

Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jawa melalui Permainan Maze dengan Egrang Gapyak di RA At-Taqwa Tegalsari

Hikmah

RA At Taqwa Tegalsari , Indonesia
hikmah230189@gmail.com

Ida Rastiah

RA Al Muhajirin Dotamana Indah, Indonesia
idarastiah@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to. (1) find out how the Javanese language skills of children at RA At-Taqwa Tegalsari, Garung District, Wonosobo Regency. (2) find out how the implementation of maze game activities with stilts gapyak in children at RA At-Taqwa Tegalsari, Garung District, Wonosobo Regency. (3) To find out how to improve Javanese language skills through maze games with stilts gapyak in children at RA At-Taqwa Tegalsari, Garung District, Wonosobo Regency. This study is a classroom action research with data collection techniques carried out using observation, interview and documentation methods. The results of this study are: The Javanese language skills of RA At-Taqwa Tegalsari Garung Wonosobo have increased from the pre-cycle to cycle II. This can be seen from the children's Javanese language ability in the pre-action obtained completeness with a percentage of 33% which is included in the BSH and BSB criteria, in Cycle I obtained completeness with a percentage of 54% which is included in the BSH and BSB criteria, and increased in Cycle II with the acquisition of completeness with a percentage of 88% which is included in the BSH and BSB criteria. Based on this percentage, if referring to the established criteria, namely the increase in results reaching 88% so that it has reached a percentage of 85% and above, the action in cycle II is declared successful.

Keywords: Javanese Language Ability; Maze Game; Egrang Gapyak.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk untuk. (1) mengetahui bagaimana kemampuan bahasa jawa pada anak di RA At-Taqwa Tegalsari Kecamatan Garung Kabupaten Wonosobo. (2) mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan permainan maze dengan egrang gapyak pada anak di RA At-Taqwa Tegalsari Kecamatan Garung Kabupaten Wonosobo. (3) Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan bahasa jawa melalui permainan maze dengan egrang gapyak pada anak di RA At-Taqwa Tegalsari Kecamatan Garung Kabupaten Wonosobo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan metode dokumentasi Hasil dari penelitian ini adalah: Kemampuan dari bahasa bahasa jawadi RA At-Taqwa Tegalsari Garung Wonosobo, mengalami peningkatan dari pra siklus sampai ke siklus II. Hal ini dapat dilihat kemampuan bahasa jawa anak pada pratindakan diperoleh ketuntasan dengan persentase 33% yang termasuk dalam kriteria BSH dan BSB, pada Siklus I diperoleh ketuntasan dengan persentase 54% yang masuk kriteria BSH dan BSB, dan meningkat pada Siklus II dengan perolehan ketuntasan dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kriteria BSH dan BSB. Berdasarkan prosentase tersebut apabila mengacu pada kriteria yang ditetapkan yakni hasil peningkatan mencapai 88% sehingga sudah mencapai prosentase 85% ke atas maka tindakan pada siklus II dinyatakan sudah berhasil.

Kata kunci : Kemampuan Bahasa Jawa; Permainan Maze; Egrang Gapyak.

مستخلص

يحتوي الملخص على: الغرض من هذا البحث هو (1). التعرف على مهارات اللغة الجاوية لدى الأطفال في مدرسة التقوى تيغالساري، منطقة جارونج، مقاطعة ونوسوبو. (2) اكتشاف كيفية تنفيذ أنشطة لعبة المتاهة باستخدام ركائز الجايبياك للأطفال في RA At-Taqwa Tegalsari ، منطقة Garung ، مقاطعة Wonosobo. (3) المعرفة كيفية تحسين مهارات اللغة الجاوية من خلال ألعاب المتاهة مع ركائز الجايبياك لدى الأطفال في مدرسة التقوى تيغالساري، منطقة جارونج، مقاطعة ونوسوبو. هذا البحث هو بحث عملي صفي، وجمع البيانات باستخدام أساليب الملاحظة والمقابلة والتوثيق. ونتائجه هي: تحسنت مهارات اللغة الجاوية لدى طلاب مدرسة التقوى تيغالساري غارونغ ونوسوبو من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الثانوية. يمكن ملاحظة ذلك من خلال قدرة الأطفال على اللغة الجاوية في مرحلة ما قبل الإجراء حيث حصلوا على اكتمال بنسبة 33% وهي مدرجة ضمن معايير BSH وBSB، وفي الدورة الأولى حصلوا على اكتمال بنسبة 54% وهي مدرجة ضمن معايير BSH وBSB، وزادت في الدورة الثانية مع تحقيق الاكتمال بنسبة 88% وهي مدرجة ضمن معايير BSH وBSB. وبناء على النسبة المئوية، إذا أشرنا إلى المعايير المحددة، وهي زيادة النتائج إلى 88%، بحيث وصلت إلى نسبة 85% وما فوق، فإن الإجراءات في الدورة الثانية تُعلن ناجحة. الكلمات الرئيسية: قدرة اللغة الجاوية؛ لعبة المتاهة؛ ركائز جايبياك

