

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS
PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Pendekatan *Active Learning* Berbasis Permainan Ludo

a. Pengertian Pendekatan *Active Learning*

Pendekatan dapat diartikan sebagai cara untuk memulai proses pengenalan pada awal kegiatan. Pendekatan pembelajaran berarti suatu pengenalan awal pada proses pembelajaran yang akan dihadapi. Pendekatan pembelajaran dilakukan dengan memahami kondisi kelas dengan melihat keseharian siswa selama mengikuti pembelajaran. Menciptakan kelas belajar yang menyenangkan dapat dilakukan dengan melibatkan keaktifan siswa yaitu menerapkan pendekatan *active learning* pada kegiatan belajar mengajar. Pendekatan *active learning* merupakan pendekatan yang dilakukan untuk mengoptimalkan keaktifan siswa sehingga siswa terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Subhan, 2013) pendekatan *active learning* digunakan untuk menarik perhatian siswa agar tetap terpusat pada kegiatan pembelajaran.

Pendekatan *active learning* atau bisa disebut dengan belajar aktif menjadikan siswa lebih berpotensi untuk mengasah kreatifitasnya dengan terus berperan aktif saat proses pembelajaran.

Pelaksanaan pendekatan *active learning* perlu adanya partisipasi siswa yang terlibat secara fisik, emosional, dan intelektual.

Pembelajaran dengan pendekatan *active learning* membuat siswa berlatih membangun kebersamaan dengan bekerja kelompok sehingga siswa dapat bersama-sama berpikir tentang mata pelajaran dan dapat belajar dengan sebaik-baiknya (Mu'awanah, 2010).

Pendekatan *active learning* menjadi strategi pembelajaran yang memiliki tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Keterlibatan siswa dalam keaktifan kelas dapat tercapai dengan efektif dengan adanya penunjang dalam proses pembelajaran. Siswa yang aktif akan berpotensi mengembangkan kreatifitasnya sesuai dengan fase-fasenya dalam menyelesaikan masalah (Maksum & Umihani, 2018). Penyelesaian masalah yang baik ketika proses belajar mengajar dapat mentuntaskan pencapaian tujuan pembelajaran sehingga keaktifan siswa sangat berperan penting dalam pembelajaran.

b. Prinsip-prinsip Pendekatan *Active Learning*

Pendekatan *active learning* tentunya memiliki beberapa prinsip. Prinsip pendekatan *active learning* merupakan perlakuan yang mendasar untuk diterapkan kepada siswa agar siswa terlibat penuh dalam keaktifan kelas. Hamdani (2011) menguraikan prinsip-prinsip strategi pendekatan *active learning* dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Prinsip Motivasi

Motivasi merupakan kalimat pendukung untuk seseorang agar memiliki semangat untuk melakukan suatu pekerjaan. Siswa juga memerlukan motivasi untuk terus mendorong keaktifan dan semangatnya supaya siswa tidak malas untuk belajar. Semangat siswa akan melemah apabila siswa kekurangan motivasi sehingga akan memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar . Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan *active learning* agar siswa termotivasi untuk melakukan hal positif dalam pembelajaran. Motivasi yang dilakukan pada anak atau pada siswa juga dapat berupa bentuk pujian agar menggugah semangatnya lagi untuk belajar.

b. Prinsip latar atau konteks

Pada kegiatan pelajaran guru perlu mengetahui keterampilan, pengetahuan, kekreativitasan, serta pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Guru perlu mencari tau hal-hal tersebut untuk memudahkan mengaitkan bahan pelajaran dengan pengalaman siswa contohnya mengenai pertumbuhan hewan sehingga siswa akan lebih mudah menerima penjelasan materi karena siswa memiliki pengalaman untuk melihat pertumbuhan hewan. Selain itu, guru dapat memperkirakan bahan ajar apa saja yang dapat memicu keaktifan siswa maka guru bisa menyiapkan strategi pembelajaran.

c. Prinsip keterarahan dan fokus tertentu

Proses pembelajaran yang berlangsung harus terkonsep dan memiliki perencanaan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Pembelajaran tanpa perencanaan akan membuat suasana belajar tidak menentu bahkan guru akan sulit memusatkan perhatian siswa untuk fokus kepada materi yang diajarkan. Siswa juga tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar dengan kondisi kelas yang tidak terencana. Guru perlu mengupayakan dengan merumuskan masalah agar dapat dipecahkan oleh siswa, merumuskan soal-soal untuk dijawab oleh siswa, serta merumuskan konsep yang hendak dilakukan dalam kegiatan belajar.

