

Penerapan permainan tradisonal oray-orayan untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara sunda siswa sekolah dasar

¹Ardi Rudianto, ²Iis Nurasih, ³Irna Khaleda Nurmeta

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

¹ardirudianto084@ummi.ac.id, ²iisnurasih@ummi.ac.id, ³irmakhaleda@ummi.ac.id

Abstract

Sundanese culture has certain characteristics that distinguish it from other cultures. The Sundanese script is one of the cultural heritages of the Indonesian nation which comes from the Sundanese tribe. The Sundanese script has been declared as the original script which is protected for its survival and must be preserved. Every elementary school student must be able to read Sundanese script. However, many of today's elementary school students do not know and understand Sundanese script, so to introduce and preserve this culture in elementary schools they are taught to read Sundanese script. The Sundanese script must be maintained, to maintain the Sundanese script the author conducted a study to find out whether through the application of traditional oray-orayan games can improve reading skills of the Sundanese script. This research was conducted at SD Negeri 3 Ciamhpar, Kalibunder District, Sukabumi Regency with 13 fourth grade students. Research has been carried out in 2 cycles using Classroom Action Research (CAR). The research procedure begins with planning, implementing, observing, and reflecting. The instruments used were oral test questions for reading the Ngalagena script, student observation sheets and teacher observation sheets. The results of the research showed that there was an increase in the ability to read the Sundanese Ngalagena script in class IV students. The improvement can be seen from the results of the oral test reading the Ngalagena script on the Sundanese script in pre-cycle activities, cycle 1 and cycle 2. This proves that the oray-orayan game applied in the learning concept of reading Sundanese script can improve students' ability to read Sundanese script. And can be utilized as a learning medium and use it as a means to improve the ability to explore its potential.

Keywords: Sundanese script, oray-orayan games, PTK.

Abstrak

Budaya Sunda memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari budaya lain. Aksara sunda merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia yang berasal dari suku sunda. Aksara sunda sudah dinyatakan sebagai aksara asli yang dilindungi kelangsungannya dan wajib untuk dilestarikan. Setiap siswa sekolah dasar harus sudah bisa membaca aksara sunda. Akan tetapi, banyak dari siswa sekolah dasar saat ini yang tidak mengetahui dan mengerti dengan aksara sunda, sehingga untuk mengenalkan dan melestarikan budaya tersebut di sekolah dasar diajarkan membaca aksara sunda. Aksara Sunda harus dipertahankan, untuk mempertahankan aksara sunda penulis melakukan penelitian untuk mengetahui apakah melalui penerapan permainan tradisonal oray-orayan dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara sunda. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Ciamhpar Kecamatan Kalibunder Kabupaten Sukabumi kepada 13 orang peserta didik kelas IV. Penelitian telah dilakukan 2 siklus dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian dimulai dengan perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah soal tes lisan membaca aksara ngalagena, lembar observasi siswa dan lembar obsevasi guru. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca aksara sunda ngalagena pada siswa kelas IV. Peningkatan dapat terlihat dari hasil tes lisan membaca aksara ngalagena pada aksara sunda di kegiatan prasiklus, siklus 1 dan siklus 2. Hal ini membuktikan bahwa permainan oray-orayan yang diterapkan dalam konsep pembelajaran membaca aksara sunda dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca akasara sunda. Dan bisa dimanfaatkan sebagai media belajar serta menggunakannya sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan dalam mengeksplorasi potensi yang dimilikinya.

Kata Kunci: Aksara sunda, permainan oray-orayan, PTK.

1. Pendahuluan

Aksara Sunda merupakan budaya masyarakat Sunda yang telah ada dari kurang lebih 2.000 tahun yang lalu (Krisdiawan dkk., 2022). Aksara sudah digunakan pada zaman dahulu kala. Aksara sunda terbagi menjadi dua, yaitu aksara sunda baku dan aksara sunda kuno (Sundari, 2016). Aksara sunda digunakan oleh masyarakat sunda pada jaman dahulu. Hal ini dapat dilihat dari prasasti-prasasti batu tulis peninggalan dari kerajaan yang berada di tanah sunda yang menggunakan aksara sunda kuno.

