalami kepunahan seperti halnya bahasa daerah di Indonesia lainnya (Supartinah & Kawuryan, 2019).

Pada dasarnya, pembelajaran bahasa Jawa mempunyai dua aspek yakni keterampilan berbahasa dan keterampilan bersastra. Ada empat komponen keterampilan berbahasa: keterampilan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut diperoleh melalui urutan yang teratur, diawali dari belajar menyimak, lalu dilanjutkan dengan belajar berbicara, membaca, dan belajar menulis. Bahasa diperoleh melalui dua cara yaitu penerimaan (penyerapan) dan pembelajaran. Bahasa diperoleh melalui penerimaan (penyerapan) artinya perkembangan penggunaan bahasa pada anak. Pada tahap ini anak menyerap seluruh ciri-ciri bahasa dari ibunya dan dari lingkungan sekitar tanpa belajar.

Dalam kajian linguistik, bahasa Jawa menarik untuk dipelajari karena mengandung berbagai ketentuan penting yang memerlukan pemahaman mendalam. Salah satu aspek yang menonjol adalah keenam vokal dalam bahasa Jawa, yang mengalami perubahan alofon di dalamnya. Ketentuan ini memperkaya ekspresi bahasa Jawa dan menunjukkan kompleksitas sistem fonologinya. Pemahaman terhadap perubahan alofon vokal menjadi kunci dalam menguasai nuansa dan kekayaan bunyi



dalam bahasa Jawa, menciptakan dimensi artistik dan kultural yang unik dalam penggunaannya.

Tabel 1. Vokal Bahasa Jawa dan Perubahan Alofon

1	Vokal “a”	Vokal “a” <i>jejeg</i> atau tegak, keadaan kata yang diucapkan seperti aksara Jawa saat <i>nlegena</i> atau tanpa <i>sandhangan</i> . Vokal “a” miring, diucapkan seperti vokal “a” yang ada pada bahasa Indonesia. Suara “a” <i>jejeg</i> akan menjadi suara “a” miring jika mendapat imbuhan atau <i>panambang</i> : <i>-ne, -ku, -mu</i> .
2	Vokal “i”	Vokal “i” <i>jejeg</i> , diucapkan seperti vokal “i” yang ada pada bahasa Indonesia. Vokal “i” miring, ucapan “i” menyerupai vokal “e” dan biasanya yang dibaca miring bagian vokal yang akhir. Vokal ini akan berubah menjadi vokal “i” <i>jejeg</i> apabila mendapat imbuhan atau <i>panambang</i> : <i>-an</i> atau <i>-e</i> .
3	Vokal “u”	Vokal “u” <i>jejeg</i> , diucapkan seperti vokal “u” yang ada pada bahasa Indonesia. Vokal “u” miring, ucapan “u” menyerupai vokal “o” dan biasanya yang dibaca miring bagian vokal yang akhir. Untuk vokal “u” miring terjadi adanya perubahan menjadi vokal “u” <i>jejeg</i> apabila mendapat imbuhan atau <i>panambang</i> : <i>-an</i> atau <i>-e</i> .
4	Vokal “o”	Vokal “o” <i>jejeg</i> , diucapkan seperti vokal “o” yang ada pada bahasa Indonesia. Vokal “o” miring, untuk vokal ini, ucapan “o” menyerupai vokal “a”.
5	Vokal “e”	Vokal “e” <i>jejeg</i> , diucapkan seperti vokal “e” yang ada pada bahasa Indonesia. Vokal “e” miring
6	Vokal “ê”	Khusus vokal “ê” tidak mempunyai alofon. Dalam aksara Jawa vokal ini dituliskan dengan <i>sandhangan pepet</i> .

Pengajaran bahasa Jawa di kelas secara praktis berisi kegiatan-kegiatan yang mengarahkan siswa ke pemerolehan keterampilan berbahasa Jawa. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui bermain, latihan penyampaian informasi, dan tugas interaktif. Wujud kegiatan tersebut sudah pasti perlu diselaraskan dengan usia siswa di sekolah atau kelas suatu sekolah (Maruti, 2022). Melalui satuan pendidikan, materi mengenai linguistik bahasa Jawa diajarkan kepada siswa. Misalnya pada jenjang kelas I SD/MI



sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang hendak dicapai, siswa diajarkan mengenal bunyi vokal beserta perubahan alofon bahasa Jawa melalui kegiatan menyimak.