d. Keterlibatan langsung atau berpengalaman

Kegiatan belajar harus dialami oleh siswa itu sendiri. Siswa belajar sesuai dengan pengalamannya sendiri dari belajar ketika mengamati secara langsung. Dari pengalaman yang telah dialami, siswa akan lebih mudah memahami apa yang telah diterima. Seperti halnya siswa belajar mengamati cara tumbuhan berfotosintesis, maka siswa akan tahu bagaimana proses fotosintesis. Pengalaman mengamati proses tersebut dapat dilakukan dengan eksperimen sehingga seluruh siswa di kelas terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

e. Prinsip pengulangan

Siswa yang sedang belajar perlu diadakan pengulangan demi mengasah kemampuan dan keterampilannya dalam belajar. Pengulangan yang dilakukan dapat berupa mengingat, berlatih, berpikir sehingga respon anak dapat terbentuk dengan benar beserta kebiasaan pola hidup yang baik.

f. Prinsip hubungan sosial dan sosialisasi

Saat bersekolah siswa akan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya sehingga akan membentuk hubungan sosial. Siswa berlatih untuk memiliki jiwa sosial di sekolah dengan cara belajar kelompok. Belajar kelompok membutuhkan kerja sama yang baik dimana antar siswa bersosialisasi untuk saling memecahkan suatu masalah. Pada kegiatan pembelajaran *active learning* juga dibentuk beberapa kelompok untuk menciptakan keaktifan antar siswa dalam satu kelompok tersebut. Kerja sama antar siswa sangat penting dalam melatih dan membentuk kepribadian siswa.

g. Prinsip penguatan masalah

Proses pembelajaran yang dibuat oleh guru tentunya memiliki tujuan-tujuan tertentu. Tujuan-tujuan tersebut dapat berupa pemecahan suatu masalah. Dalam pembelajaran siswa akan dihadapkan pada kondisi yang bermasalah. Permasalahan yang muncul dalam belajar akan melatih siswa untuk peka

terhadap permasalahan. Peran guru disini yaitu sebagai pendamping dan pendorong bagi siswa untuk membantu siswa menemukan solusi untuk memecahkan masalah. Guru juga perlu melihat sampai mana kemampuan siswa dalam menghadapi masalah. Pemecahan masalah juga akan melibatkan pendekatan *active learning* untuk mengkondisikan siswa agar terus aktif.

c. Ciri-Ciri Pendekatan *Active Learning*

Setiap pendekatan pembelajaran pasti memiliki ciri-ciri atau karakteristik tersendiri yang membedakan pendekatan pembelajaran satu dengan pendekatan lainnya. Pendekatan *active learning* memiliki ciri-ciri seperti yang dijelaskan Mukhlison Effendi (2013) “Integrasi Pembelajaran *Active Learning* dan *Internet-Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar” yang dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Guru menciptakan kondisi kelas yang menantang keaktifan peserta didik dengan bebas namun tetap dalam kendali.
- 2) Siswa lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran dengan siswa dihadapkan pada masalah untuk memikirkan pemecahannya.
- 3) Guru menyediakan sumber belajar bagi peserta didik dengan menjelaskan materi dengan menggunakan media

atau alat bantu untuk memudahkan siswa menerima materi yang diajarkan.

- 4) Guru mengkondisikan kelas belajar yang bervariasi dengan membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok dan juga penugasan secara mandiri.
- 5) Guru siap menjadi pembimbing bagi peserta didik yang menghadapi kesulitan dan membantu untuk menemukan solusi.
- 6) Kondisi kelas dapat berubah-ubah sesuai kebutuhan peserta didik dan dibentuk dengan tenang dan tidak kaku.
- 7) Keberhasilan belajar pada siswa dilihat dari proses selama belajar bukan dilihat dari hasil belajar.
- 8) Peserta didik memiliki kesempatan untuk mengajukan pendapat dan mengusulkan solusi untuk pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.
- 9) Guru harus menghargai setiap pencapaian peserta didik serta menghargai pendapat yang disampaikan peserta didik.

d. Kebaikan dan Kelemahan Pendekatan *Active Learning*

Kualitas pendidikan di sekolah dapat meningkat dengan adanya pendidik yang memiliki strategi pembelajaran yang baik dalam mengungkap kelas dengan konsep yang terencana. Kegiatan belajar mengajar dilakukan sesuai dengan perencanaan

pembelajaran dimana di dalamnya terdapat penerapan pendekatan pembelajaran. Pendidik perlu memikirkan kebaikan dan kelemahan pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan di kelas.