Dengan berkembangnya zaman yang semakin modern, banyak diantara kita yang tidak mengetahui aksara sunda. Salah satu cara untuk melestarikan budaya sunda, pemerintah provinsi Jawa Barat Sekarang mengadakan lomba-lomba yang diadakan setiap tahunnya. Lomba ini di ikuti oleh jenjang pelajar yang ada di Jawa Barat dari mulai tingkat Sekolah Dasar sampai dengan tingkat Perguruan Tinggi. Kegiatan lomba ini dinamakan Festival Tunas Bahasa Ibu (FTBI) yang diadakan setiap tahun oleh dinas Pendidikan. Dimana dalam kegiatan FTBI ada beberapa cabang yang dilombakan salah satunya yaitu Baca Tulis Aksara Sunda.

Pemerintah telah memasukkan pelajaran bahasa Sunda yang di dalamnya termasuk pembelajaran mengenai aksara Sunda Baku ke dalam muatan lokal dalam pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam rangka melestarikan bahasa dan aksara Sunda (Alifiyah dkk., 2022). Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Daerah diberikan di kelas satu sampai kelas enam di Sekolah Dasar (SD). Salah satu materi yang diajarkannya adalah pembelajaran membaca aksara sunda. Sudah seharusnya siswa sekolah dasar mengetahui dan sudah bisa menulis serta membaca aksara sunda (Rohmah, 2019). Pembelajaran ini harus sudah di ajarkan di setiap jenjang sekolah, khususnya di Sekolah Dasar.

Salah satu kemampuan yang penting dalam proses perkembangan anak adalah kemampuan literasi (Harahap, 2020). Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca. Aksara sunda memiliki beberapa indikator dalam membaca. Dalam pembelajaran aksara sunda, aksara dibedakan menjadi beberapa bagian diantaranya adalah aksara swara (vocal), aksara ngalagena (konsonan), aksara sunda khusus, rarangken, pasangan serta angka (Amalia dkk., 2020). Yang menjadi focus penelitian kali ini adalah aksara ngalagena yang berjumlah 23 aksara. Siswa sekolah dasar harus sudah bisa membaca aksara ngalagena dalam aksara sunda. Dalam pelajaran Bahasa sunda kelas 4, sudah mulai diajarkan tentang membaca aksara ngalagena.

Kenyataan yang terjadi sekarang ini hampir di semua sekolah terutama di Kecamatan Kalibunder, masih banyak siswa yang belum mengetahui cara membaca aksara sunda. Contohnya SD Negeri 3 Cimahpar tempat saya mengajar. Hal ini diperoleh dari hasil tes kemampuan membaca aksara sunda. Dari hasil tes tersebut hanya 23 % peserta didik yang mampu membaca dengan benar aksara ngalagena dalam pembelajaran membaca aksara sunda. Sisanya 77 % siswa kemampuan membaca aksara sunda masih belum memenuhi ketuntasan.

Nilai di atas merupakan hasil dari tes keterampilan membaca aksara sunda yang sudah di lakukan oleh sekolah. Sehingga Ketika ada lomba FTBI di tingkat kecamatan hanya sedikit peserta yang mengikuti lomba baca tulis aksara sunda. Siswa sangat asing dengan tulisan aksara sunda. Jangankan membacanya, ketika mereka diperlihatkan dengan tulisan aksara sunda, mereka bertanya "itu tulisan apa pa?". Mendengar pertanyaan itu saya merasa sangat sedih dan merasa berdosa, karena belum bisa mengajarkan sepenuhnya tentang aksara sunda kepada peserta didik. Guru yang lain pun ketika ditanya tentang aksara sunda, mereka menjawab tidak bisa. Mau bagaimana anak mengetahui dan tertarik belajar aksara sunda sementara gurunya pun masih belum memhami.

