

Penerapan Media *Kurawa* dalam Memahami Isi Teks Cerita *Mahabarata Bima Bungkus* Pada Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang Tahun Ajaran 2021/2022

Dian Lestari Riyandanti ¹, Alfiah ², Bambang Sulanjari ³

¹Universitas PGRI Semarang
dianriyandanti10@gmail.com

² Universitas PGRI Semarang
alfiah@upgris.ac.id

³ Universitas PGRI Semarang
bambangsulanjari@upgris.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang optimalnya pembelajaran Bahasa Jawa di SMA Negeri 3 Pemalang karena pemilihan media yang kurang menarik untuk pembelajaran berbasis teks cerita sehingga membuat antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menurun. Dengan demikian rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana hasil penerapan media *kurawa* (kuis interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil penerapan media *Kurawa* (kuis interaktif bahasa jawa) dalam memahami isi cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif deskriptif karena terdapat perhitungan data statistik yang diperlukan untuk mengetahui keterkaitan dengan fenomena yang diteliti sehingga hasil perhitungan tersebut memperlihatkan hubungan mendasar antara pengamatan empiris dengan data secara kuantitatif. Sumber data penelitian ini adalah hasil nilai peserta didik dalam pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*, dengan data penelitian berupa hasil olah data dengan menggunakan rumus statistik. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah *Non Probability sampling* yang berupa teknik *Purposive sampling*. Berdasarkan analisis data tersebut, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: 1) Pada aspek pengetahuan terdapat 32 peserta didik yang sudah memenuhi KKM dengan rata-rata nilai 90,72. 2) Pada aspek keterampilan terdapat 34 peserta didik yang sudah memenuhi KKM dengan rata-rata nilai 83,5.

Kata Kunci: Media *Kurawa*, cerita *Mahabarata Bima Bungkus*

Application of Kurawa Media in Understanding the Contents of the Mahabarata Bima Bungkus Story Text for Class X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang Academic Year 2021/2022

Abstract

This research was motivated by the lack of optimal learning of Javanese language at SMA Negeri 3 Pematang because the selection of media that was less attractive for story-text-based learning made the enthusiasm of students in participating in learning decrease. Thus, the formulation of the problem taken is how the results of the application of the Kurawa media (Javanese interactive quiz) in understanding the content of the Mahabharata Bima Bungkus story text. The purpose of this research is to describe the results of the application of the Kurawa media (Javanese interactive quiz) in understanding the content of the Mahabharata Bima Bungkus story. This research is included in descriptive quantitative research because there is a calculation of statistical data needed to determine the relationship with the phenomenon under study so that the results of these calculations show the basic relationship between empirical observations and quantitative data. The source of this research data is the result of students' scores in learning to understand the content of the story text Mahabharata Bima Bungkus, with research data in the form of data processing results using statistical formulas. The technique used in collecting data is non-probability sampling in the form of purposive sampling technique. Based on the data analysis, the following research results were obtained: 1) In terms of knowledge, there were 32 students who had met the KKM with an average score of 90.72. 2) In the skills aspect, there are 34 students who have met the KKM with an average score of 83.5.

Keywords: *Media Kurawa, the story of Mahabharata Bima Bungkus*

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam muatan lokal, yang mana keberadaannya sudah diatur baik dari permendikbud maupun keputusan Gubernur yang bertujuan untuk membekali peserta didik baik dari sikap, pengetahuan maupun keterampilan yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi lingkungan alam, sosial budaya, dan spiritual yang ada di daerahnya. Keberadaan pembelajaran Bahasa Jawa juga merupakan upaya dalam pelestarian dan pengembangan keunggulan kearifan lokal yang berguna untuk peserta didik sendiri dan lingkungan sekitarnya, juga sebagai upaya untuk menunjang pembangunan nasional. Selaras dengan pernyataan tersebut, Alfiah (2019) menjabarkan bahwa Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang harus bisa membentuk kompetensi peserta didik baik dari aspek pengetahuan dan aspek keterampilan harus selaras agar dapat melestarikan dan mengembangkan kearifan lokal khususnya di Jawa Tengah.

