

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN MEDIA *RAJA LUDO* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA
(Penelitian pada siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Shofia Farda Amni
16.0305.0192

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN MEDIA *RAJA LUDO* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA
(Penelitian pada siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN MEDIA *RAJA LUDO* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA
(Penelitian pada siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik 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:

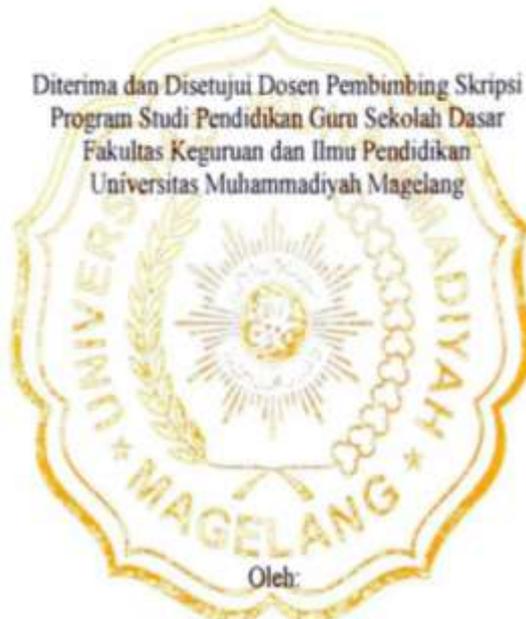
Shofia Farda Amni
16.0305.0192

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PESETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION*
BERBANTUAN MEDIA *RAJA LUDO* TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA
(Penelitian pada siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik
Kabupaten Magelang)**

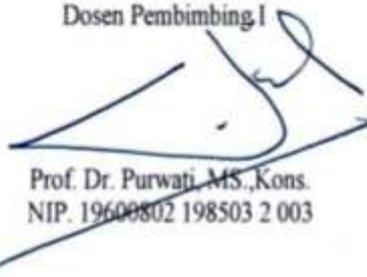
Diterima dan Disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Shofia Farda Amni
16.0305.0192

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Purwati, MS., Kons.
NIP. 19600802 198503 2 003

Magelang, 22 Juli 2020
Dosen Pembimbing II



Galih Istiningih, M.Pd.
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION*
BERBANTUAN MEDIA *RAJA LUDO* TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA
(Penelitian pada siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik
Kabupaten Magelang)

Oleh :
Shofia Fada Amni
16.0305.0192

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 : 7 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi :

1. Prof. Dr. Purwati, M.,Kons. (Ketua)
2. Galih Istiningsih, M.Pd. (Sekertaris)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. (Anggota)
4. Dhuta Sukmarani, M.Si (Anggota)

Mengesahkan,
Rekan FKIP

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Shofia Farda Amni
NPM : 16.0305.0192
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation*
Berbantuan Media Raja Ludo Terhadap Kemampuan
Membaca Aksara Jawa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sediri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan 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, 27 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,


Shofia Farda Amni
16.0305.0192

MOTTO

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:

"Berlapanglapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”

(QS. Al mujadalah, 58 : 11).

PERSEMBAHAN

Segenap rasa syukur atas kehadiran Allah SWT, sebuah karya tulis kupersembahkan untuk :

1. Kedua orangtua saya Bapak Ghinan Nafsi dan Ibu Mustafrihah tercinta yang tidak pernah lupa menyebutkan nama saya dalam doanya dan memberikan semangat serta motivasi
2. Almamater Program Studi Pendidikam Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION*
BERBANTUAN MEDIA RAJA LUDO TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA AKSARA JAWA**

(Penelitian pada siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan kaliangkrik Kabupaten
Magelang)

Shofia Farda Amni

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo terhadap kemampuan membaca aksara Jawa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* yang termasuk dalam *Pra-Experimental Designs*. Subjek Penelitian dipilih dengan cara sampel jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 10 orang siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes kemampuan membaca aksara Jawa dan observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Uji validitas instrumen soal tes kemampuan membaca aksara Jawa dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan *SPSS for Windows versi 22.00*. Uji prasyarat analisis yaitu dengan uji normalitas. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 22.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca aksara Jawa dan model pembelajaran *Group Investigation* terlaksana dengan baik. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *Paired Sample T-Test* pada sampel dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed) $0,000 < 0,05$ serta terdapat peningkatan persentase pada keterlaksanaan model disetiap *treatment* yaitu pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 terdapat 86%, pada pertemuan 4 meningkat menjadi 93%. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca aksara Jawa.

Kata kunci : *Group Investigation*, kemampuan membaca aksara jawa

**INFLUENCE OF GROUP INVESTIGATION LEARNING MODEL BY RAJA
LUDO AS THE MEDIA ON THE ABILITY TO
READ JAVA SCRIPT**

(Study in class IV Banjarejo Village Kaliangkrik District Magelang Regency)

Shofia Farda Amni

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Group Investigation learning model assisted by Raja Ludo as media on the ability to read Javanese script in IV grade students who live in Banjarejo Village Kaliangkrik District Magelang Regency.

It was pre experimental research with One Group Pretest-Posttest design. Research subjects were 10 students. Its selected by saturated samples technique. Data collection method was done by using the Javanese script reading ability test and observing the implementation of the learning model. validation test used product moment formula, while reliability test used the Cronbach alpha formula by SPSS for Windows versi 22.00. The analysis prerequisite test is the normality test. Data analysis used parametric statistical techniques called Paired Sample T-Test by SPSS for Windows versi 22.00.

