



Analisis Respon Peserta Didik Penggunaan Media Spinning Wheel Nembang Kelas 1 SD

Siti Rohmatul Ulfa¹, Veryliana Purnamasari², Kartinah³, Ranto Nety Sofiati⁴

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang, ⁴SDN Supriyadi 02 Semarang, Indonesia

E-mail: sitirahmatululfa@gmail.com, veryliana.purnamasari@gmail.com, kartinah@upgris.ac.id, nettyiphone@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-01	This research includes qualitative descriptive research. Research techniques using interviews, observation and questionnaires. The research was conducted at SD Supriyadi 02 Semarang with class 1 research subjects. The aim of the research was to find out the students' responses to the use of class 1 song spinning wheel media through 4 question indicators, namely attention, pleasure, participation and interest. These four aspects were accumulated with the results of student responses as much as 93%, so that it can be said that the students' responses to the use of class 1 spinning wheel nembang media were in the very good category.
Keywords: <i>Student Response; Use; Spinning Wheel.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-01	Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Teknik penelitian menggunakan wawancara, observasi dan angket. Penelitian dilaksanakan di SD Supriyadi 02 Semarang dengan subjek penelitian kelas 1. Penelitian bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media <i>spinning wheel</i> nembang kelas 1 melalui 4 indikator pertanyaan yaitu perhatian, perasaan senang, partisipasi dan ketertarikan. Keempat aspek tersebut diakumulasikan dengan hasil respon peserta didik sebanyak 93%, sehingga bisa dikatakan respon peserta didik penggunaan media <i>spinning wheel</i> nembang kelas 1 dalam kategori sangat baik.
Kata kunci: <i>Respon Peserta Didik; Penggunaan; Spinning Wheel.</i>	

I. PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran wajib sesuai kurikulum muatan lokal bahasa. Hal ini didasarkan pada Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah No. 423.5/ 14995 Tanggal 4 Juni 2014 tentang Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa untuk SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs, SMA/SMALB/MA dan SMK Negeri dan Swasta di Provinsi Jawa Tengah. Pembelajaran bahasa Jawa di SD meliputi empat bagian keterampilan yaitu berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Salah satu tugas belajar bahasa Jawa adalah nembang Jawa.

Ki Hadjar Dewantara (2011: 33) tidak hanya berbicara mengenai masyarakat Jawa saja, tetapi yang dimaksud adalah masyarakat kebangsaan Indonesia artinya kebudayaan yang dimiliki atau yang akan dibentuk dan dikembangkan oleh masyarakat Indonesia. Kemudian pendidikan pada konsep Tamansiswa dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang riil dengan tujuan untuk meningkatkan derajat negara dan rakyat. Budaya Jawa merupakan budaya yang adiluhung. Dalam kehidupan sosial, budaya merupakan representasi dari masyarakat pendukungnya. Salah satu wujud kebudayaan secara universal adalah bahasa. Bahasa Jawa

merupakan bagian terpenting dalam budaya Jawa. Bahasa Jawa dijadikan sebagai bahasa pengantar dalam berkomunikasi sehari-hari (*vernacular*).

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan tersebut ialah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut Hamalik (Arsyad, 2016:19), "mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa". Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berguna untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran bahasa Jawa. Berdasarkan kondisi dan juga situasi tersebut, peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran *spin wheel* untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik nembang Jawa peserta didik kelas 1 SD.

Media *Spinning Wheel* merupakan gabungan dari dua kata yakni *Spinning* dan *Wheel*. *Spin* adalah kata dalam bahasa Inggris yang memiliki arti putaran, memutar atau berputar. Sedangkan *Wheel* merupakan arti dari kata roda, jadi *Spinning Wheel* adalah roda berputar. Media *Spinning Wheel* merupakan suatu alat yang berbentuk bundar yang dapat bergerak memutar dan dapat dimanfaatkan sebagai media pem-

belajaran. Media ini di dalamnya terdapat jarum penunjuk arah dan dibentuk bagian-bagian yang akan diisi sesuai dengan masalah atau materi yang akan dibahas.

Sesuai dengan penjelasan Paul Ginnis, bahwasannya media *Spinning Wheel* merupakan media permainan dengan keunggulan yang menantang, yang mendorong siswa untuk andil dalam penyelesaian masalah atau soal dari roda yang di putar. Menurut Paul Ginnis, perlunya memanfaatkan media *Spinning Wheel* dalam kegiatan belajar mengajar adalah karena media ini dapat mendorong siswa yang enggan untuk ikut serta dengan merancang peserta secara acak untuk memutar media yang berbentuk roda ini. Kemudian media ini seperti games show TV yang familier sehingga akan menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk aktif ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar.