Melihat kenyataan yang terjadi, maka saya berkoordinasi dengan sekolah bagaimana cara untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca aksara sunda di SD Negeri 3 Ciamhpar. Pengembangan inovasi media pembelajaran sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra Sunda agar mampu meningkatkan kualitas pendidikan (Triwahyuni & Setiawan, 2017).

Menurut (Nuraisha & Arisetyawan, 2023), dalam penelitiannya menyatakan bahwa: sekolah dasar adalah masa dimana siswa masih perlu untuk bermain, maka permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara yang bisa digunakan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Ardianti, 2022). Salah satu inovasi pembelajaran yang saya ambil adalah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran membaca aksara sunda, yaitu permainan oray-orayan. Melalui media permainan tradisional diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran menjadi bervariasi, lebih menarik dan menyenangkan serta hasil belajar peserta didik meningkat (Fransisca, 2022).

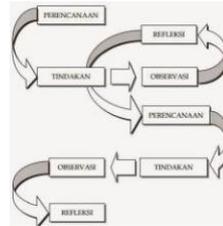
Bermain merupakan permainan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan semua aspek perkembangan anak karena dengan bermain dapat belajar menjadi pemimpin, komunikasi, mengeluarkan pendapat. Permainan dibuat untuk menghilangkan rasa bosan (Hesti dkk., 2022). Bermain merupakan dunianya anak-anak yang wajib kita berikan kepada mereka (Ardianti, 2022). Oray-orayan yaitu sebuah permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu dan bersifat turun temurun yang disukai oleh anak-anak. Harapan dari Permainan oray-orayan tersebut adalah bisa meningkatkan keterampilan membaca aksara sunda. Oray-orayan merupakan kata berulang memakai akhiran-an yang artinya meniru atau menyerupai oray atau ular. Oray-orayan berasal dari kata "oray" bahasa sunda yang artinya "ular". Oray-orayan merupakan salah satu kaulinan urang lembur yang dimainkan secara berkelompok oleh beberapa anak perempuan maupun lelaki (7-20 anak) di lapangan terbuka ataupun di halaman rumah. Untuk memainkannya biasanya anak-anak sambil bernyanyi lagu "oray-orayan" (Ardillani, 2022). Merujuk pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ardillani, 2022) bahwa permainan tradisional oray-orayan dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran matematika. Kali ini permainan oray-orayan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa membaca aksara ngalagena dalam aksara sunda. Model pembelajaran yang digunakan adalah role playing dengan pendekatan permainan tradisional oray-orayan diantaranya sebagai berikut:

1. Permainan oray-orayan ini dimainkan dengan dua orang membuat gerbang dengan kedua tangan mereka.
2. Sisanya menjadi ular dengan cara berbaris dan memegang bahu teman di depannya dengan kedua tangan.
3. Semua bernyanyi dan ular berjalan keluar masuk dan memutar gerbang.
4. Saat lagu selesai, gerbang akan diturunkan dan menangkap satu siswa.
5. Siswa yang tertangkap memilih kartu yang disediakan oleh gerbang dan sudah ada tulisan aksara sunda.
6. Kemudian Siswa yang tertangkap membacakan tulisan tersebut.
7. Apabila jawabannya benar, maka siswa tersebut memilih gerbang dan harus menjadi gerbang.

Dengan diterapkannya permainan tradisional ini juga siswa bisa mengeksplorasi kemampuannya dibidang membaca aksara sunda. Dari latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Permainan Tradisional Oray-orayan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Sunda Siswa Sekolah Dasar"

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang terjadi di kelas yaitu tentang keterampilan membaca, khususnya dalam penerapan permainan tradisional Oray-orayan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara sunda. Penelitian ini menggunakan desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan



Gambar 1. Model Siklus dari Kemmis Mc. Taggart

Taggart. Desain PTK terdiri dari empat alur, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Rangkaian inilah yang disebut dengan siklus. Dalam setiap pokok bahasan mengenai sebuah masalah pembelajaran siklusnya tidak sama, oleh karena itu pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Rohmah, 2019).