Akan tetapi, dalam penggunaan bahasa Jawa masih sering terjadi kesalahan baik dalam pengucapan maupun penulisan. Kesalahan-kesalahan tersebut tidak hanya terbentuk dan berlangsung hanya pada masyarakat, melainkan juga pada sisi para pendidik. Hal ini diakibatkan karena linguistik bahasa Jawa yang kurang dipahami oleh pendidik dan masyarakat pada umumnya. Situasi ini menunjukkan bahwa fungsi dalam beberapa tahun terakhir. Sebagian besar disebabkan oleh semakin menyusutnya penggunaan *tembung-tembung* bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Aspek yang paling signifikan dari hal ini adalah tidak adanya pengajaran bahasa Jawa yang memadai dalam konteks rumah. Faktor lainnya adalah lingkungan, khususnya mobilitas penduduk yang semakin meningkat. Kondisi dan model pembelajaran bahasa Jawa saat ini menempatkan bahasa Jawa pada bahasa yang tidak sesuai untuk siswa saat ini. Bahasa Jawa dianggap sebagai bahasa yang sulit, rumit dan kurang menarik. Hal ini merupakan tanda berkurangnya penggunaan bahasa Jawa di kalangan generasi muda.

Meskipun muatan bahasa Jawa berkaitan dengan lingkungan sekitar, namun untuk menguasai keterampilan bahasa Jawa memerlukan proses yang cukup panjang, terlebih lagi alokasi waktu pembelajaran bahasa Jawa yang terbatas. Di MI Ma'arif Tumenggungan, pembelajaran bahasa Jawa masih cenderung *teacher centered*. Selain itu, guru juga masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa bosan sepanjang pembelajaran. Bahkan siswa menjadi pilah-pilih dalam pelajaran. Hal ini menyebabkan keterampilan berbahasa Jawa siswa tergolong rendah. Selama pengajaran, para guru juga kurang memperhatikan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jawa memuat hal dasar seperti ketentuan adanya perubahan alofon. Karena hal ini seringkali luput dari perhatian para guru lantas menjadikan siswa tidak mampu membedakan *aksara swara*.

Permainan tidak selalu diperlukan untuk pembelajaran dan tidak serta merta mempercepat pendidikan. Namun, jika diterapkan dengan benar, permainan berpotensi meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan semangat dalam berbagai lingkungan pendidikan. Bermain seperti semua bentuk aktivitas pedagogi lainnya, memiliki tujuan yang lebih besar untuk meningkatkan pendidikan (Wahyuni, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat terlibat dalam permainan secara bersamaan. Siswa belajar dan mengubah perilaku mereka secara organik dan tanpa stress dengan memainkan permainan edukatif. Soeparno dalam (Machmudah & Rosyidi, 2016) menguraikan; pada hakikatnya permainan adalah suatu latihan untuk memperoleh kemampuan linguistik tertentu dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Permainan adalah jenis bermain



terstruktur dimana pemain bekerja untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan baik sendiri atau dalam tim (MZ, 2013).

Jika didasarkan pada ide-ide berikut ini, pembelajaran bahasa melalui permainan dapat berhasil dan bermakna sekaligus menyenangkan bagi siswa 1) Permainan yang dibuat hendaknya mempunyai relevansi dengan pengalaman dunia nyata siswa. 2) Permainan yang dibuat harus menarik perhatian dan menghibur siswa. 3) Agar siswa lebih terdorong untuk menjalani proses, permainan harus menantang dan kompetitif. 4) Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bahasa secara bersamaan (Mardiah, 2015).