Ginnis menyatakan bahwasannya pada media *spinning wheel* atau dikenal juga dengan sebutan roda putar atau bahkan roda keberuntungan adalah sebagai berikut: mendorong partisipasi aktif siswa, merupakan jenis media dengan bentuk permainan yang unggul dan menantang sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa, fleksibel dan luwes. Respon adalah hasil dari perilaku stimulus yaitu aktivitas dari orang yang bersangkutan, tanpa memandang apakah stimulus tersebut dapat diidentifikasi atau tidak dapat diamati (Wijayantii, dkk. 2015:182).

Respon adalah rangsangan-rangsangan yang menyebabkan terjadinya perubahan sikap (Rafikayuni, 2017:339). Menurut Amir dalam Rafikayuni (2017:339), respon terdiri dari 3 dimensi yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif. Respon kognitif adalah respon yang berhubungan atau persepsi mengenai objek sikap. Secara verbal, pemikiran seseorang dapat diidentifikasi dari ungkapan keyakinan (beliefs) atau sesuatu baik yang cenderung negative maupun positif. Respon afektif adalah respon yang menunjukkan sikap seseorang dari evaluasi atau perasaan seseorang atas objek dari sikapnya. Respon konatif berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atas perbuatan.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis respon peserta didik penggunaan media *spinning wheel* nembang jawa akelas 1 SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *spinning wheel* nembang jaw akelas 1 SD.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang membuat deskripsi atau uraian atas suatu fenomena sosial/alam secara sistematis, faktual, dan akurat. Penelitian ini juga digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *spinning wheel* nembang jawa siji loro telu kelas 1 SD. Menurut Moelong 1998 (dalam Arikunto, 2013: 22) mengemukakan bahwa Metode kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya. Sumber data seharusnya asli namun apabila yang asli susah didapat, fotocopy atau tiruan tidak terlalu menjadi masalah, selama dapat diperoleh bukti penge-sahan yang kuat kedudukannya.

Penelitian deskriptif menurut Arikunto (2013: 3) adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Peneliti ingin menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, maka peneliti ingin menganalisis "Respon Peserta Didik Penggunaan Media *Spinning Wheel* Nembang Jawa Siji Loro Telu Kelas 1". Penelitian ini dilakukan pada 17 November 2023. Lokasi penelitian berada di SD Supriyadi 02 Semarang yang beralamatkan Udanriris 3, Tlogosari Kulon, Pedurungan, Semarang. Peneliti mengecek keabsahan data Respon Peserta Didik Penggunaan Media *Spinning Wheel* Nembang Jawa Siji Loro Telu Kelas 1 dengan fokus dalam penelitian berupa informasi yang diperoleh dari pengisian data instrumen angket respon peserta didik dan wawancara peserta didik SD Supriyadi 02 Semarang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil angket respon peserta didik

No	Indikator	Aspek	Jawaban		Jumlah	Presentase jawaban
			Iya	Tidak		
1	Senang	Saya merasa senang saat pembelajaran menggunakan <i>Spinning Wheel</i>	29	0	29	100%
2	Ketertarikan	Saya ingin menggunakan <i>Spinning Wheel</i> di mata pelajaran lain	27	2	29	93%
3	Perhatian	Saya duduk tenang saat	25	4	29	86%

		Spinning Wheel diputar				
4	Partisipasi Peserta didik	Saya semangat untuk praktek nembang	26	3	29	89%
		Saya ingin segera praktik nembang di depan kelas	27	2	29	93%
		Saya berharap nama saya yang segera muncul saat spinning wheel diputar	29	0	29	100%

$$Presentase = \frac{163}{174} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan table 1 hasil angket respon yang diisi oleh peserta didik kelas 1 SD Supriyadi 02 Semarang menunjukkan bahwa 100% dari 29 responden merasa senang saat pembelajaran menggunakan *Spinning Wheel*. 93% ingin menggunakan spinning wheel pada mata pelajaran lain dan 7% yang tidak ingin menggunakan spinning wheel pada pembelajaran lain. 86% duduk tenang memperhatikan saat spinning wheel diputar dan 14% menjawab tidak. 89% peserta didik semangat untuk praktek nembang 11% menjawab tidak. 93% ingin segera praktik nembang di depan kelas dan 7% tidak ingin segera praktik nembang di depan kelas. 100% berharap nama saya yang segera muncul saat spinning wheel diputar.

