

Alat Peraga Edukatif Fun Puzzle Aksara Jawa

Nama : Inayatul Karimah

E-mail : inayakarima10@gmail.com

NIM : 172071200010

Program Studi Pendidikan Guru MI

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Ringkasan

Tujuan penulisan ini adalah untuk menjelaskan tentang alat peraga “FUN PUZZLE” yang mana di dalamnya berisi tentang materi aksara jawa sehingga dapat membantu memahami materi khususnya pelajaran Bahasa jawa pada kelas III MI.

A. Kata Pengantar

Pendidikan yang berkembang sekarang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat dan stakeholder.^{1,2}Tujuan tersebut tidak lain didasarkan pada Undang Undang Dasar 45 terlebih pada Undang Undang pada Nomor. 20 Tahun 2003 disadarkan kepada penanaman nilai karakter peserta didik, perubahan jaman, penyesuaian IPTEKS dan berkembangnya budaya Indonesia.³

Pengembangan IPTEKS dalam pendidikan menjadi salah satu sorotan dalam menata masa depan sebuah negara dan menjadi indikator negara tersebut maju atau tidak.⁴Nurdyansyah menyampaikan: “*Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture*”.⁵Dipertegas oleh Duschl yang menyatakan pendidikan dan perkembangan IPTEKS merupakan sebuah rekayasa sosial yang membentuk unsur-unsur budaya dalam negara tersebut.⁶

Perkembangan IPTEKS dan pendidikan yang sangat pesat menjadi permasalahan lain dalam berbagai krisis multidimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi

¹Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

²Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah JasemSidoarjo. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35-49.

³Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).Terbitan 2, 929-930.

⁴Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125, 95.

⁵Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125

⁶Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173, 258.

memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para pesertadidik.⁷ Perkembangan teknologi merupakan sesuatu keniscayaan dalam kehidupan saat ini.^{8,9}

Persoalan yang muncul diatas diidentifikasi dari beberapa faktor eksternal yang berasal dari eksternal maupun internal peserta didik.¹⁰

Nurdyansyah menyatakan bahwa dunia pendidikan harus berinovasi secara cepat dan terintegratif.¹¹ Oleh karenanya proses pembelajaran harus dijalankan dengan inspiratif, inovatif, menantang, interaktif, membahagiakan, terukur, dan memiliki karakter dan kemandirian sesuai minat dan bakat peserta didik.¹² Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya tujuan belajar.¹³ Hakikat belajar adalah proses untuk tercapaian tujuan yang telah ditentukan.¹⁴

Tujuan pembelajaran akan mudah apabila dibantu oleh media dan bahan ajar yang digunakan agar aktifitas belajar berjalan secara tepat.¹⁵ Pengalaman belajar tersebut membutuhkan standarisasi penilaian hasil belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.¹⁶

B. Deskripsi Alat peraga Fun Puzzle Aksara jawa

1. Nama APE : Fun Puzzle Aksara jawa
2. Tujuan pembuatan : Untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi bahasa jawa. Juga memudahkan peserta didik dalam memahami dan menghafal tulisan aksara jawa sehingga peserta didik tidak merasa bosan pada materi yang diajarkan.
3. Kelebihan yang dimiliki oleh alat peraga edukatif adalah terdapat papan yang berfungsi dua permainan yakni papan depan dan papan belakang, juga mempunyai beberapa fungsi yang tidak hanya dapat digunakan hanya sekali pakai tetapi berkali-kali atau seterusnya sehingga dalam satu alat peraga bisa digunakan untuk tiga permainan sekaligus, Alat peraga ini dapat digunakan sebagai permainan puzzle jadi tulisannya dapat lepas pasang. Selain itu, Desain tulisan dari alat peraga tidak

⁷Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

⁸Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

⁹Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2.

¹⁰Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 3.

¹¹Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

¹²Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2.