Keterampilan menyimak menjadi salah satu bagian integral dari keterampilan berbahasa. Sudah menjadi rahasia umum bahwa ada empat aspek keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk mengumpulkan informasi, menangkap isi atau pesan, dan menangkap makna komunikasi yang disampaikan secara lisan oleh pembicara. Tarigan mengartikan menyimak sebagai tindakan menyimak simbol-simbol verbal dengan penuh perhatian, pemahaman, penghayatan, dan penafsiran (Tarigan, 2008).

Penelitian terkait penerapan simak-ulang-ucap telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya Cynthia Fitri Kautsar (Kautsar, 2019) yang membuktikan adanya pengaruh permainan simak-ulang-ucap terhadap kemampuan menyimak siswa. Penelitian oleh Karimna Isya Karima (Karima, 2019) ditemukan bahwa penggunaan pendekatan *edutainment* dengan permainan simak-ulang-ucap membantu siswa memperoleh pelafalan bahasa Arab yang lebih baik. Selanjutnya penelitian oleh Sri Urami Indriani Putri (Putri, 2018) yang secara menyeluruh memaparkan hasil penelitian bahwa simak-ulang-ucap dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan dongeng siswa. Penelitian-penelitian sebelumnya, permainan simak-ulang-ucap beberapa diterapkan pada mata pembelajaran bahasa Arab, beberapa hanya difokuskan hanya pada keterampilan menyimak dan mendengarkan.

Sedangkan penelitian ini diterapkan pada mata pembelajaran bahasa Jawa, dimana linguistik bahasa Jawa memiliki ketentuan seperti halnya perubahan alofon pada vokal bahasa Jawa. Sehingga simak-ulang-ucap sesuai dan sinkron jika diterapkan terhadap ketentuan adanya perubahan alofon vokal bahasa Jawa. Mengingat sampel penelitian ini merupakan siswa kelas rendah, maka pembelajaran bahasa Jawa ini melalui permainan untuk menarik perhatian siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini selaras dengan teori Lazurnus yaitu teori istirahat yang mengatakan bahwa anak bermain agar tenaganya pulih (Ardini & Lestarinigrum, 2018). Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi terhadap berbagai masalah-masalah yang ada pada pola pengajaran dan pembelajaran bahasa Jawa.



Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterampilan berbahasa Jawa siswa, mengetahui pengaruh permainan simak-ulang-ucap terhadap keterampilan berbahasa Jawa, serta merancang dan mendeskripsikan pelaksanaan permainan simak-ulang-ucap pada siswa kelas I MI Ma'arif Tumenggungan Tahun Pelajaran 2023/2024.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif desain eksperimen dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2019). Penelitian dengan pendekatan kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis, serta mendeskripsikan seberapa besar pengaruh permainan simak-ulang-ucap terhadap keterampilan berbahasa Jawa siswa. Penelitian ini dilakukan pada kelas rendah yaitu kelas I di MI Ma'arif Tumenggungan Kecamatan Selomerto Kabupaten Wonosobo pada semester gasal tahun pelajaran 2023/2024. Populasi pada penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas I MI Ma'arif Tumenggungan dengan sampel 21 siswa. Data informasi dalam penelitian diperoleh melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Tes adalah alat evaluasi yang dibagikan kepada peserta tes untuk memperoleh tanggapan yang diinginkan di atas kertas, dalam percakapan atau dalam perbuatan (Sudijana & Ibrahim, 2007). Dalam penelitian ini siswa diberi 20 butir soal tes terkait materi *perangane awak* dengan enam soal *nudhuhake aksara adhedhasar swara dirungu*, enam soal *nirokake swara basa adhedhasar gambar lan mbedakake aksara*, dan delapan soal *nggathukake aksara utawa tembung karo gambare*. Soal tersebut diberikan sebelum perlakuan dalam bentuk *pretest*. Setelah *pretest*, siswa diberi perlakuan dengan penerapan permainan simak-ulang-ucap di dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat perlakuan diterapkan, siswa diamati menggunakan lembar pengamatan. Sesudah perlakuan, soal tes diberikan dalam bentuk *posttest*. Wawancara digunakan dalam memperoleh data terkait objek penelitian, pembelajaran bahasa Jawa, dan keterampilan berbahasa Jawa siswa.