Berdasarkan ke empat indikator tersebut diakumulasikan kembali menjadi suatu kesatuan untuk mempresentasikan respon peserta didik menggunakan spinning wheel nembang jawa kelas 1 SD adalah sebesar 93%. Sehingga respon peserta didik dapat dikategorikan sangat baik.



Gambar 1. Spinning Wheel

Spinning Wheel tertuliskan nama panggilan dari peserta didik kelas 1 SD Supriyadi 02 Semarang. Nama yang muncul saat diputar maka nama tersebut yang mendapat giliran untuk nembang jawa siji loro telu di depan kelas.

B. Pembahasan

SD Supriyadi 02 Semarang merupakan Sekolah Dasar yang terletak pada Jl. Udanriris 3, Tlogosari Kulon, Pedurungan, Semarang. SD tersebut memiliki fasilitas media berbasis teknologi yang lengkap. Setiap kelas terdapat Smart TV yang dapat menunjang proses pembelajaran. Peneliti menggunakan web *Spinning Wheel* dalam pembelajaran nembang jawa siji loro telu kelas 1 SD untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik nembang jawa. *Spinning Wheel* yang berisi nama peserta didik kemudian diputar untuk dapat menentukan urutan maju praktik nembang jawa. Peserta didik terlihat sangat antusias saat melihat *spinning wheel* berputar dan berharap nama mereka yang muncul di layar *smart TV*.

Peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik terkait respon penggunaan media *Spinning Wheel* pada pembelajaran nembang jawa. Wawancara dilakukan setelah pembelajaran bahasa jawa dengan menggunakan angket yang terdapat empat indikator yaitu senang, perhatian, ketertarikan dan partisipasi peserta didik. Respon siswa adalah reaksi sosial yang dilakukan peserta didik dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dari situasi yang dilakukan orang lain. Respon siswa dalam penelitian adalah tanggapan atau respon yang diberikan peserta didik setelah menggunakan *Spinning Wheel*. Angket yang digunakan berupa angket tertutup dimana pilihan jawaban telah tersedia. Angket dianalisis dengan skala *likert* dengan 2 skala penilaian, yaitu iya dan juga tidak serta memberikan alasan atas jawaban yang sudah diberikan pada lembar angket.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulanan

Berdasarkan hasil analisis respon peserta didik penggunaan media *spinning wheel* nembang jawa kelas 1 SD Supriyadi 02 Semarang dengan 29 responden dan berdasarkan presentase angket yang diisi oleh peserta didik melalui empat indikator yang menghasilkan 93% masuk dalam kategori

sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media *spinning wheel* nembang jawa kelas 1 SD Supriyadi 02 Semarang sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan sebaiknya media *spinning wheel* dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain ataupun materi Bahasa Jawa lainnya. Pengembangan media *spinning wheel* tidak hanya memuat nama peserta didik saja harapannya dapat memuat materi atau Latihan soal yang meningkatkan motivasi belajar anak terhadap suatu mata pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Afsari, D., Shaifuddin, M., & Mahfud, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Guna Meningkatkan Keterampilan Nembang Macapat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2).
- Ahmad Iqbal Ulya, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V di Sekolah Dasar", Skripsi pada Universitas Negeri Semarang, (Semarang: Semarang, 2019), h. 34, tidak dipublikasikan.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran buku pop-up wayang tokoh Pandhawa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2), 1-16.
- Haryati, T., Widodo, S., & Suciptaningsih, O. A. (2018). Ibm Etnolinguistik Jawa Bagi Guru SDN 2 Sekaran, SDN 2 Ngijo, SDN 2 Sukorejo, dan SDN 1 Tambahrejo.
- Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah No. 423.5/ 14995 Tanggal 4 Juni 2014 tentang Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa untuk SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs, SMA/SMALB/MA dan SMK Negeri dan Swasta di Provinsi Jawa Tengah.
- Moelong, Lexy J. 2017. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Paul Ginnis, Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas, Terj. Teacher's Toolkit Raise Classroom Achievement with Strategeis for Every Learner, oleh Wasi Dewanto, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 190.
- Puspitasari, C. (2017). Kebijakan Sekolah Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Budaya Jawa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sd Taman Muda Ibu Pawiyatan Yogyakarta. *Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, 6(1), 40-51.
- Rizqi Darmawan, "Pengaruh Media Spinning Wheel Game Terhadap Pengetahuan tentang Kesehatan Gigi Siswa/i Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 1 Kota Bengkulu", Skripsi pada Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bengkulu, (Bengkulu: Bengkulu, 2020), h. 37, tidak dipublikasikan.