¹³Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

¹⁴Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

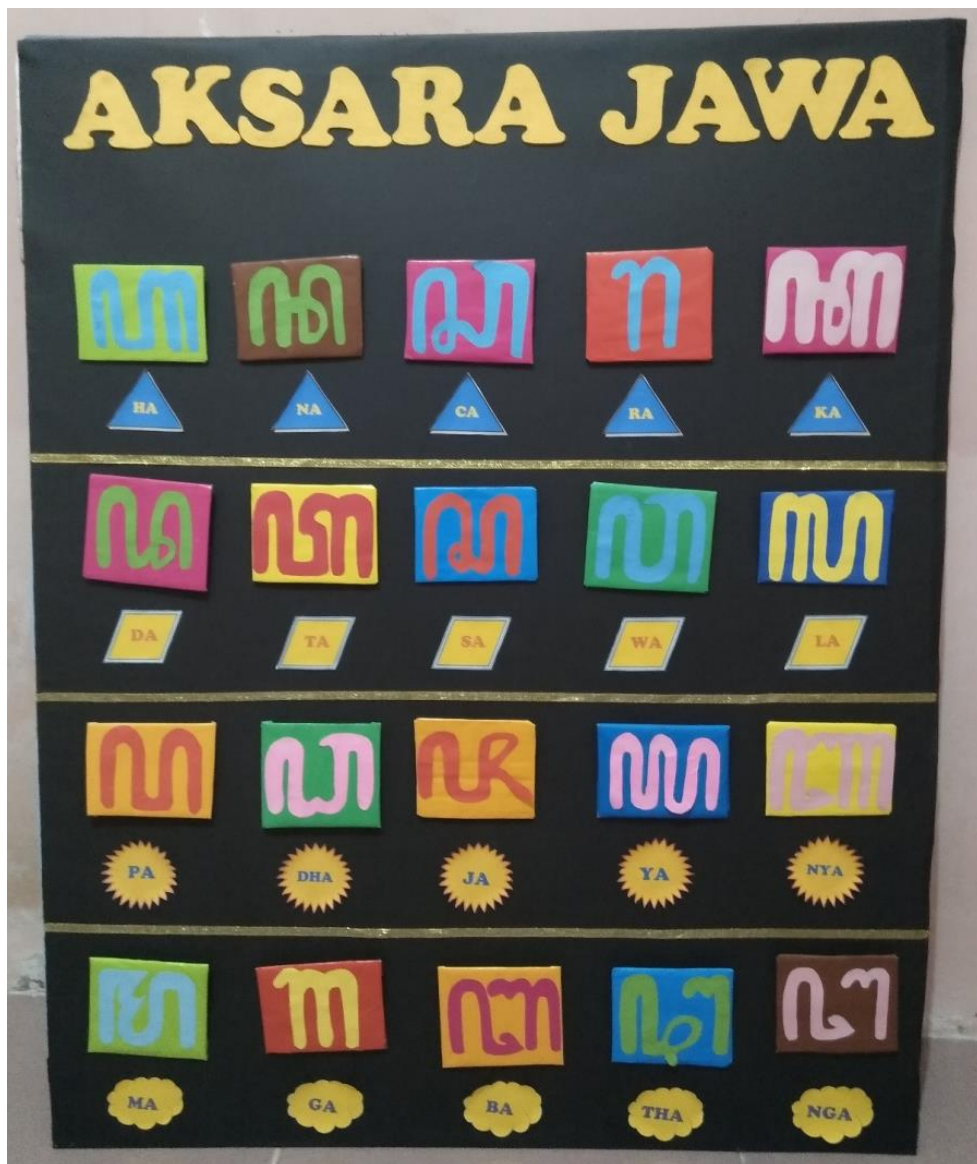
¹⁵Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

¹⁶Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 103.

monoton, beragam, menarik serta full colours. Dengan adanya kelebihan yang telah diaparkan akan sangat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan selain itu peserta didik akan lebih bersemangat dan menjadikan suasana yang menyenangkan.

4. Kekurangan yang dimiliki oleh alat peraga edukatif adalah media yang cukup besar sehingga sulit untuk dibawa, media yang digunakan dapat melukai jika tidak berhati-hati karena bahan yang digunakan adalah triplek yang terbuat dari kayu, bahan mudah rusak jika terkena air karena terbuat dari kertas, selain itu alat bantu untuk menempel bisa saja terlepas dari media karena alas yang digunakan tidak berupa kain sehingga mudah lepas dan bersifat tidak permanen.
5. Fungsi : Untuk membantu menyampaikan materi aksara jawa dan membuat pemahaman kepada peserta didik untuk lebih mengenal aksara jawa serta dapat menjadikan cara efektif untuk menghafal pada peserta didik.
6. Cara kerja :
 - a. Pendidik mengenalkan serta menjelaskan materi aksara jawa
 - b. Peserta didik membuat kelompok yang berisikan 4-5 orang
 - c. Semua kelompok membacakan huruf aksara jawa
 - d. Setiap kelompok maju untuk menempelkan huruf aksara jawa dengan waktu 2 menit, jika waktu sudah habis maka berganti dengan kelompok yang lainnya sampai semua kelompok maju. Setelah selesai permainan pertama lanjut dengan latihan yang berada tepat di belakang alat peraga yakni memasang atau mencocokkan jawaban.
 - e. Pendidik memberikan soal yang menggunakan sistem siapa cepat dia yang jawab yakni bisa disebut rebutan, peserta didik dapat maju untuk mencocokkan atau memasang huruf mana yang sesuai dengan soal yang diberikan.
 - f. Jika dari salah satu kelompok salah menjawab dapat di lempar ke kelompok lain.
 - g. Jika salah satu kelompok menjawab benar maka akan diberikan reward
7. APE digunakan untuk kelas 3 SD/MI

Gambar 1.1 Alat Peraga Edukatif Fun Puzzle Aksara Jawa



(Bagian Depan)

Gambar 1.2 Alat Peraga Edukatif Fun Puzzle Aksara Jawa



(Bagian Belakang)

REFERENCES

- Bahak Udin By Arifin, M., Rais, P., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 37-46.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Pare*. *Halaqa*, 14(1).

- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N., Siti, M., &Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173
- Pandi, R., &Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). *Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo*. MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 1(2), 35-49.