Telah dijelaskan oleh Heheoye (2011) mengenai kebaikan pendekatan *active learning* sebagai berikut :

1) Peserta didik lebih termotivasi

Kelas yang aktif akan memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik yang menjalani kegiatan belajar. Pendekatan *active learning* memiliki konsep mengusung kelas yang aktif dan menyenangkan. Kelas dengan suasana aktif akan merangsang motivasi siswa untuk menghidupkan suasana kelas belajar.

2) Lingkungan yang lebih aman

Setiap sekolah pastinya harus menyediakan kelas yang aman. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *active learning* mengajak siswa untuk aktif dan bebas bereksperimen namun terkendali. Dalam keaktifan ini siswa perlu mendapatkan kelas yang aman dan nyaman sehingga siswa dapat memiliki hasil belajar yang baik.

3) Siswa saling berpartisipasi dalam kelompok

Pendekatan *active learning* yang diterapkan dalam kelas memiliki rencana pembelajaran dengan membagi beberapa siswa menjadi beberapa kelompok. Pembentukan

kelompok bertujuan agar siswa saling berpartisipasi ketika akan memecahkan masalah dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa saling berinteraksi sehingga seluruh siswa akan terlibat aktif.

4) Kegiatan bersifat fleksibel

Kegiatan belajar menggunakan pendekatan *active learning* berusaha tidak menyulitkan siswa ketika belajar. Peraturan yang diterapkan pada pendekatan ini juga menyesuaikan kebutuhan dari siswa. Siswa dapat melakukan kegiatan yang fleksibel sesuai dengan usia siswa dengan menggunakan konsep yang sama

5) Respon siswa yang meningkat

Pendekatan *active learning* mengajak siswa untuk aktif dan mendominasi proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa siswa dalam proses pembelajaran akan memiliki banyak pengalaman. Pengalaman yang dihadapi siswa membuat respon siswa meningkat dalam menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Selain kebaikan, pendekatan *active learning* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya. Kelemahan pendekatan *active learning* dapat dijelaskan sebagai berikut :

6) Waktu yang terbatas

Siswa di sekolah memiliki waktu belajar yang telah ditentukan. Penentuan waktu yang tersedia untuk siswa belajar di sekolah akan memakan waktu yang lama sehingga kegiatan pembelajaran memerlukan lebih dari satu kali pertemuan.

7) Keterbatasan alat peraga belajar

Kegiatan pembelajaran *active learning* membutuhkan materi dan media belajar yang memadai. Apabila pelaksanaan pembelajaran tidak memiliki alat peraga yang kurang memadai maka proses belajar mengajar kurang optimal dan siswa akan bersifat pasif.

8) Takut akan resiko pendekatan *active learning*

Hambatan dari pelaksanaan *active learning* adalah guru enggan untuk mengambil resiko apabila siswa kurang aktif dan berpartisipasi ketika pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, guru perlu mencari cara untuk menarik kemauan siswa agar lebih berani unjuk diri di kelas dengan memberi pujian, *reward*, dan nilai poin tambahan.

2. Permainan Ludo dalam Pembelajaran

a. Pengertian permainan ludo

Dunia belajar pada anak-anak selalu berhubungan dengan permainan. Permainan yang dimainkan bisa berupa permainan

tradisional turun temurun dan permainan modifikasi. Permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun yaitu salah satunya permainan ludo. Permainan ludo merupakan permainan modern yang dimainkan secara berkelompok dan terbukti dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi anak-anak dalam hidup bersosial (Duarmas et al., 2022). Selain meningkatkan interaksi sosial, anak-anak juga akan merasa senang dan termotivasi belajar apabila permainan ludo diterapkan di kelas. (Hasanah et al., 2020) menyatakan permainan ludo termasuk permainan yang dimodifikasi sebagai alat bantu belajar siswa agar siswa lebih minat dengan proses pembelajaran. Menurut Lestari & Iswendi (2021) permainan ludo dipilih untuk diterapkan di dalam kelas sesuai karakteristik peserta didik dimana karena permainan ini dapat menarik minat belajar siswa. Permainan ludo dapat diinovasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai alat transfer ilmu. Permainan ludo ini berbentuk seperti permainan ular tangga namun dimainkan dengan menggunakan pion dan dadu. Permainan ini bisa dimainkan oleh 3 sampai 4 orang bahkan lebih. Permainan ludo dimainkan dengan menambahkan inovasi yaitu dengan menggunakan kartu soal. Dalam memainkan permainan ludo dibutuhkan strategi bermain agar bisa memenangkan permainan, maka dari itu siswa perlu saling berinteraksi dan bekerja sama dengan teman kelompoknya (Afrianti et al., 2018).

