

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN MEDIA TEKA-TEKI *SITURAJA* TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan  
Tempuran Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Afi Wulandari  
15.0305.0148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN MEDIA TEKA-TEKI *SITURAJA* TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan  
Tempuran Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN MEDIA TEKA-TEKI *SITURAJA* TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan  
Tempuran Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi  
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



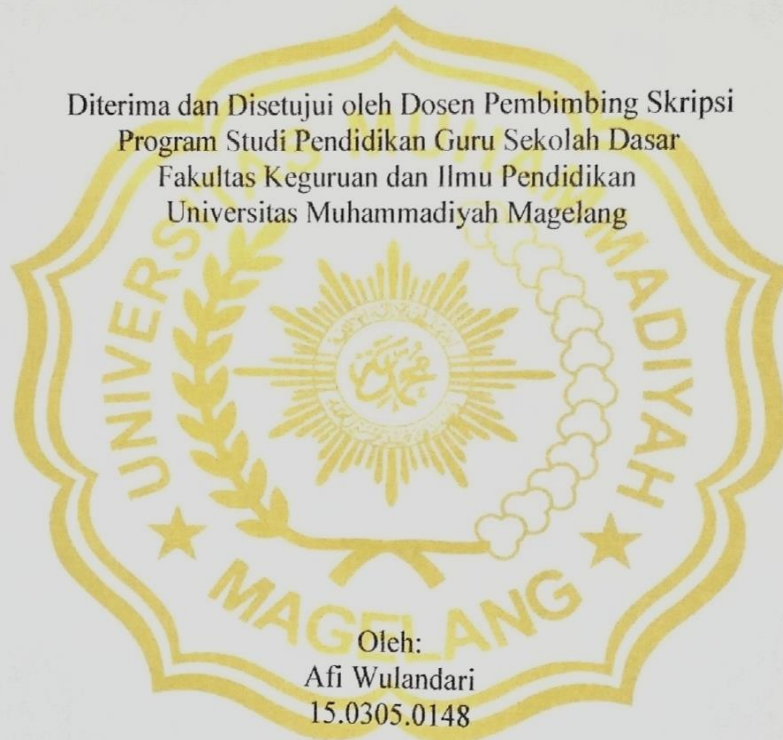
Oleh:  
Afi Wulandari  
15.0305.0148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

## PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN MEDIA TEKA-TEKI *SITURAJA* TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan  
Tempuran Kabupaten Magelang)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:  
Afi Wulandari  
15.0305.0148

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons  
NIP. 19580912 198503 1 006

Magelang, 25 Juli 2019  
Dosen Pembimbing II

Galih Istiningsih, M.Pd  
NIK. 128906100



## PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN MEDIA TEKA-TEKI *SITURAJA* TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA  
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan  
Tempuran Kabupaten Magelang)**

Oleh:  
Afi Wulandari  
15.0305.0148

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Diterima dan disahkan oleh penguji :

Hari : Jumat  
Tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons (Ketua / Anggota)
2. Galih Istiningsih, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons (Anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,  
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons  
NIP. 19580912 198503 1 006

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Afi Wulandari  
NPM : 15.0305.0148  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Dengan Media Teka-teki *Situraja* Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata kemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia bertanggung jawab sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Juli 2019  
Yang membuat pernyataan,



Afi Wulandari  
NPM. 15.0305.0148

## MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu Yang menciptakan”  
(QS. Al-Alaq ayat 1)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua saya tercinta bapak Jumadi dan ibu Mu'awati
2. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.



**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DENGAN MEDIA TEKA-TEKI *SITURAJA* TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Sebanyak 38 Siswa di SD Negeri  
Ringinanom 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)**

**Afi Wulandari**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* terhadap keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas IV SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan model *Quasi Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian dipilih secara sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 38 siswa terdiri dari 19 siswa kelompok eksperimen dan 19 siswa kelas kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Uji validitas instrument tes menggunakan teknik korelasi product moment dengan bantuan computer program *IBM SPSS Statistic 23*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik Mann Whitney U dengan bantuan computer program *IBM SPSS Statistic 23*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca aksara Jawa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Mann Whitney U* pada kelompok eksperimen dengan nilai  $0,001 < 0,05$ . Hasil uji *Kolmogorov Smirnov* pada observasi keterampilan membaca aksara Jawa kelompok eksperimen dengan nilai  $0,004 < 0,05$ . Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata tes hasil belajar antara kelompok eksperimen sebesar 84 dan kelompok kontrol sebesar 64. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* berpengaruh positif terhadap keetrampilan membaca aksara Jawa.

**Kata kunci:** Model *Teams Games Tournament* (TGT), Membaca Aksara Jawa

**THE EFFECT OF TOURNAMENT TEAMS GAMES MODEL  
WITH SITURAJA TEXT MEDIA TOWARD SKILLS OF  
READING AKSARA JAWA**  
(Research on Class IV Students of SD Negeri Ringinanom 2, Tempuran  
District, Magelang Refency)

**Afi Wulandari**

**ABSTRACT**

This study aims to determine the influence of the Teams Games Tournament (TGT) model with Situraja puzzle media on the reading skills of Javanese script in fourth grade students at SD Negeri Ringinanom 2, Tempuran District, Magelang Regency.

This study is a type of experimental research with a uasi Experimental Design type Nonequivalent Control Group Design. The research subject were selected by saturated sampling. The samples taken were 38 students consisting of 19 experimental group student and 19 control group students. The method of data collection is done by using test an observations. Test the validity of the test instrument using product moment correlation techniques with the help of IBM SPSS Statistic 23. The analysis perquisite test consists of the neutrality test and homogeneity test. Data analysis used the mann Whitney U statistical technique with the help of IBM SPSS Statistic 23.

The results showed that the Teams Games Tournament (TGT) model with the Situraja puzzle media had a positive effect on reading Javanese characters. This is evidenced from the results of the Mann Whitney U test in the experimental group with a value of  $0,001 < 0,05$ . The result of the Kolmogrov Smirnov test on the observation of reading literacy skills in the experimental group with a value of  $0,004 < 0,05$ . Based on the result of the analysis and discussion, there were differences in the average score of the learning outcomes test between the experimental group of 84 and the control group of 64. The results of the study concludes that the use of the Teams Games Tournament (TGT) model with Situraja puzzle media had a positive effect on skills read Javanesse script.

**Keywords: Model Teams Games Tournament (TGT), Reading Skill, Javanese Script.**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada junjungan Baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penelitian.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam mendukung terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
3. Ari Suryawan, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
4. Galih Istiningsih, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam mendukung terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

5. Segenap dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.
6. Orang tua yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa untuk menyelesaikan proposal skripsi ini.
7. Kepala Sekolah SD N Ringinanom 2 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri Ringinanom 2 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang.