The results showed that the Group Investigation learning model using Raja Ludo as media had a positive effect on the ability to read Javanese script and the Group Investigation learning model was implemented well. It was proved by the probability value of the analysis data (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Not only that, there is an increase in the percentage of the model implementation in each treatment. There are 86% at 1st, 2nd, 3rd meetings increased to 93% at the 4th meeting. So we can conclude that Group Investigation learning model assisted by Raja Ludo as media hadits positive effect on the ability to read Javanese script

Key word : Group Investigation, ability to read java script

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media *Raja Ludo* Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa (Penelitian pada siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang). Disusun guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar di jenjang S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari dalam penyelesaian laporan ini tidak terlepas bantuan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Susiswiyadi, M.Ag selaku rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd. selaku kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Prof. Dr. Purwati, MS.,Kons. selaku dosen pembimbing I dan Galih Istiningsih.M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan.
5. Kepala Desa Banajarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.
6. Segenap keluarga besar Shofia Farda Amni yang selalu mecurahkan kasih sayang, serta memberikan semangat.

7. Teman-teman kelas PGSD angkatan 2015 yang telah menjadi teman penulis selama belajar di Universitas Muhammadiyah Magelang.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi khususnya dalam pendidikan dimasa depan. Maka dari itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun berguna untuk kesempurnaan skripsi ini.

Magelang, 26 Juli 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	<i>i</i>
HALAMAN JUDUL.....	<i>ii</i>
HALAMAN PENEGAS	<i>iii</i>
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<i>iv</i>
HALAMAN PENGESAH	<i>v</i>
HALAMAN PERNYATAAN	<i>vi</i>
HALAMAN MOTTO.....	<i>vii</i>
HALAMAN PERSEMBAHAN	<i>viii</i>
ABSTRAK.....	<i>ix</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>x</i>
KATA PENGANTAR	<i>xi</i>
DAFTAR ISI.....	<i>xiii</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>xvi</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xviii</i>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<i>xix</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
A. Latar Belakang	<i>1</i>
B. Identifikasi Masalah.....	<i>5</i>
C. Pembatasan Masalah	<i>6</i>

D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Pembelajaran Aksara Jawa.....	9
B. Kemampuan Membaca Aksara Jawa	12
C. Karakteristik Siswa SD Kelas IV	19
D. Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Berbantuan Media Raja Ludo .	20
E. Media Raja Ludo.....	24
F. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Berbantuan Media Raja Ludo Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa.....	29
G. Penelitian yang Relevan	32
H. Kerangka Berfikir	34
I. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Rancangan Penelitian	37
B. Identifikasi Variabel.....	38
C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian	38
D. Subjek Penelitian.....	39
E. Metode Pengumpulan Data	40

F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Uji Instrumen Penelitian.....	43
H. Prosedur Penelitian.....	52
I. Metode Analisi Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... <i>Error! Bookmark not defined.</i>	
A. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	Er
	ror! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Aksara Jawa <i>Nglegena</i>	11
Tabel 2 <i>Sandhangan Panyijeg Wanda</i>	11
Tabel 3 <i>Sandhangan Wyanjana</i>	12
Tabel 4 Kompetensi Dasar dan Indikator Membaca Aksara Jawa	18
Tabel 5 Penskoran Permainan Raja Ludo	29
Tabel 6 Perbedaan Fase <i>Group Investigation</i> dengan Fase <i>Group Investigation</i> Berbantuan Media Raja Ludo	31
Tabel 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Membaca aksara Jawa.....	41
Tabel 8 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Model.....	42
Tabel 9 Hasil Validasi Ahli.....	44
Tabel 10 Hasil Uji Validasi Soal Tes	45
Tabel 11 Hasil Statistik Reliabilitas	47
Tabel 12 Skala Pedoman Daya Pembeda.....	48
Tabel 13 Hasil Uji Pembeda	48
Tabel 14 Skala Tingkat Kesukaran Soal	50
Tabel 15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	50
Tabel 16 Persetase Dan Katagori Keterlaksanaan Pembelajaran.....	55
Tabel 17 Data Hasil <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 18 Data Hasil <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 19 Perbedaan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ...	Error! Bookmark not defined.

Tabel 20 Hasil Observasi Keterlaksanaan Model ..**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 21 Hasil Uji Normalitas Data.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 22 Hasil Uji *Paired Sample T-Test***Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 2 Desain Penelitian.....	37
Gambar 3 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5 Diagram Peningkatan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Validasi Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Data Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Jadwal Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Instrumen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Hasil Data Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Hasil Obsevasi Keterlaksanaan Model	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Buku Bimbingan.....	Error! Bookmark not defined.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jawa adalah salah satu bidang ilmu yang dimasukkan dalam pelajaran sekolah sebagai pendidikan bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan muatan local wajib untuk jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan bahasa Jawa tidak hanya memuat materi tentang kebahasaan Jawa saja, bidang ilmu ini juga mempelajari tentang *unggah-ungguh* atau sopan santun bagaimana bersikap dalam bermasyarakat. Tatacara bertingkah laku yang baik, berbicara, dan bertemu dengan orang tercantum dalam materi pendidikan bahasa Jawa. Selain itu pendidikan bahasa Jawa memuat materi yang berkaitan dengan kebudayaan Jawa seperti wayang, puisi Jawa atau yang biasa disebut *geguritan*, *tembang macapat*, serta huruf Jawa atau yang biasa disebut aksara Jawa sesuai dengan peraturan pemerintah.

Menurut peraturan gubernur Jawa Tengah No 57 tahun 2013 tentang Bendera dan Bahasa: menjelaskan bahwa bahasa Jawa yang merupakan lambang kebanggaan dan juga identitas masyarakat Jawa, termasuk di dalamnya aksara Jawa yang harus tetap dilestarikan agar tidak hilang seiring dengan perkembangan zaman. Bahasa Jawa di sekolah dasar terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Kemampuan membaca pada pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya melafalkan kata-kata berbahasa Jawa juga terampil dalam membaca aksara Jawa.