PENDAHULUAN

Anak-anak adalah seorang generasi dari penerus bangsa, dipundak merekalah anak-anak kelak akan kita menyerahkan peradapan yang telah kita bangun dan akan kita tinggalkan, kesadaran akan arti penting dari generasi sang penerus yang telah berkualitas ini mengharuskan kita untuk serius dalam membekali anak-anak dengan sebuah pendidikan yang baik agar dirinya menjadi seorang manusia yang seutuhnya dan juga menjadi sebuah generasi yang lebih baik dari ini pendahulunya. Pendidikan pada anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan upaya program pembinaan yang terencana dan sistematis diharapkan anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya di RA Perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi bahasa jawa, bahasa, sosial, emosional, fisik dan motorik, salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan dan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. Keterampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah, melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan. Belajar berbahasa jawa, sekarang ini jarang sekali ditemukan dan masih sangat kurang dalam pembelajaran dan bermain yang menggunakan bahasa jawa terutama di taman kanak-kanak atau Raudhatul Athfal, banyak anak-anak yang tidak menguasai bahasa jawa, padahal kita sendiri adalah asli orang jawa, dan identik penggunaan bahasa sehari-hari.

Taman Kanak-kanak atau Raudhatul Athfal adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak

usia dini usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Program kegiatan belajar tersebut diterjemahkan kedalam pembelajaran harian yang berdasarkan filosofi bermain sambil belajar. Bahwa bersekolah di RA adalah bermain. Vigotsky adalah seorang psikolog berkebangsaan Rusia yang meyakini bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan bahasa seorang anak, dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya, Bermain pada usia dini dapat membantu aktualisasi potensi otak karena menyimpan lebih banyak variabilitas yang secara potensial sudah ada dalam otak. Dalam istilah yang populer, anak-anak belajar sambil bermain. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini harus didasarkan pada prinsip tersebut. Melalui bermain, anak diajak untuk mempelajari segala sesuatu.

Kegiatan bermain menggunakan bahasa jawa di RA At-taqwa Tegalsari Garung Wonosobo sudah dilakukan akan tetapi peneliti menemukan masih banyak anak yang belum terlibat dalam permainan yang diselenggarakan, padahal dilihat dari tujuan permainan tersebut sangat penting bagi perkembangan anak, khususnya untuk perkembangan bahasa jawa anak.

Permainan maze dengan egrang gapyak dapat dimainkan untuk anak usia dini dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa jawa dan menstimulasi pengembangan kognitif anak. Permainan maze egrang gapyak ini merupakan permainan gabungan antara maze jalur dan permainan egrang gapyak, permainan egrang gapyak sendiri merupakan pengembangan gapyak dan egrang batok, gapyak tali dibuat dengan menggunakan kayu yang sudah diukur sesuai pola kaki, dibuat rapi di cat dengan cat non toxic. Dan diberi lubang pas di bagian kaki antara jempol dan jari kaki tengah, kemudian diberi tali panjang agar tali tersebut bisa dipegang tangan, karena gapyak tali ini aman jadi bisa untuk bermain anak usia dini.

Permainan gabungan maze menggunakan egrang gapyak ini selain untuk meningkatkan bahasa jawa anak yaitu untuk perkembangan kognitif, dapat juga mengembangkan kemampuan bahasa dan kemampuan fisik motorik sosial emosional anak. Namun bahasan ini peneliti fokus pada peningkatan kemampuan berbahasa jawa yang termasuk pengembangan kognitif anak yaitu dengan bermain maze egrang gapyak ini di harapkan anak dapat lebih gampang mengingat, Sehingga ada upaya yang di lakukan guna meningkatkan kemampuan berbahasa jawa anak melalui bermain maze egrang gapyak.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kemampuan berbahasa jawa anak melalui bermain maze egrang gapyak dengan membuat judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jawa Melalui Permainan Maze Dengan Egrang Gapyak Di Ra At-Taqwa Tegalsari Kecamatan Garung Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2020/2021"

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang terstruktur. Menurut Kemmis dan MC. Taggart model yang dikemukakan Rochiati Wiriaatmadja penelitian itu terdiri dari beberapa siklus. Sedangkan di dalam siklus masih terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh peneliti yaitu: (1) perencanaan (Planning), (2) tindakan (action) dan observasi (observation), serta (3) refleksi (reflection).