b. Tujuan Permainan Ludo

Setiap permainan yang dimainkan tentunya memiliki tujuan. Tujuan dari permainan yaitu bisa sebagai kegiatan hiburan, kegiatan motivasi, dan dapat menjadi kegiatan edukatif. Permainan ludo dapat digunakan dengan tujuan macam-macam terutama dalam kegiatan pembelajaran. Permainan ludo pada kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mendukung keaktifan siswa ketika sedang proses belajar agar transfer ilmu bisa maksimal. Selain tujuan tersebut, permainan ludo juga mampu membuat kegiatan pembelajaran lebih efisien dan aktif seperti yang telah disebutkan oleh Supriatna & Hadi (2023) yaitu sebagai berikut :

1. Siswa memiliki jiwa kolaboratif dimana saling mendukung dan semangat berkompetisi dalam hal yang positif.
2. Siswa siap bersedia menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru pada permainan ludo.
3. Siswa saling berkontribusi dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan yang menyenangkan.
4. Siswa dapat menjadikan jawaban sebagai referensi dalam lingkungan sosial.
5. Siswa mampu membuat konsep dengan mendesain pembelajaran menjadi lebih aktif dan menggembirakan.

6. Siswa dapat menilai teman sekelompoknya dengan memanfaatkan permainan ludo yang telah dimodifikasi baik dari aspek pengetahuan dan keterampilan.

Dari uraian tujuan permainan ludo yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan permainan ludo dapat melatih siswa untuk bekerja sama, berkontribusi, dan memanfaatkan permainan ludo dengan baik dalam kegiatan pembelajaran untuk tujuan yang positif.

c. Langkah-Langkah Permainan Ludo

Setiap permainan pasti memiliki peraturan dan langkah-langkah bermain. Permainan ludo memiliki peraturan dan langkah-langkah yang struktural seperti yang telah dijelaskan oleh Amni (2020) langkah-langkah bermain Raja Ludo sebagai berikut :

1. Bagi yang mendapatkan nilai tinggi ketika mengocok dadu dapat memulai permainan. Permainan dapat dimulai ketika angka dadu enam didapatkan oleh pemain setelah dadu dilemparkan untuk bisa menjalankan pion ke kotak *start*. Pemain selanjutnya juga harus mendapatkan angka dadu enam lagi untuk berjalan meninggalkan kandang.

(Setiap pemain memiliki sebuah kesempatan untuk memperoleh angka dadu enam, dan apabila tidak keluar angka dadu enam, maka dadu akan diberikan ke pemain lainnya).

2. Bagi pemain yang mendapatkan angka dadu 6 terlebih dahulu, pemain harus mengocok dadu kembali untuk menjalankan

pionnya. Pemain harus menjalankan pionnya sesuai angka dadu yang keluar hingga mencapai garis finish.

Pemain tidak akan sampai pada finish apabila pemain mendapatkan angka dadu melebihi angka yang diperlukan (pada tahap ini, pemain perlu mundur satu langkah ke belakang ketika angka dadu tidak tepat pada langkah yang diperlukan untuk sampai ke finish).

a) Jika pemain mendapatkan angka dadu 6 kembali maka pemain dapat berjalan untuk membebaskan pionnya

b) Bagi pemain yang berhenti di tanda kotak hitam maka pemain akan mendapatkan kartu yang berisi soal atau kuis. Kartu kuis dipilih oleh lawan dan harus dijawab oleh pemain yang berada di kotak hitam dan untuk jawaban harus dicocokkan dengan kunci jawaban.