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui hasil tes kemampuan peserta didik, aktivitas peserta didik selama belajar, dan aktivitas guru saat menyampaikan materi pembelajaran yang menggunakan instrument (1) lembar observasi peserta didik yang berisi data aktivitas belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung, (2) Lembar observasi guru yang berisi data aktivitas guru ketika mengajar, (3) hasil tes kemampuan peserta didik melalui tes evaluasi setelah pembelajaran (Munisah, 2019). Data penelitian diambil melalui dua buah instrumen yaitu:

1. Lembar Tes

Lembar tes digunakan untuk mengukur penguasaan membaca aksara ngalagena dalam aksara sunda. Dalam penelitian ini, tes yang diberikan berupa tes lisan untuk mengukur keterampilan membaca. Instrumen yang dipakai untuk mengukur kemampuannya adalah berupa rubrik penilaian. Dalam rubrik tersebut berisi indikator penilaian membaca aksara ngalagena sebagai berikut:

- a. Ketepatan membaca aksara ngalagena
- b. Kelancaran
- c. Intonasi
- d. Kenyaringan

2. Lembar Observasi

Untuk menilai keaktifan peserta didik digunakan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi yang digunakan berisi kegiatan-kegiatan yang harus lakukan oleh siswa, supaya mereka bisa membaca aksara ngalagena dalam aksara sunda secara optimal.

Aktivitas siswa yang diamati sebagai berikut:

- a. Aktivitas Siswa
- b. Keaktifan Siswa
- c. Perhatian Siswa
- d. Kedisiplinan
- e. Kemampuan menyelesaikan Tugas

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Cimahpar Kecamatan Kalibunder Kabupaten Sukabumi. Penelitian ini dilakukan oleh penulis untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca aksara ngalagena di aksara sunda. Sehingga penelitian ini bisa dijadikan sebuah cara mengeksplorasi kemampuan peserta didik. Yang menjadi partisipan penelitian dalam Penerapan Permainan Oray-orayan ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 3 Cimahpar yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Sementara waktu penelitiannya dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2022-2023.

3. Hasil dan Diskusi

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, juga hasil tes lisan membaca aksara ngalagena pada kegiatan di siklus 1 dan siklus 2. Sebelum melaksanakan siklus 1 dan 2, peneliti mengadakan kegiatan prasiklus untuk mengukur lima kemampuan siswa dalam

membaca aksara sunda. Dari kegiatan prasiklus diperoleh nilai siswa pada tes lisan membaca aksara ngalagena sebesar 23 % siswa yang mampu membaca aksara sunda. Penilaian ini didapat dari 4 indikator membaca aksara sunda. Hanya 3 siswa yang mampu mencapai nilai KKM dari 4 indikator yang di ujikan dalam membaca, sisanya sebanyak 77 % masih nilainya masih di bawah KKM. Adapun peresentase hasil tes lisan membaca aksara ngalagena dalam aksara sunda pada pra siklus adalah sebagai berikut:

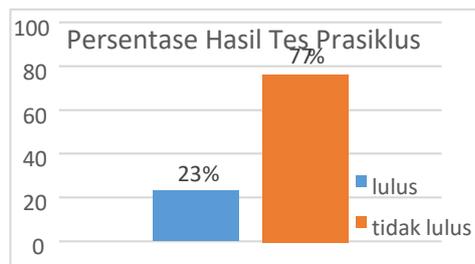


Diagram 1. Hasil Tes Lisan Pada Prasiklus

Di kegiatan prasiklus, peneliti mengevaluasi kekurangan dan kelemahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti mengamati kegiatan yang akan datang dengan cara menguraikan rancangan kegiatan penelitian sebagai berikut diantaranya melakukan Observasi dan Refleksi. Pelaksanaan Tindakan dilakukan dengan Siklus 1 dan 2 yang dimulai dari Perencanaan, Tindakan, Observasi, serta Refleksi. Jika hasil dari siklus 1 belum mencapai target maka peneliti melanjutkan dengan siklus 2.