Akhirnya kepada Allah SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, Juli 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

|                                             |      |
|---------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                         | ii   |
| HALAMAN PENEGAS .....                       | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                    | iv   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                    | v    |
| HALAMAN PERNYATAAN .....                    | vi   |
| HALAMAN MOTTO .....                         | vii  |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                   | viii |
| ABSTRAK.....                                | ix   |
| ABSTRACT.....                               | x    |
| KATA PENGANTAR .....                        | xi   |
| DAFTAR ISI.....                             | xiii |
| DAFTAR TABEL.....                           | xv   |
| DAFTAR GAMBAR .....                         | xvi  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                        | xvii |
| BAB I .....                                 | 1    |
| PENDAHULUAN .....                           | 1    |
| A. Latar Belakang .....                     | 1    |
| B. Identifikasi Masalah.....                | 4    |
| C. Batasan Masalah .....                    | 5    |
| D. Perumusan Masalah .....                  | 5    |
| E. Tujuan Penelitian .....                  | 5    |
| F. Manfaat Penelitian .....                 | 5    |
| BAB II .....                                | 7    |
| KAJIAN PUSTAKA.....                         | 7    |
| A. Keterampilan Membaca .....               | 7    |
| 1. Pengertian Membaca.....                  | 7    |
| 2. Tujuan Membaca .....                     | 8    |
| 3. Aspek Membaca.....                       | 8    |
| 4. Membaca Nyaring.....                     | 9    |
| B. Aksara Jawa .....                        | 10   |
| 1. Sejarah Aksara Jawa .....                | 10   |
| 2. Bentuk Aksara Jawa.....                  | 11   |
| C. Model Teams Games Tournament (TGT) ..... | 12   |

|                                       |                                                                                                                       |    |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.                                    | Definisi Teams Games Tournament .....                                                                                 | 12 |
| 2.                                    | Sintaks Model Pembelajaran TGT .....                                                                                  | 13 |
| 3.                                    | Kelebihan Model Pembelajaran TGT .....                                                                                | 16 |
| 4.                                    | Kekurangan Model Pembelajaran TGT .....                                                                               | 16 |
| D.                                    | Media Teka-Teki Situraja (inovasi kartu aksara Jawa).....                                                             | 17 |
| 1.                                    | Pengertian Media Pembelajaran.....                                                                                    | 17 |
| 2.                                    | Media Teka-Teki Situraja .....                                                                                        | 17 |
| 3.                                    | Petunjuk Penggunaan Media Teka-teki Situraja.....                                                                     | 18 |
| 4.                                    | Pengaruh Model Teams Games Tournament Dengan Media Teka-teki Situraja Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa ..... | 19 |
| E.                                    | Kerangka Pemikiran.....                                                                                               | 20 |
| F.                                    | Hipotesis Penelitian .....                                                                                            | 22 |
| BAB III                               | .....                                                                                                                 | 23 |
| METODE PENELITIAN.....                |                                                                                                                       | 23 |
| A.                                    | Metode Penelitian .....                                                                                               | 23 |
| B.                                    | Identifikasi Variabel Penelitian.....                                                                                 | 24 |
| C.                                    | Definisi Operasional Variabel Penelitian.....                                                                         | 24 |
| D.                                    | Subjek Penelitian .....                                                                                               | 25 |
| E.                                    | Metode Pengumpulan Data.....                                                                                          | 26 |
| F.                                    | Instrumen Penelitian .....                                                                                            | 27 |
| G.                                    | Validitas dan Reabilitas Instrumen .....                                                                              | 29 |
| H.                                    | Prosedur Penelitian .....                                                                                             | 33 |
| I.                                    | Metode Analisis Data.....                                                                                             | 34 |
| BAB IV                                | .....                                                                                                                 | 36 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... |                                                                                                                       | 36 |
| A.                                    | Hasil Penelitian .....                                                                                                | 36 |
| 1.                                    | Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....                                                                                 | 36 |
| 2.                                    | Deskripsi Hasil Penelitian.....                                                                                       | 38 |
| 3.                                    | Perbandingan <i>Pretest-Posttest</i> ) Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol .....                                     | 41 |
| 4.                                    | Uji Prasyarat Analisis .....                                                                                          | 45 |
| B.                                    | Pembahasan.....                                                                                                       | 49 |
| BAB V                                 | .....                                                                                                                 | 53 |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....             |                                                                                                                       | 53 |
| A.                                    | Kesimpulan .....                                                                                                      | 53 |
| B.                                    | Saran .....                                                                                                           | 54 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                  |                                                                                                                       | 55 |
| LAMPIRAN.....                         |                                                                                                                       | 56 |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                         | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....                                         | 9       |
| Tabel 2. Indikator Keterampilan Membaca Aksara Jawa.....                                      | 9       |
| Tabel 3. Aksara <i>Nglegena</i> .....                                                         | 11      |
| Tabel 4. Sandhangan <i>Panyijeg Wanda</i> .....                                               | 11      |
| Tabel 5. Sandhangan <i>Wyanjana</i> .....                                                     | 11      |
| Tabel 6. Perbedaan Model TGT dengan Media Teka-teki <i>Situraja</i> dan Pembelajaran TGT..... | 15      |
| Tabel 7. Desain penelitian.....                                                               | 23      |
| Tabel 8. Data Tempat Penelitian.....                                                          | 25      |
| Tabel 9. Kisi-kisi Soal Aksara Jawa.....                                                      | 27      |
| Tabel 10. Unjuk Kerja Keterampilan Membaca Aksara Jawa.....                                   | 28      |
| Tabel 11. Hasil Validasi Ahli I.....                                                          | 29      |
| Tabel 12. Hasil Validasi Ahli II.....                                                         | 29      |
| Tabel 13. Hasil Uji Validitas Instrumen.....                                                  | 30      |
| Tabel 14. Klasifikasi Daya Pembeda.....                                                       | 31      |
| Tabel 15. Hasil Daya Pembeda.....                                                             | 31      |
| Tabel 16. Kriteria Indeks Kesukaran Soal.....                                                 | 32      |
| Tabel 17. Hasil Indeks Kesukaran Soal.....                                                    | 32      |
| Tabel 18. Jadwal Penelitian.....                                                              | 40      |
| Tabel 19. Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen.....                                 | 41      |
| Tabel 20. Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol.....                                    | 42      |
| Tabel 21. Perbandingan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....                       | 43      |
| Tabel 22. Perbandingan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....                      | 44      |
| Tabel 23. Nilai Unjuk Kerja.....                                                              | 45      |
| Tabel 24. Uji Normalitas.....                                                                 | 47      |
| Tabel 25. Hasil Uji Normalitas Tes.....                                                       | 48      |
| Tabel 26. Uji Homogenitas.....                                                                | 49      |
| Tabel 27. Hasil Uji Homogenitas Tes.....                                                      | 50      |
| Tabel 28. Hasil Uji Homogenitas Unjuk Kerja.....                                              | 51      |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Kerangka Pemikiran.....                                              | 21 |
| Gambar 2. Diagram <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen .....               | 41 |
| Gambar 3. Diagram <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol .....                  | 42 |
| Gambar 4. Perbandingan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... | 43 |
| Gambar 5. Perbandingan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 44 |
| Gambar 6. Nilai Unjuk Kerja Keterampilan Membaca Kelas Eksperimen .....        | 45 |
| Gambar 7. Presentase Indikator Keterampilan Membaca.....                       | 47 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....                         | 57  |
| Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian .....                   | 58  |
| Lampiran 3 Surat Ijin Validasi.....                            | 59  |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi.....                      | 60  |
| Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Ahli 1.....               | 61  |
| Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli 1 .....                         | 62  |
| Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Ahli 2.....               | 75  |
| Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli 2 .....                         | 76  |
| Lampiran 9 Jadwal Penelitian .....                             | 89  |
| Lampiran 10 Kisi-kisi Instrumen Soal.....                      | 90  |
| Lampiran 11 Soal Pretest-Postest .....                         | 91  |
| Lampiran 12 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....            | 97  |
| Lampiran 13 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....              | 98  |
| Lampiran 14 Instrumen Penelitian.....                          | 99  |
| Lampiran 15 Daftar Nilai Pretes-Postest Kelas Eksperimen ..... | 158 |
| Lampiran 16 Daftar Nilai Pretest-Postest Kelas Kontrol.....    | 159 |
| Lampiran 17 Hasil Uji Validasi Soal .....                      | 160 |
| Lampiran 18 Hasil Uji Daya Beda Soal.....                      | 161 |
| Lampiran 19 Hasil Tingkat Kesukaran Soal .....                 | 162 |
| Lampiran 20 Hasil Uji Normalitas.....                          | 163 |
| Lampiran 21 Hasil Uji Homogenitas .....                        | 164 |
| Lampiran 22 Hasil Uji Hipotesis .....                          | 165 |
| Lampiran 23 Dokumentasi Kegiatan .....                         | 166 |
| Lampiran 24 Hasil Pekerjaan Siswa .....                        | 168 |
| Lampiran 25 Catatan Bimbingan Dosen Pembimbing .....           | 172 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran muatan lokal yang ada dalam struktur kurikulum ditingkat satuan pendidikan. Materi pelajaran bahasa Jawa dijadikan materi muatan lokal yang wajib diajarkan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Penetapan bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal (mulok) dilakukan melalui Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor. 423.5/5/2010 tentang Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk jenjang pendidikan SD/SDLB/MI negeri dan swasta Provinsi Jawa Tengah (Pemprov Jateng, 2010).