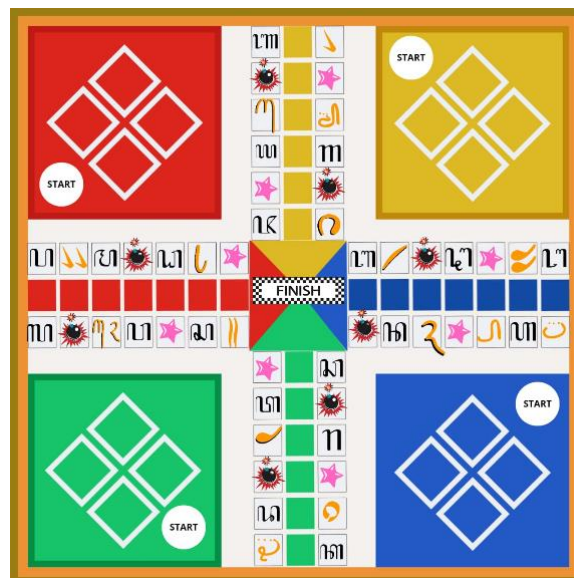
c) Jika pemain menjawab kartu kuis dengan benar maka pemain dapat mencatat skor pada kotak kuning dan boleh melempar dadu kembali untuk melanjutkan permainan. Apabila jawaban pemain salah, maka pemain tidak dapat menuliskan skor dan harus kembali ke kendang atau *start*.

d) Apabila pion pemain berhenti pada kotak yang bertuliskan *sandhangan* maka pemain harus menuliskan *sandhangan* tersebut pada kotak putih

e) apabila pion pemain berhenti di kotak yang terdapat pion lawan, maka lawan harus kembali ke *start*.

Terus selesaikan permainan hingga pion tiba di kotak *finish*.

Pada penelitian ini, peneliti mengadaptasi peraturan permainan ludo yang dijelaskan di atas dengan mevariasi peraturan permainan yang dikombinasi dengan pendekatan *active learning*, yaitu :



Gambar 2.1. Media Permainan Ludo

- a) Siswa membentuk regu beranggotakan 3 sampai 4 orang. Regu dibagi menjadi empat yaitu regu merah, regu kuning, regu biru, dan regu hijau.
- b) Perwakilan regu melakukan hompimpa untuk menentukan pemenang yang melempar dadu terlebih dahulu.

- c) Siswa pelempar dadu pertama harus mendapatkan angka dadu enam agar dapat keluar dan memasuki *start*. Apabila mendapatkan angka dadu enam, siswa pelempar dadu memiliki kesempatan melempar dadu lagi untuk menjalankan pionnya. Apabila tidak mendapatkan angka dadu enam maka giliran siswa dari regu lain yang melempar dadu sesuai urutan menang dari hompimpa..
- d) Setiap siswa yang bermain memiliki kesempatan melempar dadu untuk menjalankan pion sampai finish. Saat pion mendekati finish siswa perlu melempar dadu sesuai langkah yang dibutuhkan, apabila keluar melebihi angka yang dibutuhkan maka pion tersebut harus mundur sesuai angka dadu yang keluar.
- e) Setiap pion siswa yang bermain harus berjalan di dalam kotak yang setiap kotak terdapat aksara Jawa, sandhangan swara, sandhangan panyigeg wanda, sandhangan wyanjana dan tanda baca aksara Jawa. Ketika pion siswa berada di kotak aksara Jawa maka siswa harus menyebutkan arti bacaan dari aksara tersebut. Sedangkan pion berada di kotak sandhangan swara, sandhangan panyigeg, dan tanda baca aksara Jawa maka siswa harus menjelaskan nama dan kegunaan dari sandhangan serta tanda baca tersebut.

- f) Bagi pion siswa yang berada pada kotak bergambar bintang, maka siswa yang memiliki pion tersebut akan mendapatkan satu soal menulis aksara Jawa dan boleh dibantu oleh teman satu regu. Pengerjaan soal hanya diberi waktu satu menit. Apabila jawaban benar maka pion dapat langsung menempati kotak menuju finish sesuai warna regunya.
- g) Bagi pion siswa yang menempati kotak bergambar bom, maka siswa pemilik pion mendapatkan satu soal menulis aksara Jawa dan dikerjakan tanpa bantuan dari teman satu regu. Siswa memiliki satu setengah menit waktu pengerjaan. Apabila jawaban siswa benar maka dapat langsung menempati kotak menuju finish sesuai dengan warna regunya.