Informasi yang peneliti kumpulkan dari tes tersebut dihitung dan disajikan dalam bentuk tabel sehingga dapat dijadikan tindakan sebagai respons terhadap pernyataan masalah. Pertama, analisis pendahuluan yang meliputi pengujian instrumen (validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda). Perhitungan persamaan digunakan untuk memeriksa dan menafsirkan data observasi. Uji normalitas dan uji homogenitas digunakan untuk menghitung data dari pengujian. Pengujian hipotesis dilakukan pada langkah kedua. Memerluas penyelidikan menggunakan uji Gain pada langkah ketiga.



## Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan RPP yang sudah dibuat, penelitian di MI Ma'arif Tumenggungan dilakukan tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama siswa diberi soal *pretest*. Pertemuan kedua penerapan permainan simak-ulang-ucap di dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa. Pertemuan ketiga, siswa diberi soal *pretest*.

Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran bahasa Jawa dengan permainan simak-ulang-ucap sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahasa Jawa tema diri sendiri materi *perangane awak*. Guru juga melakukan apersepsi dengan menanyakan tentang apa saja *perangane awak*.
- 2) Guru membagikan gambar *perangane awak sekojur wutuh*. Guru membimbing dan menginstruksikan agar siswa menirukan bunyi suara atau cara membaca nama-nama *perangane awak*.
- 3) Guru mengajak siswa untuk menyanyikan *tembang perangane awak* beserta gerakannya.
- 4) Setelah itu, guru mengkondisikan siswa untuk persiapan permainan simak-ulang-ucap dengan membagi siswa menjadi dua barisan dengan cara berhitung secara berurutan.
- 5) Guru menyiapkan berbagai gambar *perangane awak* yang akan digunakan dalam permainan dengan menempelkan gambar-gambar tersebut di lantai. Sehingga dalam permainan ini ada dua barisan kelompok siswa dan ada dua paket gambar *perangane awak*. Dua paket gambar tersebut terdiri dari gambar *perangane awak* dan gambar api, hanya saja susunannya berbeda.
- 6) Siswa berbaris secara teratur di belakang paket gambar yang sudah ditempel. Masing-masing siswa dalam barisan akan bergiliran untuk permainan simak-ulang-ucap. Dengan aturan permainan, jika siswa menginjak gambar api, maka siswa akan mengulang permainan dari awal dengan kembali berbaris. Dalam permainan ini ketika siswa menginjak gambar *perangane awak*, siswa harus menyebutkan nama bagian tubuh tersebut dalam bahasa *ngoko* dan *krama inggil*. Jika siswa salah menyebutkan, maka siswa tersebut tidak boleh beranjak ke gambar lain. Siswa akan diberi tiga kali kesempatan untuk menyebutkan kembali. Namun jika masih sakag, siswa akan dipandu oleh guru melalui simak-ulang-ucap sampai siswa tersebut mampu menyebutkannya dengan baik dan benar.
- 7) Setelah sampai pada gambar terakhir (finish). Siswa langsung menuju ke meja guru. Guru akan mendikte siswa untuk menuliskan salah satu nama bagian tubuh dalam bahasa *ngoko* dan *krama inggil*. Guru juga mengecek keterampilan berbahasa Jawa siswa pada lembar pengamatan.
- 8) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.



Lembar observasi dari hasil pelaksanaan simak-ulang-ucap selanjutnya dianalisis menggunakan perhitungan persamaan sebagai berikut.

$$Np\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Dengan ketentuan:

Np = presentase skor yang diharapkan

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Skor yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan sesuai kriteria presentase berikut:

Tabel 2. Kriteria Presentase Skor Siswa

Interval Presentase	Kriteria
$0\% < Np < 25\%$	Kurang Baik
$25\% < Np < 50\%$	Cukup Baik
$50\% < Np < 75\%$	Baik
$75\% < Np < 100\%$	Baik Sekali

Hasil analisis dan pengolahan data observasi dapat dilihat dari tabel 3.

