

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN AKSARA *BALAD* PADA PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA DI SDN SUKASENANG

Eki Hilman Rasyid
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
ekihilmanrasyid11@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah produk berupa media permainan *aksara balad* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa sunda. Di SDN Sukasenang, pada pembelajaran Bahasa Sunda beberapa permasalahan berupa minimnya media permainan, minimnya kosakata siswa, siswa tidak mengerti makna kata yang ada didalam buku pembelajaran bahasa sunda, serta kurang memahami apa yang disampaikan guru. Maka dari itu, media permainan *aksara balad* dikembangkan untuk menjawab beberapa permasalahan tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukasenang pada siswa SD kelas V dengan teknik analisis data statistik deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan teknik wawancara, penyebaran angket, dan tes, kepada ahli media, ahli materi, guru, praktisi pembelajaran dan peserta didik.

Hasil validasi akhir ahli media yaitu sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi yaitu sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi guru yaitu sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan hasil validasi praktisi pembelajaran yaitu sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Semestara itu, pada uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 43.125 atau 86.25% dengan kategori “Sangat Layak” dan pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 42.25 atau 84.5% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *aksara balad* sangat layak dijadikan sebagai media permainan pada pembelajaran Bahasa Sunda. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terjadi perubahan yang signifikan. Rata-rata hasil *pretest* yaitu 62, sedangkan rata-rata hasil *posttest* yaitu 96,5. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil *posttest* lebih besar daripada rata-rata hasil *pretest*. Dengan pengukuran keefektifan media menggunakan N-Gain, skor hasil rata-rata 0.8 atau 80% masuk kategori “Efektif” sebagai media permainan Bahasa Sunda di SDN Sukasenang.

Kata Kunci: Bahasa Sunda, Media Permainan, Kosakata, *Aksara Balad*.