Bahasa Jawa sebagai muatan lokal yang bertujuan memberikan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku kepada siswa agar memiliki wawasan yang terdapat di daerah, yaitu dengan mengembangkan kemampuan dan keterampilan berkomunikasi siswa menggunakan bahasa Jawa, meningkatkan kepekaan dan penghayatan terhadap karya sastra Jawa, serta memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya Jawa sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional.

Bahasa Jawa di sekolah dasar terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Keterampilan membaca pada pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya melafalkan kata-kata berbahasa Jawa namun siswa juga terampil dalam membaca aksara Jawa.



Menurut Prihananto (2011:6) aksara Jawa adalah aksara atau huruf yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu bentuk kesenian tulis, banyak seniman yang menggunakan aksara Jawa sebagai model dalam menghasilkan karya seni seperti lukisan kaligrafi. Seperti yang sudah dijelaskan dalam paragraf sebelumnya, aksara Jawa merupakan salah satu materi dalam pelajaran bahasa Jawa di sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi juga memasukkan pendidikan bahasa Jawa sebagai salah satu mata kuliah. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Jawa sangat penting untuk diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah. Pelajaran bahasa Jawa tidak hanya sekedar materi pelajaran, melalui mata pelajaran ini siswa juga diajak melestarikan budaya Jawa yang merupakan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas IV yang berjumlah 19 siswa menunjukkan 5 dari 19 siswa atau sekitar 25%, sedangkan 15 atau 75% siswa lainnya belum hafal aksara Jawa. Hal ini juga menunjukkan guru masih menggunakan metode ceramah saat kegiatan belajar mengajar yang berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah pada materi membaca aksara Jawa. Kriteria Minimal Ketuntasan (KKM) pada mata pelajaran bahasa Jawa adalah 75. Kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa belum mencapai kriteria ketuntasan diatas.

Siswa yang kesulitan dalam menghafal aksara Jawa disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajarkan membaca

aksara Jawa kurang variatif, yang mengakibatkan siswa merasa bosan. Namun dalam hal ini tidak dapat sepenuhnya menyalahkan pada guru, guru di SD Negeri Ringinanom 2 sudah berusaha untuk memaksimalkan pembelajaran bahasa Jawa yang dalam satu minggu 2 jam pelajaran. Media dan sumber belajar bahasa Jawa relatif kurang sehingga beberapa materi pembelajaran yang mestinya menarik jika memakai media, justru menjadi membosankan karena hanya berisi ceramah dari guru.

Deskripsi singkat di atas, dapat digambarkan bahwa pengetahuan akan membaca aksara Jawa yang merupakan salah satu budaya bangsa Indonesia, bagi anak-anak Jawa usia sekolah dasar itu sendiri dapat dikatakan memprihatinkan. Untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa, khususnya pada Bahasa Jawa salah satunya enggan menggunakan model pembelajaran yang dapat memunculkan minat belajar siswa yaitu *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki *Situraja* (inovasi kartu aksara Jawa).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Martinah (2016: 45) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model Kooperatif Tipe *Group Investigation* Dengan Media *Iqro’ Lima Raja* pada Kelas IV SDN 1 Krajan”. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Jawa antara siswa yang dibelajarkan melalui model kooperatif tipe *Group Investigation* berbantuan media *Iqro’ Lima Raja* dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran ceramah.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Model ini dibantu dengan media teka-teki *Situraja* (inovasi kartu aksara Jawa). Media *Situraja* merupakan inovasi media pembelajaran menarik dengan cara siswa membaca kartu aksara Jawa ke dalam teka-teki yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa. Media *Situraja* merupakan inovasi media pembelajaran menarik dengan cara siswa membaca kartu aksara Jawa ke dalam teka-teki yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Teka-teki *Situraja* terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa”. Dengan judul yang akan diteliti, peneliti berharap ada pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* terhadap keterampilan membaca aksara Jawa kelas IV SD Negeri Ringinanom 2.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum hafal aksara Jawa sehingga sulit membaca aksara Jawa.
2. Antusias siswa dalam belajar aksara Jawa masih kurang sehingga keterampilan membaca aksara Jawa rendah.
3. Model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga siswa mudah bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada: model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* dalam proses pembelajaran aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri Ringinanom 2.

### **D. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki *Situraja* terhadap keterampilan membaca aksara Jawa.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki *Situraja* terhadap keterampilan membaca aksara Jawa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memperkaya khasanah pengetahuan yang berhubungan dengan proses pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi untuk penelitian-penelitian berikutnya yang relevan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Meningkatnya profesionalisme guru dan berkembangnya pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.
- 2) Media teka-teki *Situraja* dapat digunakan dalam menyampaikan materi aksara Jawa.

### b. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatnya kualitas pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dan media teka-teki *Situraja*.
- 2) Berkembangnya iklim pendidikan yang kondusif di sekolah dari hasil penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Keterampilan Membaca**

##### **1. Pengertian Membaca**

Menurut Dalman (2013:5), keterampilan membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca.