Tabel 3. Keterampilan Awal Berbahasa Jawa Siswa

Keterampilan Berbahasa Jawa	Hasil Presentase	Kategori
Keterampilan Menyimak	33%	Cukup Baik
Keterampilan Berbicara	17%	Kurang Baik
Keterampilan Membaca	33%	Cukup Baik
Keterampilan Menulis	17%	Kurang Baik

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data observasi terhadap pelaksanaan permainan simak-ulang-ucap dapat dilihat bagaimana keterampilan awal berbahasa Jawa siswa. Keterampilan menyimak dan keterampilan membaca siswa memperoleh presentase 33% dengan kategori cukup baik, sedangkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis siswa memperoleh presentase 17% dengan kategori kurang baik.

Untuk perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean
<i>Pretest</i>	21	20	75	51,19
<i>Posttest</i>	21	60	95	76,43



Berdasarkan analisis deskriptif di atas, nilai *pretest* terbesar dan terendah yang diperoleh 21 siswa masing-masing adalah 75 dan 20. Nilai *pretest* siswa berkisar antara 95 pada nilai tertinggi hingga 60 pada nilai rendah. Tabel 4. Menunjukkan adanya peningkatan nilai tes antara nilai sebelum dan sesudah tes untuk kelompok sampel. Selanjutnya pengujian validitas dan reliabilitas pada 20 butir soal tes.

### Hasil Uji Validitas

Salah satu definisi validitas tes adalah apakah tes tersebut mengukur apa yang ingin diukur atau tidak (Arifin, 2017). Validitas merupakan ukuran keefektifan atau keaslian suatu instrumen, temuan yang sah dapat dihasilkan jika pertanyaan yang diajukan juga sah. Penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 5% atau 0,05 untuk melakukan uji validitas terhadap sampel sebanyak 21 siswa. Pertama, diketahui bahwa  $Df = N-2 = 21-2 = 19$  menghasilkan nilai  $r$  sebesar 0,443 dari tabel. Apabila  $r$ -hitung lebih besar dari  $r$ -tabel dan tingkat signifikansinya kurang dari 0,05 maka data diterima. Korelasi *Product Moment* digunakan sebagai teknik pengujian dan IBM SPSS Statistics 24 digunakan untuk melakukan perhitungan. Semua 20 pertanyaan ditemukan memiliki jawaban yang valid (dengan koefisien lebih besar dari 0,443) yang menunjukkan bahwa ter tersebut valid. Sehingga tidak perlu mengganti atau menghapus pernyataan.

### Hasil Uji Reliabilitas

Koefisien reliabilitas mengujur sejauh mana suatu alat ukur tertentu dapat diandalkan untuk memberikan temuan yang konsisten bila digunakan berulang kali untuk menguji objek yang sama (Khumaedi, 2012). Jika reliabilitas  $< 0,6$  adalah kurang baik, sedangkan  $> 0,7$  dapat diterima (*acceptable reliability*),  $> 0,8$  (*good reliability*), 0,9 artinya reliabilitas sangat baik (*excellent reliability*), dan 1 artinya reliabilitas sempurna (*perfect reliability*) (Budiasuti & Bandur, 2018).

Berdasarkan hasil perhitungan melalui rumus *Alfa Cronbach* dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 24, maka diperoleh keputusan koefisien reliabilitas dari penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
<i>Pretest</i>	0,861	20
<i>Posttest</i>	0,866	20

Tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh variabel pernyataan mempunyai nilai yang bisa dikategorikan reliabilitas dapat diterima.