3. Keterampilan Menulis Aksara Jawa

a. Aksara Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang menjadi budaya nasional di Indonesia yang masih digunakan oleh penduduk Jawa dalam bahasa sehari-hari. Bahasa Jawa mengalami perkembangan sehingga perlu adanya pelestarian agar Bahasa Jawa tidak hilang.

Menurut (Arum et al., 2017) pembelajaran bahasa Jawa adalah pembelajaran muatan lokal yang menjadi sarana

pelestarian budaya bahasa sehingga bahasa Jawa dapat dikembangkan dengan kreasi bahasa di bidang pendidikan.

Materi Bahasa Jawa memuat pengetahuan mengenai tutur kata dan berperilaku serta mengajarkan beberapa kebudayaan Jawa seperti geguritan, wayang kulit, gamelan, dan huruf Jawa atau dikenal dengan aksara Jawa. Materi aksara Jawa diberikan pertama kali pada siswa sekolah dasar kelas 3. Menurut Kartikasari & Kristianto Nugroho (2013) Aksara Jawa adalah suatu bentuk seni yang berharga dan menjadi peninggalan bersejarah yang pelestariannya diupayakan oleh pemerintah bangsa Indonesia.

1) Aksara Jawa Nglegena

Aksara Jawa sering dikaitkan dengan hanacaraka yang merupakan aksara khas nusantara yang banyak digunakan di daerah Jawa. Menurut (Pitarto, 2018) aksara Jawa merupakan peninggalan warisan dari leluhur yang harus dijaga dan dilestarikan. Aksara Jawa salah satu kebudayaan yang berharga karena menjadi aset bangsa. Aksara Jawa memiliki 20 huruf dasar. Dalam aksara Jawa terdapat beberapa jenis sandhangan yang memiliki fungsi tertentu. *Sandhangan* aksara Jawa meliputi *sandhangan swara*, *sandhangan panyigeg wanda*, dan *sandhangan wyanjana*

𑀓	𑀔	𑀕	𑀖	𑀗
ha	na	ca	ra	ka
𑀘	𑀙	𑀚	𑀛	𑀜
da	ta	sa	wa	la
𑀝	𑀞	𑀟	𑀠	𑀡
pa	dha	ja	ya	nya
𑀢	𑀣	𑀤	𑀥	𑀦
ma	ga	ba	tha	nga

Gambar 2.2 Aksara Jawa Nglegena

2) *Sandhangan* Aksara Jawaa) *Sandhangan Panyigeg Wanda*

Sandhangan panyigeg wanda yaitu *sandhangan* aksara Jawa yang digunakan untuk penanda akhir kata atau sebagai tanda untuk kata yang diakhiri huruf mati (Saputri, 2016). *Sandhangan panyigeg wanda* ada 4 bentuk, yaitu :

KATA	PENULISAN	Akhiran
Layar	/	_r
Wignyan	ꦗꦒꦤ꧀	_h
Cecek	ꦏꦺꦴꦏ꧀	_ng
Pangkon	ꦥꦁꦏꦺꦤ꧀	Mematikan huruf di akhir kata

Gambar 2.3 *Sandhangan Panyigeg Wanda*b) *Sandhangan Swara*

Sandhangan swara merupakan tanda baca yang ditulis bersamaan dengan aksara jawa sehingga membentuk makna (Lutfiyatul & Subrata, 2022).

Berikut gambar *sandhangan swara* :

No	Sandhangan	Wujud	Kanggone
1	wulu	ꦱ	swara i
2	suku	ꦱꦸꦏꦸꦱꦸꦏꦸ	swara u
3	pepet	ꦱꦺꦥꦺꦥꦺꦠꦺ	swara ê
4	taling	ꦱꦠꦶꦁ	swara è lan é
5	taling - tarung	ꦱꦠꦶꦁꦠꦂꦸꦁ 2	swara o

Gambar 2.4 *Sandhangan Swara*c) *Sandhangan Wyanjana*

Sandhangan wyanjana itu ada 3 bentuk yaitu sebagai berikut :

Nama Sandhangan	Aksara Jawa	Unine/Swarane
Cakra	ꦫ	-ra
Cakra keret	ꦫꦺ	-rê
Pengkal	ꦫꦶ	-ya