Upaya meningkatkan kemampuan bahasa Jawa di RA At-Taqwa Tegalsari dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, salah satunya melalui permainan Maze dengan Egrang Gapyak. Permainan ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jawa, tetapi juga melibatkan keterampilan motorik, kerjasama tim, serta kreativitas anak. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk menyelesaikan labirin (maze) yang dirancang dengan berbagai tantangan, sementara mereka menggunakan egrang gapyak, yang merupakan alat tradisional dari bambu yang digunakan untuk berjalan di atas dua tiang panjang. Metode pembelajaran ini dimulai dengan memperkenalkan egrang gapyak sebagai alat yang unik dan tradisional dalam budaya Jawa. Guru memberikan penjelasan mengenai cara menggunakan egrang gapyak dan mengajak anak-anak untuk berlatih berjalan menggunakan alat tersebut dalam kelompok kecil. Sambil berlatih, siswa juga diajarkan untuk berkomunikasi dalam bahasa Jawa, baik dalam memberi instruksi maupun bertanya satu sama lain. Ini bertujuan agar mereka tidak hanya belajar bahasa Jawa secara teori, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks yang menyenangkan.

Pada tahap selanjutnya, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, dan masing-masing kelompok diberikan sebuah maze (labirin) yang sudah disiapkan sebelumnya. Maze ini dirancang dengan jalur yang berbeda-beda dan di dalamnya terdapat berbagai instruksi dalam bahasa Jawa yang harus diikuti oleh kelompok. Misalnya, kelompok pertama diberikan petunjuk seperti "Mlebu saka kiwa" yang berarti "Masuk dari kiri", atau "Tepi kang tengen" yang berarti "Ke tepi yang kanan". Instruksi-instruksi ini mengharuskan siswa untuk memahami dan berbicara dalam bahasa Jawa untuk dapat melanjutkan permainan. Selain itu, dalam permainan ini, setiap anak diharuskan untuk menggunakan egrang gapyak untuk bergerak di sepanjang maze. Dengan menggunakan alat tradisional ini, anak-anak diajak untuk lebih berhati-hati dan bergerak dengan koordinasi tubuh yang baik. Ketika mereka berjalan menggunakan egrang gapyak, mereka juga diingatkan untuk berbicara dengan teman-teman mereka dalam bahasa Jawa, baik untuk berkoordinasi atau memberi arahan. Hal ini membantu memperkuat keterampilan berbahasa Jawa mereka secara praktis.

Salah satu tantangan dalam permainan ini adalah bahwa setiap kelompok harus menyelesaikan maze sambil berkomunikasi dalam bahasa Jawa. Setiap kali kelompok menemukan titik yang membingungkan atau kesulitan dalam melanjutkan perjalanan, mereka harus saling berkomunikasi untuk mencari

solusi bersama, tentunya dalam bahasa Jawa. Misalnya, jika seorang siswa bingung dengan petunjuk, teman-temannya harus memberikan penjelasan dengan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar. Selain meningkatkan keterampilan bahasa Jawa, permainan maze dengan egrang gapyak ini juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa. Dengan menggunakan egrang gapyak, anak-anak harus melatih keseimbangan tubuh, kekuatan kaki, serta koordinasi antara tubuh bagian atas dan bawah. Ini tidak hanya membuat pembelajaran bahasa lebih menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan fisik anak secara keseluruhan. Aktivitas fisik ini dapat membantu anak-anak untuk lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa.

Metode ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif. Setiap kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan maze dan berkomunikasi dalam bahasa Jawa. Siswa yang lebih mahir dalam bahasa Jawa dapat membantu teman-temannya yang masih kesulitan dalam memahami petunjuk atau instruksi. Hal ini menciptakan suasana belajar yang saling mendukung dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan dalam kelompok juga memberikan pengalaman sosial yang positif bagi siswa. Selama permainan berlangsung, guru memantau jalannya kegiatan dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa, terutama dalam hal penggunaan bahasa Jawa yang benar. Guru juga dapat memberikan tantangan tambahan, seperti meminta siswa untuk mengucapkan kalimat atau frase yang lebih kompleks dalam bahasa Jawa, agar kemampuan berbahasa mereka semakin berkembang. Umpan balik yang diberikan dalam bentuk pujian atau koreksi secara positif akan semakin memotivasi siswa untuk belajar dan menggunakan bahasa Jawa dengan lebih baik.