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada peserta didik sesuai dengan alur pembelajaran yang tertuang dalam RPP siklus 1. Dimana peserta didik dalam kegiatan inti pembelajaran diberikan 10 kartu yang berisikan aksara ngalagena yang harus dihapalkan. Ketika melakukan permainan tradisional oray-orayan peserta didik yang tertangkap oleh gerbang akan membacakan aksara ngalagena yang mereka punya dalam kartu. Kegiatan ini sekaligus menjadi tes lisan membaca aksara ngalagena di siklus 1. Dalam kegiatan pembelajaran di siklus 1, peneliti diobservasi oleh rekan sejawat untuk menilai alur kegiatan pembelajaran. Begitupun peneliti mengobservasi aktivitas belajar peserta didik untuk mendapatkan nilai keaktifan selama pembelajaran berlangsung.

Peserta didik Ketika di tes lisan untuk membaca aksara ngalagena, mereka masih merasa kesulitan untuk membaca aksara ngalagena yang ada dalam kartu. Hanya beberapa kartu saja yang mampu mereka baca dengan benar. Hal ini disebabkan karena terlalu banyaknya kartu yang harus mereka hapalkan. Sehingga peserta didik merasa kesulitan Ketika menghafal aksara ngalagena yang ada pada kartu. Dan pada kegiatan tes lisan membaca aksara ngalagena, nilai yang mereka dapatkan masih dibawah KKM yang ditetapkan.

Hasil observasi dari aktivitas guru pada kegiatan siklus 1 dapat diperoleh skor rata-rata nilai persentase yaitu 70,24 %. Melihat nilai yang diperoleh dari kegiatan tersebut, dapat ditunjukkan bahwa kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Sementara hasil perolehan nilai dari lembar observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan siklus 1 yaitu nilai rata-ratanya mendapat 67,95%. Adapun hasil perolehan tes lisan membaca aksara ngalagena dalam aksara sunda pada kegiatan siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 71,92 dengan nilai persentase ketuntasan 63%. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa dalam siklus 1 belum memenuhi target dan penelitian harus dilanjutkan ke siklus 2. Berikut merupakan tabel dan diagram hasil oservasi siswa dan guru serta hasil tes lisan membaca aksara ngalagena.

Siklus 1

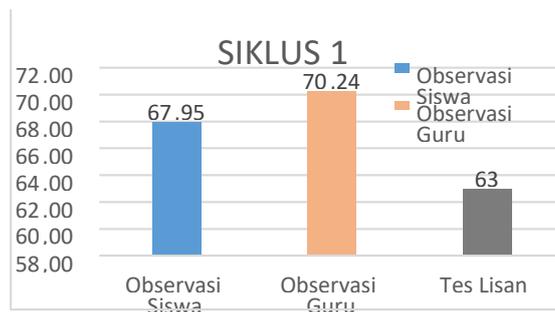


Diagram 2
Observasi Siswa dan Guru serta
Tes Lisan Membaca Aksara Ngalagena

Untuk mencapai hasil sesuai KKM, peneliti melakukan refleksi dari semua kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Dimana dalam kegiatan ini, peneliti mencari kekurangan dan kelemahan apa saja yang masih ada dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan melakukan kegiatan belajar mengajar pada siklus 2 tentang membaca aksara ngalagena dalam aksara sunda . Hasil refleksi pada kegiatan tes membaca di siklus 1 banyak peserta didik yang merasa kesulitan untuk memperoleh nilai di atas KKM, hanya 8 dari 13 peserta didik yang nilainya diatas KKM. Sehingga ketuntasan peserta didik dalam membaca aksara ngalagena hanya memperoleh nilai persentase 63 % saja yang lulus, dari target 80 % yang ditetapkan.