Gambar 2.5 Sandhangan wyanjana

b. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan berbahasa yang sering dilakukan pada jenjang SD yaitu keterampilan membaca, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Menurut (Sugiarti, 2019) keterampilan menulis juga termasuk keterampilan berbahasa. Menulis merupakan ide, gagasan, dan pikiran sebagai cara komunikasi tidak langsung yang dituangkan dalam bentuk tulisan dimana tulisan tersebut dapat dibaca oleh orang lain (Astuti et al., 2014) . Menulis dapat menjadi sebuah keterampilan untuk seseorang. Keterampilan menulis sangat penting untuk dikembangkan sehingga dapat menjadi sebuah karya. Menurut (Setiawan & Putra, 2021) keterampilan menulis harus didapatkan melalui proses dengan cara berlatih dan belajar. Siswa perlu memperdalam keterampilan menulis karena siswa dapat memudahkan siswa untuk melatih daya ingat dan daya tanggap. Dengan

keterampilan menulis siswa dapat membuat karya dan menuangkan perasaannya. Alifa & Setyaningsih (2020) Keterampilan menulis dapat membuat siswa melatih kreativitasnya karna dengan menulis dapat menambah wawasan yang luas bagi siswa

c. Keterampilan Menulis Aksara Jawa

Keterampilan menulis aksara Jawa merupakan keterampilan yang dapat melatih dan meningkatkan pengetahuan kognitif serta meningkatkan motorik bagi siswa SD. Keterampilan menulis aksara Jawa menjadi keterampilan yang dapat menyalurkan pesan langsung dan tidak langsung dalam wujud huruf carakan (Setiawan & Putra, 2021). Siswa SD harus mempelajari dan melatih keterampilan menulis aksara Jawa karena menurut (Wibowo, 2018) menulis aksara Jawa menjadi salah satu bentuk upaya untuk pelestarian budaya dan meningkatkan rasa cinta terhadap budaya yang mulai memudar pada generasi saat ini.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk melihat perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut penelitian yang relevan mengenai pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa :

1. Penelitian dari Sari & Subrata (2018) berjudul “Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) Dalam Penerapan Keterampilan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDN Babatan Surabaya” menunjukkan bahwa penerapan media kapija dalam penerapan keterampilan aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Babatan 1 Surabaya dikatakan efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam menulis aksara Jawa diperoleh nilai di atas 70 dengan persentase 70% keterampilan siswa dalam menulis aksara Jawa dikatakan mampu.
2. Penelitian dari Wibowo (2018) berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui *Quantum Teaching*” menunjukkan pembelajaran *quantum teaching* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan dibuktikan pada kondisi awal ketuntasan siswa memperoleh persentase 19,05%. Ketuntasan meningkat pada siklus I mendapatkan persentase ketuntasan 61,90% dan pada siklus II memperoleh persentase ketuntasan 80,95%. berdasarkan hasil persentase tersebut menunjukkan pembelajaran *quantum teaching* mampu meningkatkan keterampilan aksara Jawa.