Somadyo (2011:1) membaca merupakan kegiatan interaktif untuk memetik dan memahami makna yang terkandung dalam bahan tertulis. Lebih lanjut dikatakan bahwa membaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis. Subyantoro (2011:9) membaca merupakan keterampilan yang lambat laun akan menjadi perilaku keseharian seseorang. Pembaca memiliki sikap tertentu pada awal sebelum keterampilan membaca ini terbentuk.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis keterampilan yang lambat laun akan menjadi perilaku keseharian seseorang.

## 2. Tujuan Membaca

Membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan. Tujuan membaca tersebut akan berpengaruh kepada jenis bacaan yang dipilih, misalnya fiksi atau nonfiksi. Menurut Dalman (2017:11), ada tujuh macam tujuan dari kegiatan membaca, yaitu:

- a. Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian
- b. Membaca untuk memperoleh ide-ide utama
- c. Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan struktur karangan)
- d. Membaca untuk menyimpulkan
- e. Membaca untuk menilai, mengevaluasi
- f. Membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan

## 3. Aspek Membaca

Farida Rahim (2008:11) menyampaikan aspek membaca yang terdiri dari beberapa aspek, antara lain sebagai berikut:

- a. Aspek sensori, yaitu kemampuan untuk memahami simbol-simbol tertulis.
- b. Aspek perseptual, yaitu kemampuan untuk menginterpretasikan apa yang dilihat sebagai simbol.
- c. Aspek skemata, yaitu kemampuan menghubungkan kemampuan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada.
- d. Aspek berpikir, yaitu kemampuan membuat inferensi dan evaluasi dari materi yang dipelajari.

- e. Aspek afektif, yaitu aspek yang berkenaan dengan minat pembaca yang berpengalaman terhadap kegiatan membaca.

#### 4. Membaca Nyaring

Menurut Dalman (2017:63), membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau kegiatan melafalkan lambing-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras. Membaca nyaring bertujuan agar seseorang mampu mempergunakan ucapan yang tepat, membaca dengan jelas dan tidak terbata-bata, membaca dengan tidak terus-menerus melihat pada bahan bacaan, membaca dengan menggunakan intonasi dan lagu yang tepat dan jelas. Keterampilan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan dalam memahami suatu bacaan beraksara Jawa yang harus dikuasai dalam berbahasa Jawa yang didalamnya mengandung 20 aksara Jawa guna mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

**Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

| Standar Kompetensi                                                                  | Kompetensi Dasar                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Mampu membaca dan memahami teks nonsastra dan membaca kalimat sederhana huruf Jawa. | 3.2 Membaca kata berhuruf Jawa yang menggunakan sandhangan <i>panyijeg wanda</i> |



**Tabel 2. Indikator Keterampilan Membaca Aksara Jawa**

| <b>Variabel</b>                         | <b>Indikator</b>                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Keterampilan membaca aksara Jawa</b> | Kelancaran dalam membaca aksara Jawa<br>Ketepatan pelafalan dalam membaca aksara Jawa<br>Volume suara<br>Penguasaan aksara Jawa<br>nglegena<br>Penguasaan aksara sandhangan<br>Intonasi<br>Jeda |

**B. Aksara Jawa****1. Sejarah Aksara Jawa**

Sejarah aksara Jawa dapat ditinjau dengan dua pendekatan yakni pendekatan mitose melalui cerita Aji Saka dan melalui pendekatan ilmiah. Pendekatan mitos melalui cerita jalur legenda Aji Saka paling banyak digunakan dalam menguraikan sejarah terbentuknya aksara Jawa. Sisi menariknya dari jalur mitos cerita Aji Saka adalah penerimaan masyarakat dengan sejarah Aksara Jawa. Masyarakat lebih mudah menerimanya sebagai sumber sejarah dalam memahami aksara Jawa. Dari cerita Aji Saka terdapat makna yang simbolnya digunakan untuk memahami konsep ketuhanan salah satunya. Sedangkan jalur ilmiah jarang digunakan untuk menjelaskan sejarah aksara Jawa. Jalur ilmiah penting digunakan untuk melihat fakta sejarah dari aksara Jawa sehingga aksara Jawa tidak hanya dipahami dari jalur cerita Aji Saka.

Dengan dua pendekatan tentang sejarah aksara Jawa baik jalur mitos maupun jalur ilmiah, memberikan wacana dalam memahami sejarah aksara

Jawa. Aksara Jawa tidak hanya dipahami dari mitos saja namun dari keilmiahannya. Kisah Aji Saka memberikan gambaran yang dimiliki nilai historis spiritual. Di mana dalam kisah Aji Saka dan aksara Jawa terdapat makna simbolisme bagi orang Jawa yakni dasar filosofi konsep ketuuhanan dan dijadikan pijakan dalam kebatinan jiwa. Sampai saat ini diamini oleh orang Jawa dan lestari konsep gagasan dari kisah Aji Saka.

## 2. Bentuk Aksara Jawa

Aksara Jawa berjumlah 20 disebut aksara *nglegena*, yaitu *ha na ca ra ka da ta sa wa la pa dha ja ya nya ma ga ba tha nga*. Aksara *nglegena* merupakan aksara yang belum mendapat *sandhangan* dan pasangan. Dalam penulisannya, aksara Jawa ditulis menggantung seperti aksara Hindi. Namun demikian, pada pengajaran aksara tersebut ditulis atas garis.

**Tabel 3. Aksara *Nglegena***

| <b>a</b>  | <b>N</b> | <b>c</b> | <b>r</b> | <b>k</b> |
|-----------|----------|----------|----------|----------|
| <b>ha</b> | Na       | ca       | ra       | ka       |
| <b>ƒ</b>  | T        | s        | w        | l        |
| <b>da</b> | Ta       | sa       | wa       | la       |
| <b>p</b>  | D        | j        | y        | v        |
| <b>pa</b> | Dha      | ja       | ya       | nya      |
| <b>m</b>  | G        | b        | q        | z        |
| <b>ma</b> | Ga       | ba       | tha      | nga      |

Pelengkap kedua puluh aksara pokok di atas adalah sebagai berikut:

### a. *Sandhangan*

#### 1) *Sandhangan Panyijeg Wanda*

*Sandhangan Panyijeg Wanda iku ana telu 3, yaiku wignyan, cecak lan layar.*

**Tabel 4. Sandhangan Panyijeg Wanda**

| No | Sandhangan<br><i>Panyijeg Wanda</i> | Wujud | Pangetrapan |           |            |
|----|-------------------------------------|-------|-------------|-----------|------------|
| 1. | <i>Wignyan (h)</i><br>pengganti a \ | ....h | Sah : sh    | Mah : mh  | Yah : yh   |
| No | Sandhangan<br><i>Panyijeg Wanda</i> | Wujud | Pangetrapan |           |            |
| 2. | <i>Cecak (ng)</i><br>pengganti z \  | ....= | Wang : w=   | Jang : j= | Dhang : d= |
| 3. | <i>Layar (r)</i><br>pengganti r \   | ..../ | Kar : t/    | Sar : s/  | Bar : b/   |

## 2) Sandhangan Wyanjana

*Sandhangan Wyanjana* iku ana telu, yaiku *cakra*, *cakra keret* lan *pangkal*. *Cakra* iku awujud panjing **ra**, *cakra keret* awujud panjing **re**, dene *pangkal* awujud panjing **ya**. Wujud *cakra*, *cakra keret*, *pangkal*, lan pangetrapane kaya ing ngisor iki.