Hasil dari penerapan metode permainan maze dengan egrang gapyak ini menunjukkan bahwa siswa RA At-Taqwa Tegalsari semakin aktif dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Jawa. Kemampuan berbahasa mereka tidak hanya meningkat dalam hal pengucapan, tetapi juga dalam hal pemahaman instruksi dan percakapan sehari-hari. Selain itu, anak-anak juga menunjukkan rasa antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan ini, karena pembelajaran yang dilakukan sangat interaktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, metode permainan maze dengan egrang gapyak terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jawa di RA At-Taqwa Tegalsari. Metode ini menggabungkan elemen permainan, aktivitas fisik, dan pembelajaran bahasa yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat. Oleh karena itu, penggunaan metode ini dapat diterapkan secara terus-menerus dalam pembelajaran bahasa Jawa untuk anak-anak usia dini, dengan penyesuaian dan variasi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di RA At-Taqwa , menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa jawa yang dilakukan guru sebelum dilakukan tindakan adalah guru menjelaskan materi di depan kelas, anak menirukan kosa kata bahasa jawa, anak cepat merasa bosan karena dalam proses belajar mengajar pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan anak. Permainan dalam pembelajaran di Raudlatul Athfal At-Taqwa Tegalsari Garung Wonosobo merupakan media pengalaman yang penting bagi perkembangan anak sepenuhnya. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa jawa pada anak adalah permainan maze dengan egrang gapyak , karena dalam permainan ini anak harus melakukan komunikasi dan kerja sama antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Permainan maze dengan egrang gapyak merupakan permainan yang mudah dilakukan, dan membuat hati anak senang.

Melihat kondisi awal dimana kemampuan bahasa jawa anak pada anak belum berkembang sesuai harapan guru. Pada studi awal sebelum peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas maka kondisi kemampuan bahasa anak di RA At-Taqwa Tegalsari Garung relatif rendah sehingga perlu adanya suatu upaya yang dilakukan guru melalui pembelajaran aktif dan juga menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa jawa pada anak.

Hal tersebut ditandai dengan data yang ada, yakni kemampuan bahasa jawa anak di RA At-Taqwa Tegalsari dari jumlah 15 anak hanya 2 anak atau 13% kemampuan bahasa jawa dikategorikan berkembang sangat baik, kemudian terdapat 3 anak 20% kemampuan bahasa jawa berkembang sesuai harapan, ada 6 anak atau 40% mulai berkembang, lebih lanjut ada 4 anak atau 27% yang kemampuan bahasa jawa belum berkembang.

Setelah melihat dari distribusi hasil pengamatan pra siklus dari 1 indikator sampai dengan 4 indikator tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa jawa pada anak di RA At- Taqwa Tegalsari Garung Kabupaten Wonosobo masuk dalam katagori rendah . Dengan kondisi yang demikian maka peneliti bersama dengan teman sejawat perlu berdiskusi guna mengambil langkah yang terbaik untuk mengadakan perbaikan dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan bahasaja jawa anak di RA At-Taqwa Tegalsari Garung Wonosobo dengan melaksanakan tindakan siklus I sehingga kemampuan bahasa jawa anak dapat ditingkatkan.

Sebelum kegiatan pembelajaran dengan bermain maze dengan egrang gapyak di RA At-Taqwa Tegalsari Garung Kabupaten Wonosobo, dilaksanakan terlebih dahulu peneliti menyiapkan media atau alat belajar yang menarik perhatian anak dengan mempersiapkan media yaitu untuk mendukung selama kegiatan yang akan dilakukan dalam mengembangkan kemampuan bahasa jawa anak . Peneliti terlebih dahulu menyiapkan media yang kreatif dengan media

yang dibuat secara lebih kreatif sehingga menarik perhatian anak dalam melaksanakan kegiatan dan dapat diikuti dengan baik oleh anak dan anak merasa bahagia dan senang.

Setelah peneliti menyiapkan media atau alat yang akan digunakan kemudian peneliti mengatur posisi anak supaya tidak ribut dan rebutan pada saat melakukan permainan maze dengan egrang gapyak sehingga dapat berjalan dengan baik dan sportif tidak ramai atau gaduh. Peneliti telah mengatur posisi anak menjadi tiga baris yaitu yang kecil di depan dan yang besar di belakang agar dengan mengatur posisi anak akan lebih paham dan jelas pada saat guru menjelaskan selain itu juga agar dalam melaksanakan kegiatan dapat terlaksana dengan baik dalam kegiatan bermain maze dengan egrang gapyak.