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya menjadi peninggalan yang patut di lestarikan. aksara Jawa menjadi bukti nyata adanya zaman terdahulu sebelum adanya bangsa Indonesia. Perubahan zaman ini meruban kebiasaan dan kehidupan sosial masyarakat, anak-anak dalam kesehariannya cenderung diajarkan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, tidak banyak anak-anak yang paham dengan bahasa Jawa. Hal ini berdampak pada penguasaan materi bahasa Jawa disekolah menjadi rendah. Kesantunan dan kesopanan semakin tidak nampak dalam keseharian siswa. Begitu juga dengan materi aksara Jawa yang merupakan salah satu muatan dalam pendidikan bahasa Jawa. Dimana peserta didik kurang menguasai materi tersebut. Kemampuan siswa dalam membaca aksara Jawa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Aksara Jawa dianggap sebagai materi pelajaran kuno yang tidak terlalu penting untuk dipelajari.

Berbagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut sudah dilakukan salah satu upayanya terdapat pada peneliatian dari Marantikan (2015) yang telah melakukan usaha mengatasi kemampuan membaca aksara jawa dengan pembelajaran Multimedia *Senenge Sinau Aksara Jawa*. Penelitian tersebut tentunya belum maksimal dan masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga terdapat inovasi baru mengembangkan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* yang di kombinasikan dengan permainan tradisional ludo untuk mengatasi berbagai masalah yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang pada tanggal 17-22 November 2019, peneliti menemukan bahwa aksara Jawa menjadi materi yang kurang diminati oleh siswa kelas IV di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya antusias siswa saat mata pelajaran bahasa Jawa tepatnya dalam materi aksara Jawa, menurut keterangan beberapa siswa saat pembelajaran berlangsung, beberapa siswa terlihat tidak memperhatikan gurunya, ada yang sedang mencoret-coret kertas, ada yang mengobrol di luar tema pembelajaran, ada yang mengganggu temannya dan ada yang hanya diam bertopang dagu di meja sambil melihat ke luar kelas karena proses pembelajaran yang monoton dan tidak ada media pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi bosan saat pembelajaran dimulai. Berdasarkan data yang terdapat di kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang, 75% dari jumlah siswa ke 10 belum mencapai kemampuan Kemampuan membaca. Hal ini membuktikan bahwa Kemampuan membaca aksara Jawa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang masih rendah.

Rendahnya Kemampuan membaca aksara Jawa ini tentu disebabkan beberapa faktor dari dalam dan luar siswa. Hal ini dibuktikan oleh keterangan guru kelas IV yang mengajar di salah satu sekolah dasar yang berada di Desa Banjarejo, bahwa dalam mengajar aksara Jawa guru merasa kesulitan dengan model dan media yang cocok untuk mengajar, sedangkan guru di sekolah tersebut sudah berusaha untuk memaksimalkan pembelajaran bahasa Jawa

dalam satu minggu 2 jam pelajaran. Media dan sumber belajar bahasa Jawa relatif kurang sehingga beberapa materi pembelajaran yang mestinya menarik jika memakai media, tetapi menjadi membosankan karena hanya berisi ceramah dari guru.

Melihat kondisi yang demikian, dapat digambarkan bahwa pengetahuan akan membaca aksara Jawa yang merupakan salah satu budaya bangsa Indonesia, untuk anak-anak Jawa seusia sekolah dasar itu sendiri dapat dikatakan memprihatinkan. Maka dari itu untuk meningkatkan Kemampuan membaca aksara Jawa diperlukan suatu inovasi atau usaha lain untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa kelas IV di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Usaha tersebut dapat dilakukan dengan menginovasikan model pembelajaran *Group Investigation* dan mengembangkan media pembelajaran yang bernama “*Raja Ludo*”.

Model pembelajaran *Group Investigation* adalah salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang memiliki titik tekan pada partisipasi dari aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi atau segala sesuatu mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari. Model pembelajaran *Group Investigation* diharapkan mampu mempengaruhi cara berpikir siswa untuk berpikir logis, memotivasi siswa untuk lebih giat belajar serta meningkatkan aktivitas siswa, serta melatih kemampuan berkomunikasi yang baik bagi siswa. Beberapa hal tersebut ini mengharuskan siswa untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi hangat. Selain itu dalam pembelajaran kali ini terdapat media

yang inovatif, media tersebut bernama “Raja Ludo”. Raja Ludo ini adalah media berupa sebuah permainan yang sedang hits dikalangan anak-anak, dimana cara bermainnya hampir seperti ular tangga namun sudah diinovasi dengan kartu untuk mengukur Kemampuan membaca aksara Jawa siswa.

Model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo cocok diterapkan Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang karena letaknya sangat strategis berada didaerah lereng gunung sumbing dimana sumber daya manusianya masih rendah dan tidak memikirkan pentingnya pendidikan serta sekolah hanya sebagai formalitas saja. Selain itu di desa tersebut terdapat kasus yang serupa sehingga dapat memudahkan penelitian.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu dikaji secara empiris dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media Raja Ludo Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang” yang akan menjadi kajian spesifik yang akan diteliti.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Minat siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang terhadap materi aksara Jawa rendah.

2. Kurangnya Kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, sehingga kurang memotivasi siswa dalam belajar.
4. Siswa-siswa merasakan kebosanan dalam kegiatan belajar sehingga siswa-siswa jenuh dan asik melakukan kegiatan sendiri karena proses pembelajaran yang monoton siswa hanya disuruh memerhatikan guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, tidak semua permasalahan akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada :

1. Kurangnya Kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.
2. Media pembelajaran yang digunakan tidak mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, sehingga kurang memotivasi siswa dalam belajar.
3. Siswa merasakan kebosanan dalam kegiatan belajar sehingga siswa-siswa jenuh dan asik melakukan kegiatan sendiri karena proses pembelajaran yang monoton siswa hanya disuruh memerhatikan guru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca aksara Jawa di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti susun, maka tujuan yang akan dicapai adalah untuk menguji pengaruh model *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo terhadap Kemampuan membaca aksara Jawa kelas IV di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Pnelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai bahan diskusi dan kajian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Memudahkan siswa menerima materi aksara Jawa
- 2) Memudahkan siswa belajar aksara Jawa
- 3) Menarik siswa agar senang belajar bahasa jawa

b. Manfaat bagi guru:

- 1) Memperoleh inovasi pembelajaran bahasa Jawa
 - 2) Memperoleh media untuk materi aksara Jawa yang menarik
- c. Manfaat bagi peneliti:
- 1) Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh dari sekolah diteliti
 - 2) Memberikan pengalaman bagi peneliti
 - 3) Memberikan motivasi untuk peneliti agar terus mengembangkan dunia pendidikan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Aksara Jawa

Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Bahasa Jawa yang terus berkembang maka diperlukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah sehingga perlu dilestarikan supaya tidak hilang keberadaannya.