Berdasarkan kurikulum muatan lokal mata pelajaran Bahasa, sastra, dan budaya Jawa, dijelaskan bahwa standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Jawa adalah proses kegiatan pemberian dan penerimaan informasi yang dilakukan guru kepada peserta didik mengenai mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa (Mansur Muslich, 2018). Pembelajaran Bahasa Jawa juga ditujukan kepada peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jawa yang santun dan berbudi pekerti baik sesuai dengan budaya Jawa, selain itu Pembelajaran bahasa Jawa dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai alat komunikasi untuk mengumpulkan informasi dan pengetahuan selama pembelajaran Bahasa Jawa berlangsung (Kurniati Endang, 2015). Namun seiring berkembangnya zaman Bahasa Jawa sekarang mengalami penurunan fungsional, karena Bahasa Jawa dianggap kuno oleh sebagian masyarakat penuturnya, maka tidak mustahil bahwa hal tersebut akan semakin menggeser keberadaan Bahasa Jawa. Hal ini disebabkan oleh semakin menyempitnya pemahaman

mengenai kosa kata dan tingkat tutur atau *unggah-ungguh* Bahasa Jawa, sehingga banyak anak muda jaman sekarang yang lebih banyak menggunakan Bahasa Indonesia dalam Bahasa pengantar sehari-hari. Hal ini selaras dengan pendapat Slamet N (2020) yang menjelaskan bahwa saat ini banyak generasi muda yang tidak mahir dalam berbahasa Jawa, hal tersebut dikarenakan dalam Bahasa Jawa memiliki tingkatan penggunaan.

Menyikapi masalah kurang diperhatikannya penerapan Bahasa Jawa saat ini, upaya yang paling tepat dan efektif untuk pelestarian budaya dan Bahasa Jawa adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui pembelajaran Bahasa dan sastra serta budaya yang ada dan melekat pada daerah masing masing.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 3 Pecalang, pembelajaran Bahasa Jawa belum sepenuhnya berjalan optimal, penempatan jam pembelajaran di jam siang membuat antusias peserta didik menurun karena sudah merasa lelah dan bosan, belum lagi dengan pemilihan media pembelajaran yang monoton dan tingkatan penggunaan bahasa yang dianggap rumit. Hal tersebut membuat pembelajaran tidak dapat berjalan efektif dan mengakibatkan sebagian peserta didik tidak dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh guru mata pelajaran tersebut. Dengan begitu maka perlu adanya sebuah inovasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tidak monoton, salah satunya dengan cara melibatkan seluruh peserta didik bermain aktif dalam pembelajaran melalui media permainan kuis interaktif dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik karena peserta didik akan terpacu untuk mempelajari materi yang telah disampaikan agar bisa menjawab pertanyaan dari kuis tersebut sehingga menambah nilai keberhasilan dalam proses belajar mengajar, dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing untuk peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, maka upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa pendidik diharapkan dapat memilih dan menggunakan media yang kreatif dan inovatif agar membuat pembelajaran Bahasa Jawa mendapat kesan yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik akan antusias mengikuti pelajaran. Dengan begitu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik dan penyaluran nilai-nilai budayapun akan tersampaikan kepada peserta didik.

Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah salah satu mata pembelajaran wajib pada jenjang pendidikan SD hingga SLTA di Provinsi Jawa Tengah, melalui pembelajaran Bahasa Jawa yang memfokuskan pada penanaman nilai-nilai luhur budaya Jawa dengan harapan agar karakter peserta didik terbangun lebih unggul Alfiah (2020). Pembelajaran Bahasa Jawa adalah salah satu cara penyikapan terhadap Bahasa Jawa yang mengarah pada relevansi dan kelengkapan bahan ajar dengan hasil belajar, serta sistem pembelajaran (Maruti, 2016). Bahasa Jawa dalam konteks pembelajaran bahasa merupakan ragam gejala yang melengkapi kehidupan Bahasa Jawa, yakni (a) gejala sosial dan pribadi, (b) simbolik dan sistemik, serta (c) terpandu dan progresif. Sebagai fenomena sosial, bahasa jawa merupakan sarana interaksi, menjalin kerja sama, dan membangun komunitas bagi masyarakat penggunanya. Sebagai gejala personal Bahasa Jawa tidak hanya sebagai sarana pembentukan dan pengungkapan gagasan dan perasaan tetapi juga sarana untuk menilai nilai keindahan baik secara reseptif maupun produktif. Sebagai fenomena simbolik, Bahasa Jawa merupakan sistem simbol yang dapat menjelaskan suatu gagasan atau maksud tertentu di luar wujud konkret yang terdengar maupun yang teramati. Sebagai fenomena sistematis, sistem simbol dalam Bahasa Jawa memiliki kaidah yang merupakan sistem abstrak yang tidak begitu saja dapat dihayati tanpa didahului pengalaman mempergunakannya. Sebagai fenomena intergratif dan progresif, Bahasa Jawa memiliki beberapa bagian dalam keutuhannya yang terus menerus berkembang seiring dengan penggunaannya dalam peristiwa komunikasi.

Menurut Nidha (2019) pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik serta mampu menghargai kebudayaan yang dimiliki. Berbagai cakupan materi diajarkan sejak dini sehingga dapat menciptakan peserta didik sebagai manusia yang berkepribadian dan berkarater untuk memajukan bangsa sesuai dengan tujuan dari penerapan kurikulum 2013. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik adalah memahami isi teks cerita wayang.

Cerita wayang merupakan salah satu jenis karya sastra tradisonal yang keberadaannya hingga saat ini masih populer, disebut tradisonal karena menjadi milik bangsa sejak lama dan diwariskan secara turun temurun kepada setiap generasi dengan melalui lisan khususnya pada masyarakat Jawa (Nurgiyantoro, 2011). Dalam cerita wayang juga memiliki struktur formal yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berkaitan satu sama lain, unsur yang membangun cerita wayang tidak jauh berbeda dengan unsur pembangun pada cerita lain, unsur-unsur tersebut seperti tema, tokoh dan penokohan, latar/ *setting*, alur, amanat, sudut pandang, sinopsis, dan seseorang dikatakan sudah memahami isi dari cerita wayang apabila sudah dapat menyebutkan unsur-unsur tersebut dengan utuh dan sempurna atau mendekati sempurna (Widaryatmo, 2015). Pada pembelajaran materi cerita wayang didominasi oleh bentuk teks cerita dengan menggunakan kosa kata yang kurang dimengerti oleh peserta didik, maka dari itu maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dirangkai oleh pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Putra Ditto, 2016). Melalui penggunaan media diharapkan dapat memberi peningkatan hubungan komunikasi antara guru dengan peserta didik sehingga sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dengan menghasilkan hasil yang memuaskan. Media adalah segala alat fisik yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran, dalam hal ini buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran (Herliana Shinta, 2020). Selain itu pembelajaran juga dapat dikemas dengan menggunakan kuis interaktif.

Kuis interaktif adalah perangkat pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan disajikan dalam bentuk permainan yang memiliki aturan tertentu dan diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat membangun minat dan ketertarikan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat (Adiwisastra, 2015). Sementara itu Nguyen dan Mc Daniel (2015) menyatakan bahwa, penggunaan kuis selama proses pembelajaran berlangsung dapat memberikan manfaat yang positif terhadap ujian sumatif. Lebih khususnya, kuis dapat membantu peserta didik secara efektif dalam mempelajari istilah dan konsep dasar dalam mata pelajaran tertentu. Selanjutnya pemberian kuis dengan pertanyaan acak (ikhtisar mengenai bagaimana konsep menjadi lebih praktis) akan membantu peserta didik dalam memahami konsep serta menerapkannya pada konteks baru pada tes selanjutnya.