**Tabel 5. Sandhangan Wyanjana**

| No | Sandhangan     | Wujud | Pangetrapan |             |
|----|----------------|-------|-------------|-------------|
| 1. | <i>Cakra</i>   | ....] | Kra : k]    | Kri : k]    |
| 2. | <i>Keret</i>   | ....} | Kre : k}    | Bre : b}    |
| 3. | <i>Pangkal</i> | ....- | Yas : ys-   | Pyur : p-u/ |

## C. Model Teams Games Tournament (TGT)

### 1. Definisi Teams Games Tournament

Slavi (2015:63) mendefinisikan TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Shoimin (2014:203) menyatakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa sebagai tutor sebaya dan

mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Rusman (2014:224) mendefinisikan TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

## 2. Sintaks Model Pembelajaran TGT

Sintaks Pembelajaran Model TGT Shoimin (2014:205-207) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran TGT, yaitu sebagai berikut:

### 1) Class presentation

Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game.

### 2) Teams

Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar

kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

### 3) Games

Dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

### 4) Tournament

Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

### 5) *Team Recognition*

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok yang mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah.

Tabel 6. Perbedaan Model TGT dan Model TGT dengan Media Teka-Teki

| <i>Situraja</i>                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Langkah Model Kooperatife Tipe Teams Games Tournament</b>                                                                                                                                                               | <b>Langkah Model Kooperatife Tipe Teams Games Tournament + Media</b>                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Fase 1. Penyajian materi (<i>class presentations</i>)</b><br>Guru menyampaikan materi aksara Jawa dan menjelaskan cara membaca aksara Jawa yang benar.                                                                  | Fase 1. Penyajian materi ( <i>class presentations</i> )<br>Guru menyampaikan materi aksara Jawa dan menjelaskan cara membaca aksara Jawa yang benar.                                                                                                                                    |
| <b>Fase 2. Belajar dalam kelompok</b><br>Guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-8 orang dan meminta siswa melakukan diskusi.                                                                                | Fase 2. Belajar dalam kelompok<br>Guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-8 orang dan meminta siswa melakukan diskusi.                                                                                                                                                    |
| <b>Fase 3. Permainan (<i>game</i>)</b><br>Setelah melakukan diskusi siswa dan guru melakukan permainan, guru memberikan soal yang harus di jawab setiap anggota dalam kelompok.                                            | Fase 3. Permainan ( <i>game</i> )<br>Setelah melakukan diskusi siswa dan guru melakukan permainan menggunakan media teka-teki<br><i>Situraja</i>                                                                                                                                        |
| <b>Fase 4. Pertandingan/lomba (<i>tournament</i>)</b><br>Guru menandingkan siswa perwakilan 1 kelompok untuk bermain turnamen.<br>Siswa yang menjawab pertanyaan turnamen. paling banyaklah yang memenangkan pertandingan. | Fase 4. Pertandingan/lomba ( <i>tournament</i> )<br>Guru menandingkan siswa perwakilan kelompok untuk bermain turnamen untuk menjawab soal teka-teki yang jawabannya menggunakan aksara Jawa<br>Siswa yang menjawab pertanyaan turnamen paling banyaklah yang memenangkan pertandingan. |
| <b>Fase 5. Penghargaan kelompok</b><br>Guru memberikan penghargaan dan penguatan kepada siswa.                                                                                                                             | Fase 5. Penghargaan kelompok<br>Guru memberikan penghargaan dan penguatan kepada siswa.                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Fase 6. Evaluasi</b><br>Guru memberikan soal yang dikerjakan secara individu dan memeriksa hasil pekerjaan bersama-sama                                                                                                 | Fase 6. Evaluasi<br>Guru memberikan soal yang dikerjakan secara individu dan memeriksa hasil pekerjaan bersama-sama                                                                                                                                                                     |

### 3. Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Kelebihan Model pembelajaran Teams Games Tournament menurut Shoimin (2014:207), yaitu:

- a. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah jika ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya
- b. Model pembelajaran TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Model pembelajaran TGT membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- d. Model pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

### 4. Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Shoimin (2014:208) menjelaskan kekurangan dari model pembelajaran TGT , yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Guru dituntut pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah.

#### **D. Media Teka-Teki Situraja (inovasi kartu aksara Jawa)**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Azhar (2011:7) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Asyar (2012: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media *situraja* merupakan kepanjangan dari inovasi kartu aksara Jawa yaitu media teka-teki yang menggunakan aksara Jawa dalam menjawab soal.

##### **2. Media Teka-Teki Situraja**

*Situraja* merupakan kepanjangan dari inovasi kartu aksara Jawa, kartu yang dimaksud adalah kartu aksara Jawa. Media teka-teki *Situraja* dirancang untuk membantu siswa dalam memahami aksara Jawa. Dimana tingkat membaca aksara Jawa masih rendah, media ini dibuat untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa. Proses



pembelajaran yang dilakukan disini dengan permainan. Melalui permainan siswa tidak mudah bosan dan pasif saat pembelajaran berlangsung.

### 3. Petunjuk Penggunaan Media Teka-teki Situraja

Langkah-langkah media Teka-teki *Situraja* (inovasi kartu aksara Jawa) disesuaikan dengan model pembelajaran TGT:

- a. Siswa membuat kelompok belajar beranggotakan 2-4 siswa dengan bimbingan guru
- b. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok
- c. Siswa mempelajari LKS yang sudah diberikan bersama kelompok masing-masing
- d. Masing-masing anggota kelompok ada salah satu peserta mewakili kelompok untuk menjawab pertanyaan dari sang penantang atau pembaca soal (dilakukan secara bergantian)
- e. Siswa melaksanakan games masing-masing di meja turnamen menggunakan media teka-teki *Situraja*.
- f. Guru akan meminta peserta turnamen untuk menjawab soal dengan cara menebak kalimat berhuruf Jawa yang mengandung sandhangan swara yang ada pada media pada teka-teki *Situraja*.
- g. Kelompok pemenang pada setiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal di meja yang sama dan skor terendah “diturunkan” begitu seterusnya.
- h. Setelah siswa selesai melaksanakan games dan turnamen guru menghitung skor yang telah diperoleh setiap kelompok

- i. Kelompok terbaik mendapatkan penghargaan berupa stiker
  - j. Guru melakukan evaluasi
4. Pengaruh Model Teams Games Tournament Dengan Media Teka-teki Situraja Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa

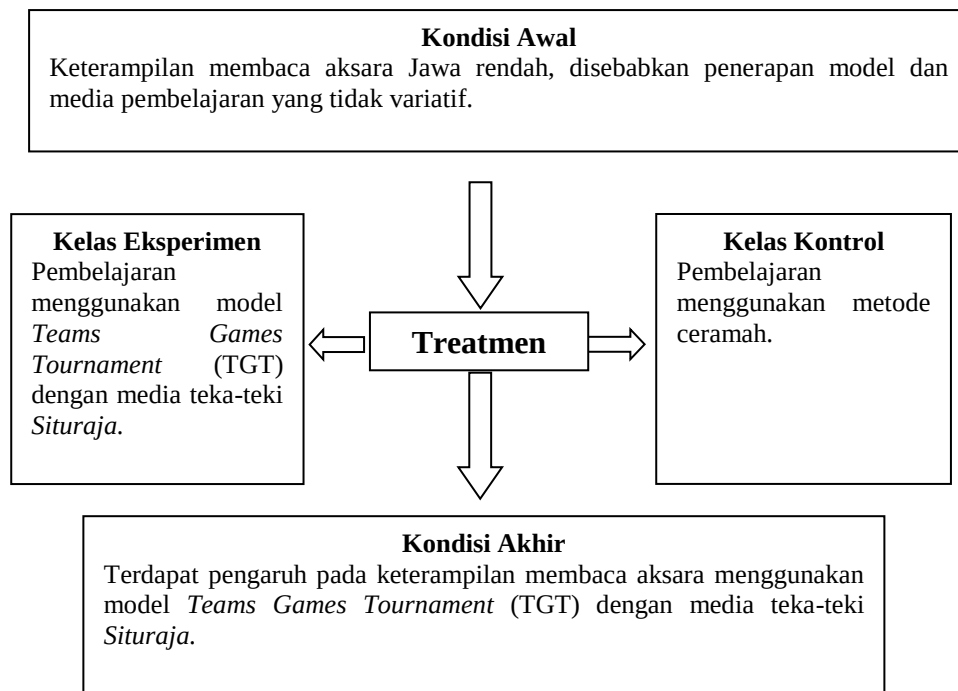
*Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Aktivitas belajar dengan model *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa. Dalam proses pembelajaran siswa melakukan turnamen yang berkaitan dengan aksara Jawa. *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan yaitu siswa aktif dalam pembelajaran bahasa Jawa yang dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa. *Teams Games Tournament* (TGT) bukan hanya memiliki kelebihan saja tetapi juga memiliki kekurangan yaitu siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Meskipun *Teams Games Tournament* terdapat kekurangan tetapi peneliti berusaha memadukan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki Situraja untuk tercapainya proses hasil belajar bahasa Jawa di kelas IV SD Negeri Ringinanom 2.

Pembelajaran bahasa Jawa yang mulanya berlangsung secara konvensional dan mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran, dengan adanya percobaan penemuan baru yang dilakukan peneliti memunculkan semangat belajar siswa mengenai pembelajaran bahasa Jawa yang dipadukan dengan menggunakan media teka-teki *Situraja* sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dan guru dapat menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* dalam pembelajaran bahasa Jawa.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Penggunaan model dan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa, seperti menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* “inovasi kartu aksara Jawa”. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan treatment berupa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* “inovasi kartu aksara Jawa” pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol tidak diberikan treatment khusus, yaitu menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Alur kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Bagan 1.**

### **Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan alur kerangka pemikiran di atas dapat dijelaskan bahwa kondisi awal keterampilan membaca aksara Jawa rendah disebabkan penggunaan model dan media pembelajaran yang tidak variatif. Selanjutnya peneliti melakukan *treatmen* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja*. Kondisi akhir penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* terhadap keterampilan membaca aksara Jawa.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan penyusunan kerangka pemikiran, maka hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki *Situraja* terhadap keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV SD Negeri Ringinanom 2.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2015:107) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Desain penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki *Situraja*, sedangkan kelompok kedua menggunakan media yang sudah ada yaitu bagan aksara Jawa. Setelah beberapa saat kedua kelompok diberi tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*). Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 7. Desain penelitian**

| Kelompok          | <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|-------------------|----------------|-----------|-----------------|
| <b>Eksperimen</b> | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub>  |
| <b>Kontrol</b>    | O <sub>3</sub> |           | O <sub>4</sub>  |

(Sugiyono, 2015:116)

Keterangan:

X : perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki *Situraja*

O<sub>1</sub> : *pretest* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : *posttest* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : *pretest* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : *posttest* kelompok kontrol

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian. Pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki *Situraja*.

### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:116). Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas IV SD Negeri Ringinanom 2, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

## C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi variabel penelitian adalah petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Agar variabel dapat diukur dan diamati maka setiap konsep yang ada dalam hipotesis harus dioperasionalkan dalam definisi operasional variabel.

1. Model *Teams Games Tournament* Dengan Media Teka-Teki *Situraja* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki

kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pelaksanaan pembelajaran model TGT dibantu dengan media teka-teki *Situraja* yang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam membaca aksara Jawa. Teka-teki *Situraja* merupakan media pembelajaran berbentuk teka-teki yang pada setiap kotaknya berisi aksara Jawa. Di dalam kotak teka-teki tidak hanya menampilkan aksara *nglegena* saja, tetapi juga menampilkan aksara Jawa *nglegena* yang dilengkapi dengan *sandhangan swara* yang berbeda-beda.

2. Keterampilan Membaca Aksara Jawa adalah kemampuan dalam memahami suatu bacaan beraksara Jawa yang harus dikuasai dalam berbahasa Jawa yang didalamnya mengandung 20 aksara Jawa guna mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Keterampilan membaca aksara Jawa akan diukur menggunakan tes dan unjuk kerja.

#### D. Subjek Penelitian

##### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik keismpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri Ringinanom 2 yang berjumlah 38 siswa.

**Tabel 8. Data tempat penelitian**

| Sekolah                | Kelas | Kelompok   | Jumlah siswa |
|------------------------|-------|------------|--------------|
| SD Negeri Ringinnaom 2 | IV A  | Eksperimen | 19           |
|                        | IV B  | Kontrol    | 19           |
| Total                  |       |            | 38           |



## 2. Sampel

Sugiyono (2015:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas kontrol.

## 3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah:

### 1. Unjuk Kerja

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk memperoleh data. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur merupakan observasi yang telah dirancang terlebih dahulu secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan, dan dimana tempatnya.

### 2. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam materi pelajaran tertentu. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Tes tertulis berupa butir-butir soal pilihan ganda dengan jumlah 30 soal yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Jawa.

#### F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes.

##### 1. Instrumen Tes

Wina Sanjaya (2011:99) tes merupakan sederetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Tes bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki *Situraja*.