Karena rata-rata banyak peserta didik yang belum mencapai ketercapaian minimal yang sudah ditargetkan ialah 80 % dari nilai ketuntasan semua peserta didik. Yang mendapatkan jumlah terkecil ketuntasan minimal yaitu berjumlah 63 % dari target. Sehingga harus melakukan siklus selanjutnya guna mencari pembuktian mengenai proses belajar mengajar menggunakan model *Role Playing* dengan pendekatan kearifan local permainan oray-orayan dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara sunda.

Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran membaca aksara ngalagena di siklus 1, siswa kurang tanggap dalam pembelajaran karena banyak siswa yang tidak aktif, antusias dan tidak focus dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut (Elsap, 2018) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa, pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik. Oleh karena itu peneliti melaksanakan siklus 2 untuk meningkatkan kekurangan yang terjadi pada siklus 1. Mengacu pada RPP yang telah dibuat, peneliti melakukan pembelajaran dengan apersepsi lalu menjelaskan materi yang diajarkan.

Pada awal pembelajaran peneliti menjelaskan materi tentang aksara ngalagena. Dimana dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik akan melakukan sebuah permainan oray-orayan yang mengharuskan mereka bermain peran sebagai ular dan gerbang. Peserta didik mulai antusias mendengarkan pembelajaran tersebut. Kemudian setelah menjelaskan materi, peneliti mulai mengenalkan model Pembelajaran Role Playing dengan pendekatan permainan oray-orayan dan menjelaskan bahwa peserta didik akan bermain peran dalam permainan tersebut. Dalam permainan tersebut, ada 2 orang peserta didik yang berperan menjadi gerbang dan sisanya menjadi ular. Peserta didik yang menjadi gerbang akan menangkap siswa yang menjadi ular, siapa yang tertangkap maka mereka harus membaca aksara ngalagena yang diperlihatkan oleh gerbang pada kartu. Pada awalnya mereka kurang antusias saat disuruh bermain oray-orayan dan juga masih canggung dan segan dalam melakukan permainan oray-orayan.

Menurut Torrance menyebutkan bahwa: Ciri-ciri anak kreatif dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif (Susanto dalam Herdiyana & Supriatna, 2022). Namun saat kegiatan siklus 1

peserta tidak mampu berpikir kreatif dalam pembelajaran. Mereka hanya hapal beberapa aksara ngalagena yang sudah di jelaskan oleh guru. Ketika disuruh membaca kartu soal pada saat bermain oray-orayan mereka banyak yang mengalami kesulitan. Sehingga pada saat tes lisan di akhir pembelajaran hanya 8 siswa yang nilainya diatas KKM atau presentasinya 63 % dan belum sampai kepada target yang diinginkan dalam penelitian.

Pada saat siklus 2, peneliti memberikan perlakuan yang berbeda kepada peserta didik dalam penyampaian materi. Dalam siklus 2, setiap peserta didik hanya memperoleh 1 kartu aksara ngalagena untuk mereka hapalkan. Hal ini yang membedakan dengan siklus 1 yang diberikan 10 kartu. Di siklus 2 mereka menghafal 1 aksara ngalagena yang ada dalam kartu. Setelah mereka hapal dilanjutkan dengan bermain oray-orayan. Mereka diarahkan untuk berkelompok setelah memilih gerbang dalam permainan oray-orayan. Setelah berkelompok mereka menukarkan kartu tersebut kepada rekannya secara berurutan sampai mereka hapal semua kartu. Kegiatan bermain oray-orayan terus diulang sampai beberapa kali dengan membentuk kelompok yang berbeda. Tujuan dibuat kelompok dalam bermain oray-orayan adalah untuk menukarkan kartu aksara ngalagena yang sudah mereka hapalkan supaya menambah kata yang baru dari temannya. Setelah kegiatan pembelajaran, hasil evaluasi pun lumayan mengalami peningkatan.