Bahasa Jawa merupakan muatan local wajib untuk jenjang Sekolah Dasar. Menurut peraturan gubernur Jawa Tengah No 57 tahun 2013 tentang Bendera dan Bahasa menjelaskan bahwa bahasa Jawa yang merupakan lambang kebanggaan dan juga identitas masyarakat Jawa, termasuk di dalamnya aksara Jawa yang harus tetap dilestarikan agar tidak hilang seiring dengan perkembangan zaman. Bahasa Jawa di sekolah dasar terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra, serta huruf Jawa atau yang biasadisebut aksara Jawa sesuai dengan peraturan pemerintah.

Menurut Arafik (2013: 29) mata pelajaran bahasa Jawa adalah program pembelajaran bahasa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan bahasa Jawa serta sikap positif terhadap bahasa Jawa itu sendiri. Mata pelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar mulai diberikan dari kelas I sampai dengan kelas VI. Muatan materi bahasa Jawa yang diberikan di

Sekolah Dasar antara lain unggah-ungguh, wayang, tembang macapat dan geguritan, pakaian tradisional, gamelan, parikan, dan aksara Jawa. Aksara Jawa mulai diberikan di kelas III, aksara Jawa tidak diajarkan sekaligus, namun secara bertahap. Materi aksara Jawa yang diajarkan di kelas IV adalah *sandhangan*, dan *panyigeg*.

1. Aksara Jawa *Nglegena*

Aksara Jawa sering disebut juga hancaraka, salah satu aksara asli nusantara, khususnya digunakan oleh masyarakat di daerah Jawa bagian tengah. Menurut Pitarto (2018: 10) aksara Jawa merupakan budaya warisan leluhur yang patut dilestarikan. Aksara Jawa sebagai salah satu budaya daerah ikut menjadi bagian dari kebudayaan nasional sebagai aset bangsa yang tak ternilai. Aksara Jawa terdiri dari 20 huruf dasar, 20 huruf *pasangan* yang berfungsi menutup bunyi vokal, 8 huruf “utama” (aksara *murda*, ada yang tidak berpasangan), 8 *pasangan* huruf utama, 5 aksara *swara* (huruf vokal depan), 5 aksara *rekan* dan 5 pasangannya, beberapa *sandhangan* sebagai pengatur vokal, beberapa huruf khusus, beberapa tanda baca, dan beberapa tanda pengatur tatapenulisan (*pada*).

Menurut Nuraini (2014: 120) Aksara Jawa berjumlah 20 disebut aksara Jawa *nglegena*, yaitu *ha na ca ra ka do ta sa wa la pa dha ja ya nya ma ga ba tha nga*. Aksara *nglegena* merupakan aksara yang belum mendapat *sandhangan* dan pasangan. Pada penulisan, aksara Jawa dirulis menggantung seperti aksara Hindi. Namun demikian, pada pengajaran aksara tersebut ditilis atas garis.

Tabel 1
Aksara Jawa Nglegena

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦪ	ꦤ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

2. Sandhangan

a. Sandhangan Panyijeg Wanda

Sandhangan Panyijeg Wanda iku ana telu 4, yaiku *wignyang*, *cecak*, *laya lan pangkon*.

Tabel 2
Sandhangan Panyijeg Wanda

Aksara Jawa	Latin
ꦲ	Layar
-	Cecak
ꦶ	Wignyan
ꦲ	Pangkon

b. Sandhangan Wyanjana

Sandhangan Wyanjana iku ana telu 3, yaiku *cakra*, *cakra keret* lan *pangkal*. *Cakra* iku awujud panjing *ra*, *cakra keret* awujud panjing *re*,

dene *pangkal* awujud panjang *ya*. Wujud *cakra*, *cakra keret*, *pangkal*, lan pengetrapane kaya ing ngisor iki.

Tabel 3
Sandhangan Wyanjana

Aksara Jawa	Latin
ꦚ	Cakra
ꦚꦏꦺꦫꦺꦠ	Cakra Keret
ꦥꦁꦏꦭ	Pangkal

B. Kemampuan Membaca Aksara Jawa

1. Kemampuan Membaca

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup melaksanakan sesuatu). Kemudian kata mampu tersebut mendapat awalan *pe-* dan akhiran *-an*, jadi kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan. Sehingga kemampuan membaca dapat diartikan sebagai kemampuan dasar atau bekal yang harus dimiliki oleh seorang siswa dalam belajar.

Somadayo (2011: 4) mengungkapkan bahwa membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan tulis. Pendapat tersebut didukung Tarigan (2015: 9) yang menjelaskan bahwa membaca adalah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tulisannya.

Dari beberapa pengertian yang dipaparkan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah kemampuan kegiatan pikiran melalui indra penglihatan yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memahami

suatu informasi dari simbol-simbol yang berupa huruf yang telah disusun menjadi kata atau kalimat sehingga mempunyai bunyi dan makna. Membaca terdiri dari beberapa kegiatan yaitu mengenali bentuk huruf dan menyuarkan bunyi huruf atau deretan huruf yang memiliki makna dengan bersuara atau tidak bersuara (dalam hati).

a. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri (Jauharoti, 2009: 85).