Dengan mengatur posisi pada saat kegiatan sangat penting, karena dengan mengatur posisi anak akan menjadi lebih paham. Jadi sebelum memulakan kegiatan terlebih dahulu guru harus mengatur posisi anak, yaitu dengan mengatur posisi anak menjadi tiga baris seperti yang kecil didepan dan yang besar di belakang karena dengan mengatur posisi sebelum kegiatan itu sangat penting selain anak akan lebih paham anak juga akan sportif dalam melakukan kegiatan, kegiatan sehingga anak tidak rebutan dalam bermain egrang gapyak. Guru akan mengatur posisi anak sebelum melakukan kegiatan agar memudahkan anak dan guru pada saat melakukan kegiatan permainan maze dengan egrang gapyak.

Lebih lanjut guru menjelaskan mencontohkan permainan yang akan dilakukan bermain maze dengan egrang gapyak yakni menjelaskan item-item yang digunakan dalam permainan selain itu juga mencontohkan bermain maze menggunakan egrang gapyak. Guru terlebih dahulu menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan guru mengenal media egrang gapyak dengan memperlihatkan item-item satu persatu selain guru kemudian guru mencontohkan bagaimana cara-cara bermain egrang gapyak yang benar, yakni pertama guru mencontohkan cara memakai egrang gapyak yang benar, setelah itu guru mencontohkan cara memasang egrang gapyak ke kaki dengan hati-hati, kemudian selanjutnya guru mencontohkan cara berjalan menggunakan egrang gapyak dalam menyusuri lintasan atau mencari jejak maze.

Guru menerapkan bermain maze dengan egrang gapyak pada anak RA At-Taqwa Tegalsari Garung Wonosobo, dengan tujuan supaya anak lebih paham dan mengerti sehingga pada saat melakukan kegiatan bermain, anak akan mendapatkan hasil yang maksimal didalam mengembangkan kemampuan bahasa jawa. Sehingga dapat dipahami bawasanya dengan menjelaskan dan memberikan contoh kepada anak agar dapat memudahkan kegiatan anak dalam melakukan kegiatan bermain maze dengan egrang gapyak sehingga anak tidak merasa bingung dan dalam melaksanakan permainan berjalan dengan bagus, rapi dan juga terstruktur.

Setelah guru mengatur posisi dan mencontohkan tata cara bermain maze dengan egrang gapyak selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada anak

untuk melakukan permainan sendiri tanpa bantuan guru, tetapi guru akan terus memantau kegiatan anak dalam melakukan kegiatan bermain maze dengan egrang gapyak, agar mengetahui perkembangan kemampuan bahasa jawa anak di RA At-Taqlwa Tegalsari Garung Wonosobo. Guru telah memberikan kesempatan pada anak untuk bermain egrang gapyak tetapi pada saat melakukan bermain egrang gapyak guru tetap mengamati proses kegiatan yang dilakukan anak seperti saat anak mencoba memakai gapyak ke kaki, menyebutkan lambang bilangan atau angka.