Dalam siklus 2, tes lisan membaca aksara ngalagena mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini disebabkan dengan beberapa faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan belajar. Diantaranya adalah kegiatan bermain yang terus di ulang-ulang dan kegiatan belajar kelompok. Menurut (Suardiana, 2021) mengatakan bahwa Metode drill atau pengulangan dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa yang ditemui di kelas. Sesuai dengan hasil pembelajaran di siklus 1, dimana masih banyak peserta didik mengalami kesulitan menghafal aksara ngalagena. Kali ini guru menerapkan metode drill di siklus 2 untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara ngalagena yang diterapkan melalui permainan oray-orayan. Selain metode pengulangan, keberhasilan siswa dalam membaca aksara ngalagena juga dipengaruhi oleh hasil belajar kelompok. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Shudur, 2019), proses pembelajaran yang dilakukan secara kelompok ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini disebabkan karena mereka dapat mengatasi permasalahan secara bersama. Sehingga belajar kelompok mempunyai manfaat yang besar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya dalam kegiatan membaca aksara ngalagena yang dilakukan peneliti pada siklus 2. Data perolehan hasil tes lisan membaca aksara ngalagena mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah proses pembelajaran.

Data yang diperoleh pada siklus 2 dimana hasil observasi dari aktivitas guru diperoleh skor rata-rata nilai persentase yaitu 98,8 %. Dari hasil penilaian pada kegiatan pembelajaran di siklus 2 terlihat bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Sementara data hasil observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan siklus 2 yaitu nilai rata-rata persentasenya mendapat 87,1 %. Adapun hasil perolehan tes lisan membaca aksara ngalagena dalam aksara pada siklus 2 mendapatkan nilai rata-rata 80,4 dengan persentase ketuntasan peserta didik 92%. Berikut merupakan diagram hasil penelitian pada siklus 2:

Siklus 2

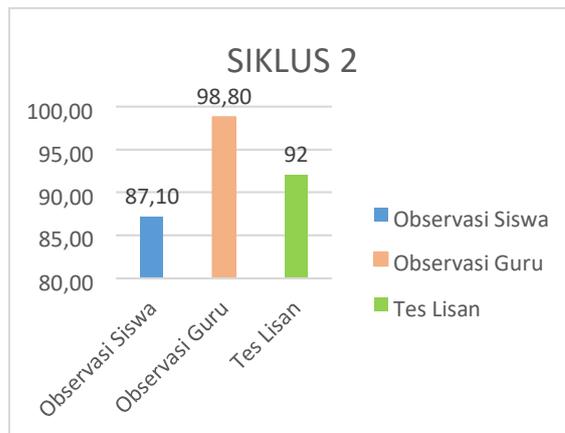


Diagram 3
Observasi Siswa dan Guru serta
Tes Lisan Membaca Aksara Ngalagena

Dari perolehan data saat kegiatan siklus 2, terlihat bahwa peserta didik memiliki nilai hasil tes membaca sudah melebihi KKM yaitu 92 %. Diantaranya ada 12 siswa yang sudah mampu menyelesaikan tes membaca aksara ngalagena dengan baik dan berhasil tuntas. Sedangkan 1 siswa lain masih belum dapat menyelesaikan kegiatan belajar dengan nilai di bawah ketuntasan minimal.

Menurut Sudjana, menegaskan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah belajar. Guru menggunakan hasil belajar dalam pembelajaran sebagai informasi untuk mengukur kemajuan siswa terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (Apandi dalam Herdiyana & Supriatna, 2022).

Dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 3 Cimahpar tentang kemampuan membaca aksara ngalagena pada pelajaran aksara sunda, peserta didik memperoleh nilai ketuntasan tes membaca di siklus 1 yaitu 63 % sedangkan pada siklus 2 nilainya menjadi 92 %. Hal ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar yaitu sebanyak 29 %.