Menurut Anderson dalam Damlan (2013: 12) menyatakan bahwa secara lebih rinci menyebutkan beberapa tujuan dari membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*), di mana dengan membaca akan mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh sang tokoh, apa yang telah dibuat oleh sang tokoh, apa yang telah terjadi pada tokoh khusus atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh sang tokoh.
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*), dengan membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan

topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami sang tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh sang tokoh untuk mencapai tujuannya.

- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau organisasi cerita (*reading for sequance or organization*), dengan membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua dan ketiga atau seterusnya, setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian, kejadian dibuat dramatisasi.
- 4) Membaca untuk menyimpulkan atau membaca inferensi (*reading of inference*), dengan membaca untuk menemukan serta mengetahui menganggap para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh sang pengarang kepada para pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*), dengan membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar.
- 5) Membaca untuk menilai, (*reading to evaluate*), dengan membaca untuk menemukan apakah sang tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang

diperbuat oleh sang tokoh, atau bekerja seperti cara sang tokoh bekerja dalam cerita itu.

- 6) Membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*), dengan membaca untuk bagaimana hidupnya berbeda dan kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, bagaimana sang tokoh menyerupai pembaca.

Beberapa pendapat ahli yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa membaca bertujuan untuk memperoleh informasi. Informasi yang dicari oleh pembaca digunakan sebagai hiburan, meningkatkan pengetahuan atau sebagai panduan untuk melakukan kegiatan atau aktivitas belajar.

b. Aspek Membaca

Menurut Tarigan (2015: 12) Secara garis besarnya terdapat dua aspek penting dalam membaca, yaitu:

- 1) Kemampuan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah (*lower order*). Aspek ini mencakup:
 - a) Pengenalan bentuk huruf;
 - b) Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain)
 - c) Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis)

- d) Kecepatan membaca bertaraf lambat.
- 2) Kemampuan yang bersifat pemahaman (*comprehension skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*). Aspek ini mencakup:
- a) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal
 - b) Memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang relevansi/keadaan kebudayaan, reaksi pembaca);
 - c) Evaluasi atau penilaian (isi, bentuk) dan
 - d) Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan

Dari beberapa aspek diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca termasuk dalam kemampuan mekanis. kemampuan mekanis mencakup pengenalan huruf, pengenalan unsur linguistik (kata, kalimat, frase, pola klausa dan lain-lain), pengenalan hubungan, dan kecepatan membaca bertaraf lambat. Pada kemampuan membaca ini mengukur kemampuan siswa dalam membaca dari urutan yang paling rendah seperti menganal huruf kemudian membaca kata dan membaca kalimat dan lain sebagainya.

c. Membaca Nyaring

Membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yg tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati), selain itu baca,membaca juga diartikan sebagai mengeja atau melafalkan apa yang tertulis,

mengucapkan, meramalkan dan menduga. 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 seorang mampu mempergunakan ucapan yang tepat, membaca dengan jelas tidak terbata-bata, membaca dengan tidak terus-menerus melihat pada bahan bacaan, membaca dengan menggunakan intonasi da lagu yang tepat dan jelas.

2. Kemampuan Membaca Aksara Jawa

Menurut Marantika (2015: 18) Membaca aksara Jawa termasuk dalam jenis membaca permulaan terkait keterampilan mekanis yang mencakup pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), dan kecapatan membaca ke taraf lambat. Pembelajaran membaca permulaan aksara Jawa di kelas IV mengarahkan siswa untuk mengenal bentuk dan bunyi huruf dari aksara Jawa. Seperti yang dibahas pada subab sebelumnya, membaca terdiri dari beberapa kegiatan yaitu mengenali bentuk huruf dan menyuarakan bunyi huruf atau deretan huruf yang memiliki makna dengan bersuara atau tidak bersuara (dalam hati). Berdasarkan pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca aksara Jawa adalah kemampuan pikiran dalam melihat huruf atau aksara jawa untuk mengenali 19 bentuk huruf dan menyuarakan bunyi huruf atau aksara Jawa yang memiliki makna

dengan bersuara atau tidak bersuara (dalam hati). Selanjutnya, sesuai dengan silabus bahasa Jawa kelas IV indikator pembelajaran aksara Jawameliputi:

- a. Mentransliterasi aksara Jawa ke dalam huruf latin
- b. Mentransliterasi aksaraJawa dengan sandhangan sederhana

Kemampuan membaca aksara Jawa merupakan kemampuan dalam mentransliterasikan suatu bacaan beraksara Jawa. Untuk meningkatkan kemampuan meBaca aksara Jawa tentunya memiliki indikator. Berikut adalah indikator kemampuan membaca aksara Jawa:

Tabel 4
Kompetensi Dasar dan Indikator Membaca Aksara Jawa

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengenal <i>sandhangan panyijeg wanda</i> dan <i>sandhangan panyijeg wyanjana</i>	3.4.1 Mentransliterasikan <i>sandhangan panyijeg wanda (wignyan, cecak, layar)</i> dan <i>sandhangan panyijeg wyanjana(cakra, cakra keret, pengkat)</i> dalam tulisan latin
4.4 Membaca dan menulis huruf Jawa yang menggunakan <i>sandhangan panyijeg wanda (wignyan, cecak, layar)</i> dan <i>sandhangan panyijeg wyanjana(cakra, cakra keret, pengkat)</i>	4.4.1 Mentransliterasikan kata beraksara Jawa yang mengandung <i>sandhangan panyijeg wanda (wignyan, cecak, layar)</i> dan <i>sandhangan panyijeg wyanjana(cakra, cakra keret, pengkat)</i> ke dalam tulisan latin
	4.4.4 Mentransliterasikan kalimat beraksara Jawa yang mengandung <i>sandhangan panyijeg wanda (wignyan, cecak, layar)</i> dan <i>sandhangan panyijeg wyanjana(cakra, cakra keret, pengkat)</i> ke dalam tulisan latin

C. Karakteristik Siswa SD Kelas IV

Peserta didik sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret (Heruman, 2013: 1). Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Objek konkret tersebut yang dapat ditangkap oleh panca indra.