### Hasil Uji Tingkat Kesukaran (*Difficulty Level*)

Pertanyaan yang bagus adalah pertanyaan yang dapat dijawab tanpa terlalu banyak usaha atau pengetahuan. Soal yang terlalu sederhana membuat siswa ragu untuk bekerja dua kali lebih keras untuk menyelesaikannya (Solichin, 2017). Seperti halnya



yang diungkapkan Nana Sujana dalam Nani Hanifah (Hanifah et al., 2014) bahwa ada tiga tingkatan kesukaran; sederhana, sedang, dan kompleks (sukar). Data berikut dikumpulkan dari 20 pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 6. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

	Tingkat Kesukaran		
	Sukar < 0,25	Sedang > 0,75	Mudah 0,25 – 0,75
<i>Pretest</i>	-	17	3
<i>Posttest</i>	-	19	1

### Hasil Uji Daya Pembeda Soal (*Discrimination Power*)

Daya pembeda soal adalah apakah pertanyaan tersebut dapat membedakan antara kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dan yang berkemampuan rendah. Perbedaannya, indeks kekuatan mengukur kemampuan untuk membedakan (Hanifah et al., 2014).

Tabel 7. Kriteria Indeks Diskriminasi (D) Soal Tes

Daya Pembeda	Kriteria
$DP \geq 0,40$	Baik Sekali
$0,30 \leq DP \leq 0,39$	Baik
$0,20 \leq DP \leq 0,29$	Kurang Baik
$DP < 0,20$	Jelek

Dalam penelitian ini, dari 20 soal yang diujikan, perhitungan daya beda soal melalui IBM SPSS Statistics 24 menunjukkan bahwa seluruh item soal dinyatakan lolos daya beda karena *corrected item-total correlation* yang dihasilkan lebih besar dari > 0,3. Sehingga tidak perlu mengganti atau menghapus pernyataan.

### Hasil Uji Normalitas

Karena terdapat kurang dari 50 observasi dalam sampel, uji *Shapiro-Wilk* diperlukan untuk penelitian ini. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas (Nuryadi et al., 2017). Jika tingkat signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka data tersebut diasumsikan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dari IBM SPSS Statistics 24 ada pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0.953	21	0.383
<i>Posttest</i>	0.943	21	0.255

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* diketahui nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, yang artinya kepastian sebaran data yang



diperoleh dan akan digunakan sudah memenuhi syarat dan dapat dipertanggungjawabkan.

### Hasil Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah banyak varietas suatu populasi setara atau tidak, dapat dipastikan dengan menggunakan uji homogenitas. Jika kumpulan data berdistribusi normal, maka uji homogenitas dapat dilakukan (Sianturi, 2022). Untuk mengetahui sama (homogen) atau tidaknya variansi dua kelompok populasi data atau lebih, maka dilakukan uji *Levene* dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 24 sebagai landasan pengambilan keputusan.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	3.479	1	40	.070
	Based on Median	2.526	1	40	.120
	Based on Median and with adjusted df	2.526	1	35.797	.121
	Based on trimmed mean	3.415	1	40	.072

Tabel ini menunjukkan bahwa *Based on Mean* mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,070 lebih tinggi dari ambang batas sebesar 0,05. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa sampel yang diperiksa memiliki kualitas yang serupa.

### Analisis Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah pernyataan singkat dan jelas mengenai hubungan atau pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen yang berfungsi untuk memandu proses penelitian dan setiap pengujian statistik yang diperlukan (Yam & Taufik, 2021). Dalam usaha membuktikan hipotesis yang diajukan dengan uji statistik apakah ditolak atau diterima. Oleh karena itu, uji-T sampel independen dilakukan untuk menentukan signifikansi statistik antara sampel yang tidak berpasangan. Syarat pokok bahwa data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara data kelompok 1 dan kelompok 2.

Tabel 10. Hasil Uji T-Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.238	10.779	2.352	-30.145	-20.331	-10.730	20	0.000



Tabel 10 menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah tes. Hasil penelitian ini mendukung hubungan yang dihipotesiskan. Artinya pembelajaran dengan menggunakan permainan simak-ulang-ucap ada pengaruhnya terhadap keterampilan berbahasa Jawa siswa.

### **Analisis Lanjut**

Analisis lanjut merupakan usaha untuk menafsirkan data dari uji hipotesis tersebut. Pada analisis lanjut ini digunakan uji Gain (*N-Gain*) untuk mengetahui dan menguji ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*.