Maka dari data tersebut diperoleh hasil penelitiannya yaitu Permainan tradisional oray-orayan dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara ngalagena dan mampu menjadi media belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Artinya, dalam hasil penelitian ini diketahui bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional Oray-orayan mampu meningkatkan kemampuan membaca aksara ngalagena siswa kelas IV di SD Negeri 3 Cimahpar.

4. Kesimpulan

Melihat hasil penelitian dan juga pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya dapat diambil kesimpulan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional oray-orayan dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara sunda di SD Negeri 3 Ciamhpar. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian aktivitas siswa selama pembelajaran yang menerapkan permainan tradisional oray-orayan mengalami kenaikan 19,15 % dengan nilai persentase siklus 1 yaitu 67,95 %, kemudian ke siklus 2 menjadi 87,10%. Sedangkan pada tes lisan mengalami kenaikan sebesar 29%, dimana siklus 1 persentase ketuntasan siswa sebesar 63 %, dan siklus 2 diperoleh ketuntasan sebesar 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Penerapan Permainan Tradisional Oray-orayan dalam pembelajaran membaca aksara ngalagena dalam aksara sunda dampaknya sangat besar. Dilihat dari keaktifan peserta didik, mereka sangat aktif, kreatif,

dan percaya diri dalam kegiatan belajar dan bermain oray-orayan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa tidak hanya pasif dan monoton dalam belajar.

5. Referensi

- Alifiyah, D., Rahman, Y., & Yudiarti, D. (2022). PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI FUN LEARNING AKSARA SUNDA BAKU UNTUK REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Amalia, N., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Metode Jaringan Saraf Tiruan Backpropagation Dan Deteksi Tepi Canny. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(1), 19–27.
- Ardianti*, A. P. (2022). Implementasi media pengembangan permainan papan ular naga untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa. Dalam *Seminar Nasional Sosial Sains (Vol. 1)*. Pendidikan. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Ardillani, S. P. (2022). Efektifitas media pembelajaran permainan tradisional Oray-Orayan dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada siswa sekolah dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(1), 105–116.
- Elsap, D. S. (2018). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Karakter Dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pendidikan Non Formal. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 13(2), 85–91.
- Fransisca, T. (2022). Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan tradisional congklak. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 1(1), 916–921.
- Harahap, D. P. (2020). Penggunaan Metode Silabel dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN KESEHATAN (J-P3K)*, 1(1), 15–22.
- Herdiyana, E., & Supriatna, E. (2022). Implementasi Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS tentang Keanekaragaman Suku Bangsa Di Indonesia. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 200–206.
- Hesti, H., Saputro, B. A., & Sulianto, J. (2022). PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI. *DIMENSI PENDIDIKAN*, 18(2).
- Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking Sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 31–42.
- MUNISAH, M. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DENGANPENERAPAN PERMAINAN ABC 5 DASAR PADA SISWA KELAS I SDN 2 PENDEM TAHUN PELAJARAN 2016/2017. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 3(1).
- Nuraisha, D. R., & Arisetyawan, A. (2023). Penerapan Pengembangan Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar Di Kelas III SD.
- Rohmah, T. R. S. (2019). Membangun Kearifan Lokal Melalui Gerakan Literasi Mibanda (micinta baca tulis aksara sunda) di sdn sukahayu kabupaten subang. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Shudur, M. (2019). Manfaat belajar kelompok dalam Meningkatkan Prestasi belajar siswa. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 4(2), 328–346.
- Suardiana, I. M. (2021). Metode drill untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 542–547.
- Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 4(2).
- Triwahyuni, H., & Setiawan, D. L. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA BERBASIS FLASH SISWA KELAS IV SDN 1 GARAWANGI. *JALADRI: Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 3(2), 105–110.