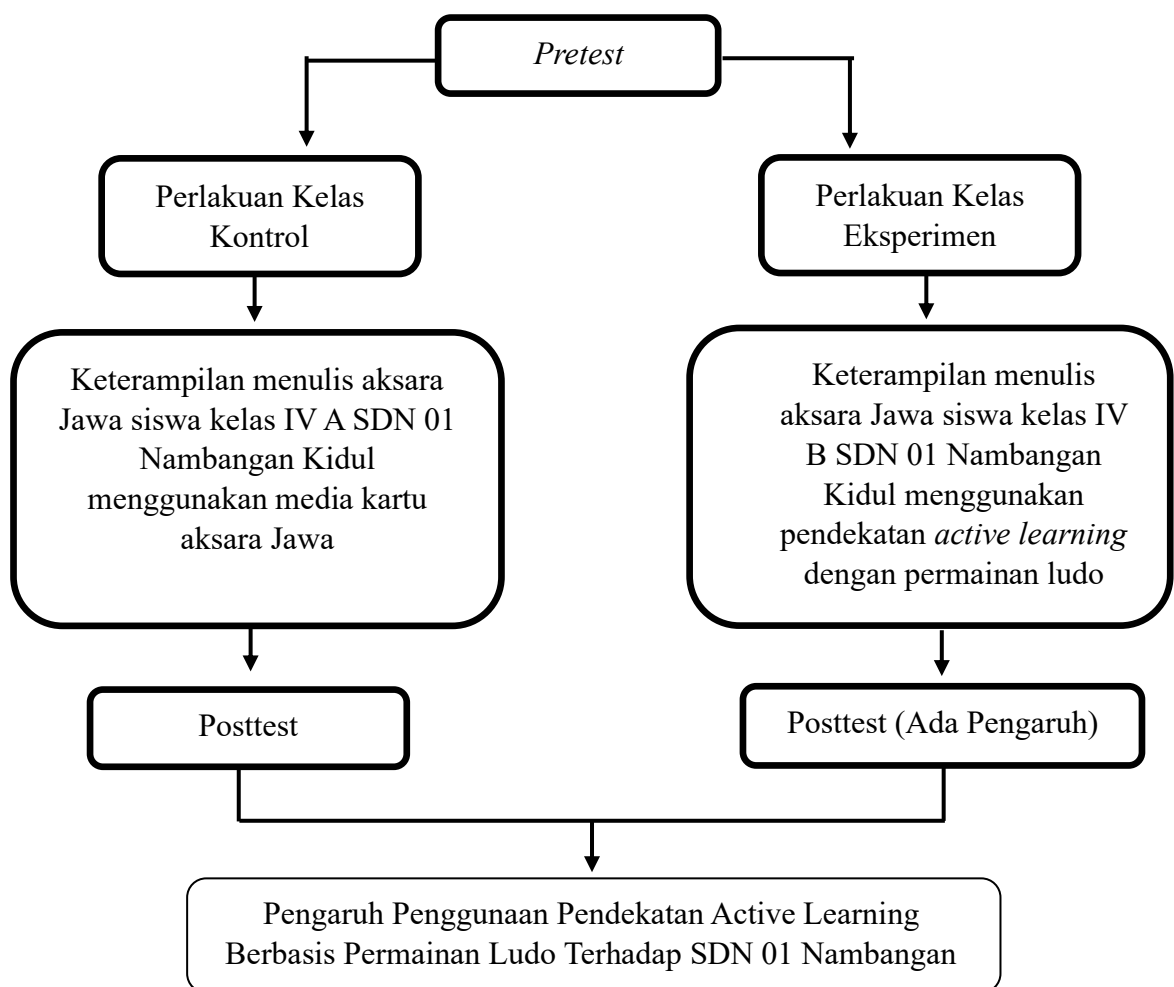
C. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar tentunya terdapat proses pembelajaran dimana pembelajaran merupakan proses guru dan murid saling berinteraksi pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dialami siswa dalam memperoleh ilmu, mengasah kemahiran, serta membentuk karakter

dan sikap percaya diri siswa (Suardi, 2018). Dalam pembelajaran harus terdapat strategi belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan tujuan belajar tercapai. Terutama pada pembelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa diperlukan proses pembelajaran yang dapat memikat perhatian siswa. Pada zaman yang sudah modern ini, akan sangat minim siswa tertarik belajar aksara Jawa. Siswa merasa belajar aksara Jawa susah untuk dipahami bahkan untuk dihafal. Selain susah memahami bagaimana cara menulis aksara Jawa, siswa juga enggan mendengarkan penjelasan guru karena merasa bosan dan media yang kurang menarik perhatian siswa agar terpusat pada penjelasan materi.

Pembelajaran menggunakan media mampu memusatkan perhatian siswa pada penjelasan yang disampaikan guru. Selain media pembelajaran, guru perlu menentukan model atau pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana aktif yaitu menggunakan model atau pendekatan *active learning*. Kegiatan pembelajaran menggunakan *active learning* dapat dimodifikasi dengan permainan. Pembelajaran model *active learning* dikombinasikan dengan permainan *ludo*. Permainan *ludo* mampu menarik perhatian siswa karena pembelajaran yang terdapat permainan akan dirasa sangat menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa dapat belajar sambil bermain dan permainan *ludo* sangat cocok digunakan sebagai media belajar siswa. Pembelajaran menulis aksara Jawa juga cocok dipelajari dengan cara bermain. Dengan bermain permainan *ludo* siswa akan mudah dalam menerima penjelasan guru karena

siswa akan belajar dengan praktik secara langsung untuk mengasah keterampilan menulis aksara Jawa. Pada penelitian ini terdapat perlakuan pada siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul untuk melihat pengaruh dari pembelajaran menggunakan pendekatan *active learning* berbasis permainan *ludo* terhadap keterampilan menulis aksara Jawa. Berikut kerangka berpikir dari penelitian ini :



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Active Learning* berbasis Permainan *Ludo* terhadap keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.