Metode pemberian kuis, terdapat unsur-unsur perilaku dalam metode kuis tanya jawab untuk meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dengan metode kuis dalam hal ini berupa data-data hasil uji coba yang didiskusikan oleh siswa bersama dengan teman kelompoknya, siswa dalam hal ini memperoleh pengetahuan dengan menggunakan beberapa metode dalam menelaah suatu masalah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat merangsang rasa ingin tahu dalam diri siswa (Pratiwi Wiwit, 2016). Dari perspektif pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran guru perlu memberikan kesempatan

kepada siswa untuk lebih banyak terlibat dalam aktivitas belajar. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, serta berdiskusi dengan guru, maka dengan demikian siswa menjadi lebih aktif, mereka dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Pemalang pada semester II ajaran 2021/2022. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif karena di dalamnya memerlukan data statistik maka metode kuantitatif yang paling relevan dengan penelitian ini, perhitungan data statistik tersebut diperlukan untuk mengetahui keterkaitan dengan fenomena yang diteliti sehingga hasil perhitungan tersebut memperlihatkan hubungan mendasar antara pengamatan empiris dengan data secara kuantitatif. Data pada penelitian ini merupakan data primer yang merupakan data yang pokok yang diperoleh langsung saat penelitian dilaksanakan, adapun sumber data dalam penelitian ini adalah jawaban atas tes yang dilakukan oleh peserta didik dan lembar angket.

Pada penelitian ini terdapat dua macam instrumen yang digunakan, yaitu instrumen tes dan non tes. Instrumen tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur serta mengambil data hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan dan keterampilan dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. setelah instrumen tes dilaksanakan maka selanjutnya peneliti melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dan menghitung nilai rata-rata (*mean*) serta menghitung persentase nilai peserta didik guna untuk mengetahui berapa persen peserta didik yang sudah tuntas KKM. Sedangkan instrumen non tes berupa lembar angket yang disebar kepada peserta didik untuk mengetahui minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*

Penelitian ini termasuk dalam desain penelitian *one shot case study* karena hanya mengadakan satu kali treatment yaitu data diambil dengan mengadakan *posttest*. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) yaitu media *kurawa* (kuis Interaktif Bahasa Jawa) dan variabel terikat (Y) berupa pembelajaran memahami isi teks cerita *mahabarata Bima Bungkus*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media *Kurawa* dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* pada kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang memberi kontribusi dalam peningkatan hasil belajar baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan. Pemahaman tersebut dilakukan dengan menggunakan kuis interaktif yang mana sesuai yang dijelaskan oleh Riskawati (2017) bahwa dengan mengikuti kuis siswa akan dipersiapkan serta lebih termotivasi untuk belajar sebelum memasuki kelas sehingga dapat memperoleh umpan balik atau *feedback*. Dengan demikian peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian banyak peserta didik yang sudah memenuhi KKM, seperti pada aspek pengetahuan pemahaman peserta didik diukur melalui pertanyaan-pertanyaan mengenai isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Hasil pengukuran tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Perolehan Nilai Peserta Didik pada Aspek Pengetahuan

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Sangat Baik	31	86,11%
2.	75-84	Baik	1	2,78%
3.	60-74	Cukup	4	11,11%

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa untuk rentang nilai 85-100 mendapat persentase paling tinggi yang berarti sudah banyak peserta didik yang dapat memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, dan ada 1 peserta didik yang memperoleh nilai dalam kategori baik, serta terdapat 4 peserta didik yang termasuk pada kategori cukup, tidak ada peserta didik yang termasuk dalam kategori kurang. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dilihat persentase ketuntasan peserta didik pada aspek pengetahuan melalui tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Ketuntasan Peserta Didik Pada Aspek Pengetahuan