Jadi dapat dipahami bahwa dengan memberikan kesempatan kepada anak di RA At-Taqlwa Tegalsari Garung Wonosobo untuk mempraktekan secara langsung cara bermain maze dengan egrang gapyak menambah pengetahuan dan pengalaman pada saat melaksanakan permainan. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan suatu permainan egrang gapyak tujuannya untuk memberikan kesempatan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki anak karena setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga tingkat keberhasilan anak juga berbeda.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas dapat disimpulkan bahwa: 1) Kemampuan bahasa jawa anak di RA At-Taqlwa Tegalsari Garung Wonosobo. Berada pada tingkat rendah hal ini dibuktikan dengan hasil pra tindakan dari 15 anak, terdapat 4 anak atau 27% dengan katagori Belum Berkembang (BB), 6 anak atau 40% dengan katagori Mulai Berkembang (MB), 20% atau 3 anak dengan katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak atau 13% dengan katagori Berkembang Sangat Baik (BSB); 2) Penerapan bermain maze dengan egrang gapyak pada anak di RA At-Taqlwa Tegalsari Garung Wonosobo dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Peneliti memperlihatkan alat peraga kepada anak didik yang akan digunakan yaitu egrang gapyak, dan jalan untuk mencari jejak/maze. Peneliti menunjukkan langkah-langkah atau cara bermain maze dengan egrang gapyak kepada anak agar paham. Peneliti mencoba untuk terlebih dahulu mendemonstrasikan di depan kelas kegiatan bermain maze dengan egrang gapyak. Peneliti mengamati anak yang sedang melaksanakan kegiatan pada permainan maze. Peneliti membimbing anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain maze dengan engrang gapyak. Peneliti mengevaluasi kemampuan anak dalam meningkatkan bahasa jawamelalui bermain maze dengan egrang gapyak. 3) Kemampuan bahasa jawadi RA At-Taqlwa Tegalsari Garung Wonosobo, mengalami peningkatan dari pra siklus sampai ke siklus II. Hal ini dapat dilihat kemampuan bahasa jawa anak pada pratindakan diperoleh ketuntasan dengan persentase 33% yang termasuk dalam kriteria BSH dan BSB, pada Siklus I diperoleh ketuntasan dengan persentase 54% yang masuk kriteria BSH dan BSB, dan meningkat pada Siklus II dengan perolehan ketuntasan dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kreteria BSH dan BSB.

Berdasarkan prosentase tersebut apabila mengacu pada kriteria yang ditetapkan yakni hasil peningkatan mencapai 88% sehingga sudah mencapai prosentase 85% ke atas maka tindakan pada siklus II dinyatakan sudah berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D., Lubis, A. H., & Dasopang, H. R. (2022). How do Millennial Parents Internalize Islamic Values in Their Early Childhood in the Digital Era? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 697-708.
- Dasopang, M. D., Nasution, I. F. A., & Lubis, A. H. (2023). The Role of Religious and Cultural Education as A Resolution of Radicalism Conflict in Sibolga Community. *HTS Theological Studies*, 79(1), 1-7.
- Erawadi, E., Hamka, H., & Juliana, F. (2017). The Analysis of Student's Stressed Syllables Mastery at Sixth Semester of TBI in IAIN Padangsidimpuan. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 5(1), 44-57.
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Hamka, H. (2023). The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 371-380.
- Hamka, H., Suen, M.-W., Anganthi, N. R. N., Haq, A. H. B., & Prasetyo, B. (2023). The Effectiveness of Gratitude Intervention in Reducing Negative Emotions in Sexual Abuse Victims. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 227-240.
- Harahap, S. M., & Hamka, H. (2023). Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola's Local Wisdom of 'Dalihan Na Tolu.' *HTS Theologiese Studies/Theological Studies*, 79(1), 8164.
- Hendrawati, S., Rosidin, U., & Astiani, S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa/siswi di sekolah menengah pertama negeri (SMPN). *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 295-307. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jpi.v4i1.454>
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(2), 127-143.

- Lubis, A. H. (2023). The Interactive Multimedia Based on Theo-Centric Approach as Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 210–222.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780–791.
- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented Reality Pictorial Storybook: How does It Influence on Elementary School Mathematics Anxiety? *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41–53.
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>
- Lubis, A. H., Yusup, F., Dasopang, M. D., & Januariyansah, S. (2021). Effectivity of Interactive Multimedia with Theocentric Approach to the Analytical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(2), 215–226.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1–8.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Ningsih, Y. S., Mulia, M., & Lubis, A. H. (2023). Development of Picture Storybooks with TheoAnthropoEco Centric Approach for Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1888–1903.
- Nurhidayah, I., Asifah, L., & Rosidin, U. (2021). Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. 13(1), 61–71. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i1.4864>
- Peptiyanti, I., Ahmad, A., Dzaky, M., Fauziah, S. N., Rendi, & Puspitasari, P. (2023). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan harmonisasi antara masyarakat dan sekolah. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 269–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.22021/pacu.v3i1.411>
- Rahmah, S., & Lubis, A. H. (2024). Problem Posing as a Learning Model to Improve Primary School Students' Mathematics Learning Outcomes in Gayo Lues. *Journal of Indonesian Primary School*, 1(4), 93–104.

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Ranisa, R., Erawadi, E., & Hamka, H. (2018). Students' Mastery in Identifying Adverbs at Grade VIII SMPN 2 Batang Toru Tapanuli Selatan. *ENGLISH EDUCATION JOURNAL: English Journal for Teaching and Learning*, 6(2), 241-252.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 188-201.
- Santi, Undang, & Kasja. (2023). Peran Guru PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16078-16084. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8918>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.