Menurut Nurhayati (2011: 34) anak-anak pada kelas-kelas sekolah dasar sedang bergerak dari pemikiran egosentris ke desentris, atau dari pemikiran subjektif ke pemikiran objektif. Pemikiran desentris memungkinkan anak-anak melihat bahwa orang lain dapat memiliki persepsi berbeda dari persepsi mereka. Untuk menangkap ide Piaget tentang perkembangan anak usia SD secara ringkas adalah sebagai berikut:

1. Usia SD Kelas Rendah (Kelas I-III)
 - a. Sudah dapat mengklasifikasikan angka-angka atau bilangan, meskipun masih harus lebih banyak menggunakan benda/ objek yang konkret (alat peraga).
 - b. Mulai dapat menyimpan pengetahuan atau hasil pengamatan dalam daya ingatannya.
 - c. Mulai dapat mengoperasikan kaidah-kaidah logika (berfikir logis), meskipun terbatas pada objek-objek konkret.
2. Usia SD Kelas Tinggi (kelas IV-VI)
 - a. Mulai dapat berfikir hipotesisi deduktif.

- b. Mulai mampu mengembangkan kemampuan berdasarkan kedua alternatif.
- c. Mulai mampu menginferensi atau menggeneralisasikan dari berbagai kategori.

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwasannya usia siswa sekolah dasar berkisaran 6-12 tahun. Kelas IV adalah kelas tinggi, dimana pada kelas tinggi siswa sudah mampu berfikir kritis, mengembangkan kemampuan berdasarkan kedua alternatif, dan mampu menginferensi atau menggeneralisasikan dari berbagai kategori.

D. Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media Raja Ludo

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Group Investigation adalah tipe dari model pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2014: 202) model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya. Selanjtnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan.

Menurut Agus (2015: 73) Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah.

Dari pemaparan diatas model pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru sudah tidak aneh dengan model pembelajaran kooperatif karena mereka beranggapan telah bisa melakukan pembelajaran kooperatif, dalam bentuk belajar kelompok. Pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation*

Fathurrohman (2015: 69) menyatakan bahwa *Group Investigation* adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam Kemampuan proses kelompok.

Group Investigation menurut Slavin dalam Sutirman (2013: 37) adalah tipe pembelajaran yang dilakukan dengan pengaturan siswa bekerja dalam

kelompok kecil menggunakan pertanyaan kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan dan proyek kooperatif. *Group Investigation* yang pertama kali dikembangkan oleh Sharan dalam Huda (2013: 292) ini merupakan salah satu tipe kompleks dalam pembelajaran kelompok yang mengharuskan siswa untuk menggunakan *skill* berfikir level tinggi. Strategi *Group Investigation* pada prinsipnya, sudah banyak diadopsi oleh berbagai bidang pengetahuan, baik humaniora dan saintifik. Akan tetapi, dalam konteks pembelajaran kooperatif, *Group Investigation* tetap menekankan pada heterogenitas dan kerja sama antara siswa.

Menurut Huda (2013: 294) *Group Investigation* diklasifikasikan sebagai metode investigasi kelompok karena tugas-tugas yang diberikan sangat beragam, mendorong siswa untuk mengumpulkan dan mengevaluasi informasi dari beragam sumber, komunikasinya bersifat bilateral. Menurut Nurhadi dalam Wena (2009: 35) mengungkapkan *Group Investigation* merupakan salah satu bentuk tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *Group Investigation* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran dan menekankan pada partisipasi serta aktivitas

siswa untuk mencari sendiri informasi pelajaran yang akan dipelajari melalui berbagai sumber.

a. Langkah-Langkah *Group Investigation*

Langkah-langkah *Group Investigation* ini terdiri atas Tahapan-tahapan kemajuan siswa di dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Group Investigation*. Menurut Trianto (2009: 76) membagi langkah-langkah model investigasi kelompok menjadi 6 fase yaitu:

- 1) Memilih topik/pengelompokan Siswa dibentuk kelompok secara heterogen sesuai dengan topik yang telah ditentukan.
- 2) Perencanaan *cooperative* siswa dan guru merencanakan prosedur pembelajaran.
- 3) Implementasi siswa menerapkan rencana yang telah kembangkan dengan aktivitas dan kemampuan yang luas.
- 4) Analisis dan sintesis Siswa menganalisis dan mensintesis informasi yang diperoleh kemudian diringkas dan disajikan secara menarik sebagai bahan untuk presentasi.
- 5) Presentasi hasil Setiap kelompok menyajikan hasil penyelidikan.
- 6) Evaluasi Siswa dan guru mengevaluasi pembelajaran yang telah dipelajari.

Selain langkah-langkah di atas, terdapat pula komponen-komponen pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* yang dijelaskan oleh Slavin (2010: 218-219) telah menetapkan enam tahap *Group Investigation* seperti berikut ini :

- 1) Tahap Pengelompokan (*Grouping*) Pemilihan topik Pada tahap ini, siswa memilih topik dan menentukan kelompok.
- 2) Tahap Perencanaan kooperatif (*Planning*) Pada tahap ini siswa merencanakan topik yang akan diselidiki.
- 3) Tahap Penyelidikan (*Investigation*) Implementasi Pada tahap ini, siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data dan membuat simpulan terkait dengan permasalahan-permasalahan yang diselidiki.
- 4) Tahap Pengorganisasian (*Organizing*) Analisis dan sintesis Pada tahap ini, anggota kelompok merencanakan apa yang akan mereka laporkan dan bagaimana mempresentasikannya.
- 5) Tahap Presentasi hasil final (*Presenting*) Pada tahap ini setiap kelompok mempresentasikan hasil penyelidikannya.
- 6) Tahap Evaluasi (*Evaluating*) Kegiatan guru dan siswa Guru dan siswa mengkolaborasi, mengevaluasi tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, langkah-langkah model cooperative learning tipe *Group Investigation*: (1) pengelompokan, (2) perencanaan, (3) investigasi, (4) menyiapkan laporan akhir, (5) presentasi (6) evaluasi dan penghargaan.