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	32	88,89%
2	Tidak Tuntas	4	11,11%
Jumlah		36	100%

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat 32 atau 88,89% dari 36 peserta didik yang sudah dapat mencapai KKM, dan 4 atau 11,11% dari 36 peserta didik yang belum dapat mencapai KKM. Berdasarkan nilai ketuntasan klasikal pada aspek pengetahuan, maka dapat disimpulkan bahwa media *Kurawa* (Kuis interaktif Bahasa Jawa) memberikan kontribusi yang cukup berpengaruh pada pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil ketuntasan peserta didik dengan persentase 88,89%.

Pada aspek keterampilan ini data diperoleh dari hasil pekerjaan peserta didik dalam menganalisis unsur pembangun teks cerita wayang *Mahabarata Bima Bungkus* yang terdiri dari tujuh aspek yaitu antara lain: tema, alur, paragraf dan watak paragraf, latar/setting, sudut pandang, amanat dan ringkasan. Dari ketujuh aspek tersebut dapat disajikan data pada tabel berikut:

Tabel 3. Perolehan Nilai Peserta Didik pada Aspek Keterampilan

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Sangat Baik	19	53%
2.	75-84	Baik	7	19%
3.	60-74	Cukup	8	22%
4.	40-59	Kurang	1	3%
5.	0-49	Sangat Kurang	1	3%

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa perolehan nilai pada aspek keterampilan merata dari kategori sangat baik hingga kategori sangat kurang, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pada aspek keterampilan yaitu 100 dan nilai terendah yang diperoleh adalah 7. Hasil deskripsi pada penilaian aspek keterampilan dalam menganalisis unsur-unsur pembangun

dalam teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*, diperoleh jumlah peserta didik yang dikategorikan dalam kategori tuntas dan tidak tuntas. Standar KKM yang telah ditetapkan oleh SMA Negeri 3 Pemalang adalah 70. Hasil ketuntasan pada aspek keterampilan peserta didik kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang dalam pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* dengan menggunakan media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Nilai Ketuntasan Peserta Didik pada Aspek Keterampilan

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	34	94%
2.	Tidak Tuntas	2	6%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelas X MIPA 4 terdapat 34 peserta didik yang tuntas dengan presentase 94% dan 2 dari 36 peserta didik yang tidak tuntas dengan presentase 6%. Berdasarkan data tersebut dapat menjelaskan bahwa pada aspek keterampilan 94% peserta didik telah memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) memberikan kontribusi dalam peningkatan nilai peserta didik pada aspek keterampilan dalam memahami isi teks cerita wayang *Mahabarata Bima Bungkus*. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil ketuntasan peserta didik dengan presentase 94%. Setelah mencari rata-rata nilai pada aspek pengetahuan dan keterampilan, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus statistik menurut Sudjono (2014: 81) sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- M_x : Nilai rata-rata yang dicari
 $\sum x$: Jumlah nilai yang ada/ diperoleh
 n : Jumlah siswa

$\sum x$ merupakan nilai yang ada yaitu nilai yang diperoleh masing-masing peserta didik pada aspek pengetahuan dan keterampilan, kemudian nilai keduanya dijumlahkan. Dari penghitungan tersebut maka jumlah dari keseluruhan nilai tes adalah 3136,5, selanjutnya angka ini dibagi dengan banyaknya peserta didik yaitu 36, sehingga diperoleh nilai rata-rata akhir yaitu 87, 12. Nilai tersebut dikatakan tinggi karena KKM pada mata pelajaran Bahasa Jawa adalah 70. Berdasarkan perolehan nilai tersebut maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel. 5 kategori Nilai Rata-Rata Akhir

No	Rentan Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	85-100	Sangat Baik	23	63,88%
2.	75-84	Baik	11	30,56%
3.	60-74	Cukup	1	2,78%
4.	0-39	Sangat Kurang	1	2,78%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai keterampilan peserta didik dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* yang termasuk pada kategori sangat baik ada 23 peserta didik atau dalam presentase 63,88%, peserta didik yang termasuk pada *kategori* baik sebanyak 11 atau dalam presentase 30,56%, peserta didik yang termasuk dalam kategori cukup ada 1 atau dalam presentase 2,78%, dan peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat kurang ada 1 atau dalam presentase 2,78%.