**Tabel 9. Kisi-kisi soal membaca aksara Jawa**

| Kompetensi Dasar                                                                                                                                                                                        | Indikator                                                                                                                                    | No. Soal | Ranah | Jumlah Soal |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------|-------------|
| <b>3.4 Mengenal sandhangan panyijeg wanda dan sandhangan panyijeg wyanjana</b><br><b>4.4Membaca dan menulis huruf Jawa yang menggunakan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, taling tarung)</b> | 3.4.1Mengenal <i>sandhangan panyijeg wanda (wignyan, cecak, layar)</i> dan <i>sandhangan panyijeg wyanjana (cakra, cakra keret, pengkal)</i> | 1-10     | CI    | 10          |
|                                                                                                                                                                                                         | 4.4.1 Membaca dan mengubah kata beraksara Jawa yang mengandung <i>sandhangan swara</i> ke dalam latin                                        | 11 – 20  | CI    | 10          |
|                                                                                                                                                                                                         | 4.4.2 Membaca dan mengubah kalimat beraksara Jawa yang                                                                                       | 21 - 30  | CI    | 10          |

|  |                                                   |    |
|--|---------------------------------------------------|----|
|  | mengandung <i>sandhangan</i> swara ke dalam latin |    |
|  | <b>Jumlah</b>                                     | 30 |

## 2. Unjuk Kerja

Menurut Sugiyono (2015:203) unjuk kerja merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Instrumen unjuk kerja dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 10. Unjuk Kerja Keterampilan Membaca Aksara Jawa**

| Aspek Pengamatan                 | Indikator                                     | Sumber | Instrumen pengumpulan Data |
|----------------------------------|-----------------------------------------------|--------|----------------------------|
| Keterampilan Membaca Aksara Jawa | Kelancaran dalam membaca aksara Jawa          | Siswa  | Unjuk kerja                |
|                                  | Ketepatan pelafalan dalam membaca aksara Jawa |        |                            |
|                                  | Volume suara                                  |        |                            |
|                                  | Penguasaan aksara Jawa <i>nglegena</i>        |        |                            |
|                                  | Penguasaan aksara <i>sandhangan</i>           |        |                            |
|                                  | Intonasi                                      |        |                            |
|                                  | Jeda                                          |        |                            |

## G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Penelitian ini dilaksanakan setelah validasi instrumen dilakukan. Validasi instrumen dilakukan dengan validasi ahli (*expert judgment*) dan uji coba instrumen untuk menentukan apakah instrumen tersebut layak digunakan untuk penelitian.

#### a) *Expert Judgment*

Validasi ahli atau *expert judgment* dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan instrumen terhadap variabel yang akan diteliti. Validasi ahli pada penelitian ini dilakukan oleh dua ahli, yaitu Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ambar Yuli Astuti, S.Pd. SD selaku guru SD Negeri Ringinanom 2, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

Kedua validator melakukan penilaian terhadap 6 instrumen, yakni soal tes, silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (lembar kerja siswa), media pembelajaran dan materi ajar, dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 11. Hasil Validasi Ahli 1**

| No | Instrumen          | Nilai Rata-rata | Keterangan                     |
|----|--------------------|-----------------|--------------------------------|
| 1  | Soal tes           | 81              | Valid<br>(tidak revisi)        |
| 2  | Silabus            | 79              | Valid<br>(sedikit revisi)      |
| 3  | RPP                | 81              | Valid<br>(tidak revisi)        |
| 4  | Materi Ajar        | 85              | Sangat valid<br>(tidak revisi) |
| 5  | LKS                | 100             | Sangat valid<br>(tidak revisi) |
| 6  | Media pembelajaran | 81              | Valid<br>(tidak revisi)        |

**Tabel 12. Hasil Validasi Ahli 2**

| No | Instrumen          | Nilai Rata-rata | Keterangan                     |
|----|--------------------|-----------------|--------------------------------|
| 1  | Soal tes           | 90              | Valid<br>(tidak revisi)        |
| 2  | Silabus            | 81              | Valid<br>(sedikit revisi)      |
| 3  | RPP                | 82              | Sangat valid<br>(tidak revisi) |
| 4  | Materi ajar        | 100             | Sangat valid<br>(tidak revisi) |
| 5  | LKS                | 100             | Sangat valid<br>(tidak revisi) |
| 6  | Media pembelajaran | 84              | Sangat valid<br>(tidak revisi) |

Dari hasil penilaian kedua validator tersebut, dapat disimpulkan

bahwa semua instrumen layak untuk digunakan sebagai penelitian.

b) Validitas Tes

**Tabel 13. Hasil Validitas Tes**

| Kompetensi Dasar                                                                                                | Indikator                                                                                                  | Butir Soal | Item           |                 | Keterangan  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------|-----------------|-------------|
|                                                                                                                 |                                                                                                            |            | <i>r</i> tabel | <i>r</i> hitung |             |
| <b>3.4 Mengenal sandhangan panyijeg wanda dan sandhangan panyijeg wyanjana</b>                                  | Mengenal sandhangan panyijeg wanda (wignyan, cecak, layar) dan sandhangan wyanjana (cakra, keret, pengkal) | 1          | 0,444          | 0,885           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 2          | 0,444          | 0,686           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 3          | 0,444          | 0,652           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 4          | 0,444          | 0,793           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 5          | 0,444          | 0,748           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 6          | 0,444          | 0,920           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 7          | 0,444          | 0,225           | Tidak Valid |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 8          | 0,444          | 0,682           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 9          | 0,444          | 0,793           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 10         | 0,444          | 0,275           | Tidak Valid |
| <b>4.4 Membaca dan menulis huruf Jawa yang menggunakan sandhangan swara (wulu, suku, pepet, taling, tarung)</b> | Membaca dan mengubah kata beraksara Jawa yang mengandung sandhangan swara ke dalam latin.                  | 11         | 0,444          | 0,144           | Tidak Valid |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 12         | 0,444          | 0,864           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 13         | 0,444          | 0,769           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 14         | 0,444          | 0,164           | Tidak Valid |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 15         | 0,444          | 0,830           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 16         | 0,444          | 0,934           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 17         | 0,444          | 0,741           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 18         | 0,444          | 0,533           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 19         | 0,444          | 0,813           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 20         | 0,444          | 0,229           | Tidak Valid |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 21         | 0,444          | 0,858           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 22         | 0,444          | 0,395           | Tidak Valid |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 23         | 0,444          | 0,933           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 24         | 0,444          | 0,882           | Valid       |
|                                                                                                                 |                                                                                                            | 25         | 0,444          | 0,934           | Valid       |

|    |       |       |       |
|----|-------|-------|-------|
| 26 | 0,444 | 0,783 | Valid |
| 27 | 0,444 | 0,723 | Valid |
| 28 | 0,444 | 0,475 | Valid |
| 29 | 0,444 | 0,717 | Valid |
| 30 | 0,444 | 0,934 | Valid |

## 2. Uji Reliabilitas

Intrumen dikatakan reliable apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai alpha lebih besar dari 0,05 dalam perhitungan menggunakan *cronboach alpha* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 23*. Berdasarkan hasil analisis *alpha cronbach* yaitu sebesar 0,971. Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas kuesioner sangat tinggi dan layak digunakan untuk penelitian.

## 3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dalam mencari daya beda subjek peserta dibagi menjadi dua sama besar berdasarkan atas skor total yang mereka peroleh. Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 23*.