E. Media Raja Ludo

1. Pengertian Media

Menurut Azhar (2011: 3) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas, lebih lanjut

dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung siswa untuk belajar. Heinich, Molenda, dan Russel dalam Wina Sanjaya (2011:204) menyatakan bahwa “*media is a channel of communication*”, media adalah sarana komunikasi. Media merupakan perantara atau sarana yang dapat mempermudah penyampaian sebuah informasi.

Dari beberapa definisi tentang media dan media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu atau perantara komunikasi yang dapat mempermudah seseorang memahami sebuah informasi. Sedangkan media pembelajaran adalah segala hal berupa benda, orang, ataupun kondisi yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami informasi serta materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal-hal tersebut meliputi media yang berupa benda seperti video, gambar, koran, serta orang atau kondisi yang berupa kegiatan seperti diskusi, simulasi, dan kegiatan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pengertian tentang media di atas, menunjukkan bahwa media merupakan bagian penting dalam pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam setiap pembelajaran tentu berbeda, tergantung bagaimana materi yang sedang dibahas dan bagaimana media dapat menarik perhatian siswa. Pemilihan media yang tepat dapat membantu tercapainya tujuan

instruksional yang telah ditentukan. Media yang menarik perhatian siswa tentu akan membuat siswa lebih senang menggunakan media tersebut, sehingga materi yang ada didalamnya dapat tersampaikan dengan baik.

2. Media Raja Ludo

Menurut Brocic (2015: 4) Permainan ludo adalah permainan papan yang sama seperti bermain ular tangga. Ludo adalah salah satu permainan tradisional yang sangat sederhana bisa dilacak dari abad ke-6 di India. Menurut Khamadi (2016: 168) Keunggulan permainan ludo dari sisi keunikan permainannya, nilai budaya dan nilai edukasinya bagi anak sudah sepatutnya dijaga keberadaannya agar dapat dikenal dan menjadi kebanggaan bagi anak-anak sebagai generasi penerus.

Ciri pada permainan ludo ini yaitu permainan yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari empat orang anak, mempunyai empat macam warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru yang tergambar dengan ukuran 35 x 35 cm berbentuk segi empat sama sisi atau bujur sangkar, yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat pion dengan menggunakan dadu (Ramaikis 2013: 255).

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Raja Ludo adalah kepanjangan dari aksara Jawa ludo, dimana sebuah permainan ludo yang di inovasi dengan kartu soal aksara Jawa. Media Raja Ludo berbentuk papan persegi dengan ukuran 35x35 cm. Media Raja Ludo merupakan sebuah permainan tradisional yang sederhana untuk dimainkan anak-anak,

permainan ini seperti permainan ular tangga dan dimainkan oleh 2-4 anak. Media Raja Ludo di rancang untuk membantu siswa dalam memahami aksara Jawa. Selain itu karena tingkat membaca aksara Jawa masih rendah, maka media ini di rancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa. Proses pembelajaran ini dilakukan dengan permainan ludo, melalui permainan ini siswa tidak mudah bosan dan pasif saat pembelajaran berlangsung.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Azmi dan Yusman (2017: 125) terdapat beberapa manfaat permainan ludo dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Aspek kognitif: kemampuan literasi, mengetahui dan mengingat
 - 2) Aspek motorik: pemain mampu mengkoordinasi anggota tubuh dengan aktif saat bermain
 - 3) Logika: kemampuan berpikir secara cepat
 - 4) Emosional: pemain akan terkait dan merasakan hubungan interpersonal melalui kerja sama dengan kelompoknya
 - 5) Kreatif dan imajinatif: kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
 - 6) Visual: kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek
3. Petunjuk Penggunaan Media Raja Ludo
- 1) Siapa pun yang mendapatkan angka tertinggi ketika mengocok dadu dapat memulai permainan. Untuk bergerak di atas papan, pemain perlu mendapatkan angka enam untuk “mengaktifkan” pion ke

permainan. Jika pemain pertama tidak mendapatkan angka enam, pemain berikutnya mendapatkan giliran. Angka enam pertama yang didapatkan merupakan “jalan” agar pion dapat meninggalkan kandang.

(Setiap orang mendapatkan satu kesempatan untuk mendapatkan angka enam, dan jika ia tidak mendapatkannya, giliran main akan diberikan ke pemain berikutnya).

- 2) Ikuti dadu. Setelah pemain mendapatkan angka enam pertama untuk mengaktifkan pion ke permainan, pemain tersebut harus mengocok kembali dadu untuk menggerakkan pion. Anda harus mengikuti angka yang ditampilkan di dadu. Untuk mendarat di “rumah”(finis), Anda harus menggerakkan pion sesuai angka di dadu. Anda juga tidak bisa tiba di rumah jika mendapatkan angka yang melebihi dari angka yang diperlukan (dalam hal ini, Anda mungkin perlu mundur satu atau beberapa langkah jika angka yang keluar melebihi angka yang diperlukan untuk mendarat tepat di rumah).
 - a) Jika mendapat angka 6 kembali peserta boleh membebaskan pion atau berjalan mengikuti angka dadu.
 - b) Jika peseta dalam bermain mengikuti dadu dan pion berhenti pada kotak berwarna hitam  . Maka peserta mendapatkan kartu soal yang dipilihkan oleh lawannya, kemudian harus di jawab dan dicocokkan dengan kuncinya.

- c) Jika benar peserta dapat menuliskan skor pada kotak warna kuning lalu dapat mengocok dadu kembali, namun jika salah peserta dapat menuliskan skor pada kotak warna hijau dan pion harus kembali ke kandang.
- d) Jika pion berhenti pada kotak yang berisi *sandhangan* maka peserta harus menuliskan *sandhangan* tersebut pada kotak putih.