Hasil pembelajaran dari pemahaman peserta didik kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang dengan menggunakan media *Kurawa* dapat dikatakan mempunyai pengaruh dan kontribusi baik dalam peningkatan pemahaman dan tujuan pembelajaran. Pemahaman tersebut dilakukan dengan menggunakan kuis interaktif sesuai yang dijelaskan oleh Riskawati (2017) bahwa pemberian kuis diharapkan dapat mendorong peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk belajar sebelum masuk kelas pemberian kuis maka dapat diperoleh balikan atau *feedback*. Dengan demikian peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Adiwisastro (2015) menyatakan bahwa Kuis interaktif adalah perangkat pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan disajikan dalam bentuk permainan yang memiliki aturan tertentu dan diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat membangun minat dan ketertarikan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Penerapan media *Kurawa* ini menjadikan peserta didik lebih aktif dan mudah dalam menerima pembelajaran teks cerita *Mahabartha Bima Bungkus* karena sebelum pemberian materi dengan menggunakan media *Kurawa* peserta didik bersemangat dan atusias untuk membaca terlebih dahulu agar dapat menjawab setiap pertanyaan yang diberikan disamping itu juga dapat meningkatkan minat baca peserta didik terhadap teks yang berbasis cerita. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dibuktikan berdasarkan hasil dari persentase ketuntasan pada aspek pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada penerapan media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang pada aspek pengetahuan diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 90,72 dengan klasifikasi 32 atau 88,89% peserta didik yang dapat mencapai KKM dan 4 atau 11,11% peserta didik yang belum mencapai KKM yang mana nilai KKM yang telah ditentukan adalah 70. Pada aspek keterampilan diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 83,5 dengan klasifikasi 94% atau 34 peserta didik sudah dapat mencapai KKM dan 6% atau 2 peserta didik yang belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil data tes dan non tes maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Kurawa* (Kuis Interaktif Bahasa Jawa) dalam memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus* kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Pemalang dapat memberi kontribusi dalam peningkatan hasil belajar peserta didik sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan sangat baik dan media ini juga sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran memahami isi teks cerita *Mahabarata Bima Bungkus*.

REFERENSI

- Adiwisastra, M. F. (2015). "Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill dan Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". dalam *Jurnal Informatika, Vol.II, No.1* , (205-211).
- Alfiah, A., & Setyaningrum, T. A. (2019). "Media Peta Konsep Pohon Jaringan Dalam Menulis teks Berita Berbahasa Jawa". *SENDIKA (Seminar Nasional Pendidikan)*,(415-424).
- Herliana Shinta, A. S. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar". dalam *Jurnal Basicedu Vol. 4, No. 2*, (316-326).
- Maruti, E. S. (2016). Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Magetan, Jawa Timur, Magetan.
- Nidha, L. N. (2019). "Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 1 Semarang". dalam *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 149-158.
- Nurgiyantoro, B. (2011). "Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa". dalam *Jurnal Pendidikan Karakter Vol. 1 No.1*, (18-34).
- Putra Ditto Rahmawana, N. M. (2016). "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa". dalam *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Vol. XIV, No.1*, (25-34).
- Pratiwi Wiwit, Y. S. (2016). "Penerapan Metode Pembelajaran Quiz ream Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI IPA 2 SMA AL ISLAM 1 Surakarta". dalam *Jurnal Pendidikan Kimia (JKP), Vol 5 No. 1*, (46-54).