**Tabel 14. Klasifikasi Daya Pembeda**

| <b>Daya Pembeda</b> | <b>Klasifikasi</b>    |
|---------------------|-----------------------|
| 0,40 atau lebih     | Soal sangat baik      |
| 0,30-0,39           | Soal cukup baik       |
| 0,20-0,29           | Soal perlu pembahasan |
| 0,19                | Soal buruk            |

Tabel 14 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan daya beda suatu butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut:

**Tabel 15. Hasil Daya Pembeda**

| No Soal | r hitung | keterangan       | No Soal | r hitung | keterangan       |
|---------|----------|------------------|---------|----------|------------------|
| 1       | 0,885    | Soal sangat baik | 13      | 0,741    | Soal sangat baik |
| 2       | 0,686    | Soal sangat baik | 14      | 0,533    | Soal sangat baik |
| 3       | 0,652    | Soal sangat baik | 15      | 0,813    | Soal sangat baik |
| 4       | 0,793    | Soal sangat baik | 16      | 0,858    | Soal sangat baik |
| 5       | 0,748    | Soal sangat baik | 17      | 0,933    | Soal sangat baik |
| 6       | 0,920    | Soal sangat baik | 18      | 0,882    | Soal sangat baik |
| 7       | 0,682    | Soal sangat baik | 19      | 0,934    | Soal sangat baik |
| 8       | 0,793    | Soal sangat baik | 20      | 0,783    | Soal sangat baik |
| 9       | 0,864    | Soal sangat baik | 21      | 0,723    | Soal sangat baik |
| 10      | 0,769    | Soal sangat baik | 22      | 0,475    | Soal sangat baik |
| 11      | 0,830    | Soal sangat baik | 23      | 0,717    | Soal sangat baik |
| 12      | 0,934    | Soal sangat baik | 24      | 0,934    | Soal sangat baik |

Tabel 15 menunjukkan hasil daya pembeda butir soal valid. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 6 soal buruk dan 24 soal sangat baik dengan jumlah soal 30.

#### 4. Tingkat Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah kemampuan suatu soal tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah. uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 23*

**Tabel 16. Kriteria Indeks Kesukaran Soal**

| Tingkat Kesukaran    | Kalsifikasi |
|----------------------|-------------|
| $0,71 < P \leq 1,00$ | Mudah       |
| $0,31 < P \leq 0,70$ | Sedang      |
| $0,00 < P \leq 0,30$ | Sukar       |

Tabel 16 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

**Tabel 17. Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal**

| No | Mean | Keterangan | No | Mean | Keterangan | No | Mean | Keterangan |
|----|------|------------|----|------|------------|----|------|------------|
| 1  | 0,84 | Mudah      | 13 | 0,74 | Mudah      | 7  | 0,84 | Mudah      |
| 2  | 0,79 | Mudah      | 14 | 0,79 | Mudah      | 8  | 0,74 | Mudah      |
| 3  | 0,84 | Mudah      | 15 | 0,84 | Mudah      | 9  | 0,68 | Sedang     |
| 4  | 0,63 | Sedang     | 16 | 0,68 | Sedang     | 10 | 0,68 | Sedang     |
| 5  | 0,79 | Mudah      | 17 | 0,84 | Mudah      | 11 | 0,89 | Mudah      |
| 6  | 0,79 | Mudah      | 18 | 0,89 | Mudah      | 12 | 0,79 | Mudah      |

Tabel 17 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, sedang hasil keseluruhan di dapat soal dengan kategori mudah sebanyak 19 soal dan 5 soal dalam kategori sedang.

## H. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan
  - a. Perancangan penelitian.
  - b. Pembuatan instrumen penelitian.
  - c. Validasi instrument penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Melaksanakan *pretest* terhadap kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B) untuk mengetahui keterampilan membaca aksara Jawa.
  - b. Melakukan *treatmen* terhadap kelas eksperimen sebanyak 4 kali menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki *Situraja*.



- c. Melakukan *treatment* terhadap kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Melaksanakan *posttest* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap kelas eksperimen.

Tes akhir diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tes dibandingkan dengan hasil yang didapat pada tahap awal (*pretest*).

3. Pengolahan dan analisis data.
4. Menyimpulkan hasil penelitian.

## **I. Metode Analisis Data**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa siswa, pengaruh tersebut diketahui melalui perbedaan hasil analisis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Kegiatan pengumpulan dan analisis data yang digunakan peneliti dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 23* dan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan itu baik atau tidak maka peneliti menggunakan uji-*t*, yaitu uji kesesuaian rata-rata dari kedua kelas awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji Normalitas dan uji Homogenitas sebagai pengujian awal dan prasyarat dalam pengujian berikutnya.

### **1. Uji Normalitas**

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji normal atau tidaknya suatu data yang akan dianalisis. Uji normalitas dilakukan menggunakan

rumus uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 23*. Uji Normalitas diperoleh nilai signifikan data lebih dari 0,05 maka data tersebut normal, dan jika signifikan kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji Homogenitas varians dapat menggunakan *Lavene test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 23*. Penentu suatu varian homogen atau tidak dalam penelitian ini menggunakan asumsi apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data bersifat homogen, sebaliknya apabila nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data bersifat tidak homogen.

## 3. Uji Hipotesis

Uji *Mann Whitney U* digunakan untuk menguji signifikansi beda nilai tengah dua kelompok berbeda. Analisis uji *Mann Whitney U* dihitung dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic 23*. Kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan hipotesis dengan taraf signifikansi 5% (0,05).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Desain penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media teka-teki *Situraja*, sedangkan kelompok kedua menggunakan media yang sudah ada yaitu bagan aksara Jawa. Setelah beberapa saat kedua kelompok diberi tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik nonparametrik..Penggunaan statistik nonparametrik didasarkan karena data yang diperoleh tidak memenuhi salah satu asumsi dari statistik parametrik yaitu pemilihan subjek yang tidak secara random, selain itu desainnya juga terkait prasyarat data bagian normalitas. Hasil uji *Mann Whitney U* menunjukkan bahwa *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan, ditunjukkan dengan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,006, ( $0,006 < 0,05$ ). Hasil uji *Mann Whitney U* ditunjukkan dengan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,005, ( $0,005 < 0,05$ ) disimpulkan bahwa kemampuan akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil uji *Mann Whitney U* menunjukkan bahwa unjuk kerja pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001,

( $0,001 < 0,05$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan media Teka-teki *Situraja* terhadap keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa kelas IV.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

##### 1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan akan model pembelajaran yang inovatif dan selalu memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran sehingga mampu meminimalkan rasa bosan pada siswa.

##### 2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah hendaknya mampu mendukung guru dalam penerapan model pembelajaran inovatif bagi siswa yaitu memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai.

##### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media yang lebih variatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, M. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media
- Sugiyono. 2015. *Metologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dalman, 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Tarigan, Hendri Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Endarswara, suwardi. 2008. *Metologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Daeng, dkk. 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Somadyo,Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Slavin. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran Cetakan ke-15*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Dalman, 2017. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Jakni,2015. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

# LAMPIRAN