Tabel 11. Hasil Perhitungan Uji Gain

	N	Mean
NGain_Score	21	0.7757
NGain_Persen	21	77.5707
Valid N	21	

Kategorisasi perolehan nilai Gain dapat ditentukan berdasarkan nilai Gain skor maupun nilai Gain persen. Berdasarkan tabel 11 nilai Gain skor menunjukkan bahwa nilai hasil rata-rata sebesar 0,7757 yang jika diambil keputusannya sesuai pada ketentuan pembagian skor Gain yaitu  $g > 0,7$  maka kategori yang diperoleh adalah tinggi. Sedangkan nilai hasil rata-rata Gain persen sebesar 77,5707 atau 77,5% yang jika ditafsirkan termasuk kategori efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan simak-ulang-ucap efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan berbahasa Jawa siswa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan awal berbahasa Jawa awal siswa kelas I MI Ma'arif Tumenggungan yang berjumlah 21 siswa, memperoleh hasil presentase sebesar <20% (kurang baik) untuk keterampilan berbicara dan menulis, sedangkan presentase sebesar 20% - 60% (cukup baik) untuk keterampilan menyimak dan membaca. Hasil pengujian hipotesis ditunjukkan dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Sehingga terbukti bahwa hipotesis yang diajukan secara signifikan dapat diterima bahwa ada pengaruh permainan simak-ulang-ucap terhadap keterampilan berbahasa Jawa siswa kelas I MI Ma'arif Tumenggungan tahun pelajaran 2023/2024. Inti dari pelaksanaan permainan simak-ulang-ucap yakni dengan aturan siswa tidak boleh menginjak gambar api. Siswa diperkenankan untuk menginjak gambar perangane awak dan harus menyebutkan namanya dalam bahasa ngoko dan krama inggil. Jika salah menyebutkan, maka siswa tidak boleh beranjak ke gambar lain. Jika tiga kali kesempatan masih salah, siswa akan dipandu oleh guru melalui simak-ulang-ucap



sampai mampu menyebutkan dengan benar. Setelah sampai gambar terakhir (*finish*) siswa langsung menuju ke meja guru dan guru akan mendikte siswa. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan menjadikan permainan simak-ulang-ucap sebagai bahan rujukan dan dapat dikembangkan melalui banyak variasi sehingga lentur ketika diterapkan di berbagai keterampilan bahasa yang lain.

### Daftar Pustaka

- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. CV. Adjie Media Nusantara.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian. *Theorems (The Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian Dilengkapi Analisis dengan NVIVO, SPSS, dan AMOS*. Mitra Wacana Media.
- Hanifah, N., Studi, P., & Konseling, B. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*, 6(1), 41–55.
- Karima, K. I. (2019). *Penerapan Metode Edutainment Melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. 2(1), 58–68.
- Kautsar, C. F. (2019). *Pengaruh Permainan Simak-Ulang Ucap Terhadap di RA As-Syafi'iyah Kota Medan*. 07(02).
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan (The Reliability of Education Research Instruments). In *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* (Vol. 12, Issue 1, p. 26). <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Machmudah, U., & Rosyidi, A. W. (2016). *Active Learning: dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang). UIN-Maliki Press.
- Mardiah. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI*, 1(1), 61–77.
- Maruti, E. S. (2022). *Pengantar Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*. CV. AE Media Grafika.
- MZ, Y. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Putri, S. U. I. (2018). Upaya Peningkatan Kemampuan Mendengarkan Dongeng Melalui



- Teknik Simak-Ulang-Ucap Siswa Kelas VII.6 SMPN 21 Kota Pekanbaru. *Dinamisa Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 47–51.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213. [www.depdiknas.go.id/evaluasi-proses-](http://www.depdiknas.go.id/evaluasi-proses-)
- Sudijana, N., & Ibrahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supartinah, & Kawuryan, S. P. (2019). *Pembelajaran Membaca di Kelas Awal pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa (Pertama)*. UNY Press.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Wahyuni, D. (2021). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Metode Edukatif Pembelajaran Mufdarat Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Aliyah (MA). *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa ARb*, 18(2), 102–110.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.