Tabel 5
Penskoran Permainan Raja Ludo

Skor Permainan		Keterangan
Skor untuk jawaban benar	Skor untuk jawaban salah	Sandhangan

- e) Jika salah satu pion berhenti pada kotak yang sama dengan pion lawan, maka pion lawan kembali ke kandang.
- 3) Ikuti permainan sampai salah satu pion dari pemain sampai pada rumah (finis), lalu jumlahkan skor benar dan salah. peserta yang mendapat skor benar paling banyak akan mendapatkan reward.

F. Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media *Raja Ludo* Terhadap Kemampuan Membaca Aksara Jawa

Group Investigation adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok kecil, siswa menggunakan inkuiri kooperatif (perencanaan dan diskusi kelompok) kemudian mempresentasikan

penemuan mereka di kelas. Model pembelajaran ini menuntun siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun Kemampuan proses kelompok.

Group Investigation (GI) merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Pada model pembelajaran ini melatih siswa untuk membangun kemampuan berfikir secara mandiri dan kritis serta melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan kelompok. *Group Investigation* (GI) memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya yaitu: a. Siswa yang berpartisipasi dalam GI cenderung berdiskusi dan menyumbang ide tertentu, b. Gaya bicara dan kerjasam sis dapat di observasi, c. Siswa dapat belajar kooperatif lebih efektif, dengan demikian dapat meningkatkan interaksi sosial siswa, d. Dapat melatih siswa berfikir kritis dan aktif, e. Guru dapat bersikap informal, f. Dapat meningkatkan penampilan dan hasil belajar siswa. Selain itu model pembelajaran *Group Investigation* juga memiliki beberapa kekurangan , namun peneliti berusaha memadukan model *Group Investigation* dengan media Raja Ludo untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan pada mata pelajaran bahasa Jawa di kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

Pembelajaran bahasa Jawa yang mulanya berlangsung secara konvensional dan mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran, dengan adanya percobaan penemuan baru yang dilakukan peneliti diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa mengenai pembelajaran bahasa Jawa

yang di padukan dengan media *Raja Ludo*. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dan guru dapat menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* (GI) berbantuan media *Raja Ludo* dalam proses belajar mengajar bahasa Jawa.

Model pembelajaran *Group Investigation* memiliki fase (1) pengelompokan, (2) perencanaan, (3) investigasi, (4) menyiapkan laporan akhir, (5) presentasi (6) evaluasi dan penghargaan. Jika dikombinasikan dengan media *Raja Ludo* terdapat pengembangan pada fasenya. Berikut adalah perbedaan fase *Group Investigation* dengan fase *Group Investigation* berbantuan media *Raja Ludo*:

Tabel 6
Perbedaan Fase *Group Investigation* dengan Fase *Group Investigation* Berbantuan Media *Raja Ludo*

Fase <i>Group Invertigation</i>		Fase <i>Group Invertigation</i> Berbantuan Media <i>Raja Ludo</i>	
Tahap	Aktivitas Siswa	Tahap	Aktivitas Siswa
Tahap 1 Mengatur murid ke dalam kelompok	Siswa berkelompok dengan kelompok yang sudah di tentukan	Tahap 1 Mengatur murid ke dalam kelompok	Siswa berkelompok 3-4 anak, dengan kelompok yang sudah di tentukan
Tahap 2 Merencanakan tugas yang akan dipelajari	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di kerjakan dan berdiskusi	Tahap 2 Merencanakan tugas yang akan dipelajari	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan di kerjakan dan berdiskusi
Tahap 3 Melaksanakan investigasi	Siswa melakukan kegiatan untuk memperoleh	Tahap 3 Melaksanakan invertigasi dengan mediaa	Siswa bermain <i>Raja Ludo</i> agar mendapatkan kartu aksara

Fase Group Inverigation		Fase Group Inverigation Berbantuan Media Raja Ludo	
Tahap	Aktivitas Siswa	Tahap	Aktivitas Siswa
	hasil untuk di presentasikan	<i>Raja Ludo</i>	sehingga mendapatkan bahan untuk presentasi
Tahap 4 Menyiapkan laporan akhir	Siswa bersama kelompok membuat laporan akhir	Tahap 4 Menyiapkan laporan akhir	Siswa bersama kelompok membuat laporan akhir
Tahap 5 Mempresentasikan laporan akhir	Perwakilan dari kelompok mempresentasikan laporan akhirnya	Tahap 5 Mempresentasikan laporan akhir	Semua anggota kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan apa yang mereka dapat dari bermain Raja Ludo
Tahap 6 Evaluasi	Siswa melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan mengerjakan soal	Tahap 6 Evaluasi dan Penghargaan	Siswa mengerjakan soal dan siswa yang mendapat skor paling banyak saat bermain Raja Ludo diberi <i>reward</i> berupa hadiah

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan biasanya digunakan untuk mencari perbedaan dan kesamaan dari penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti

menganain model *Group Invertigation* dan Kemampuan membaca aksara Jawa :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Martinah (2016) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Melalui Model Kooperatif Tipe *Group Investigation* dengan Media *Iqro’ Lima Raja* pada kelas IV SD N 1 Krajan”. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Jawa antara siswa yang belajar melalui model kooperatif tipe *Group Investigation* dengan media *Iqro’ Lima Raja* dan siswa yang belajar dengan metode ceramah. Pada penelitian tersebut terdapat kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu meneliti tentang kemampuan membaca aksara Jawa dengan media pembelajaran *Group Investigation*.
2. Penelitian yang dilakukan Ariyanti (2014) yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Dengan Media Scrabble Aksara Jawa* “ dengan menggunakan sebuah media yaitu media scrabble aksara Jawa dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa dengan menggunakan media scrabble aksara Jawa pada peserta didik kelas III SD Negeri 02 Ngasem tahun 2014. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan dari persentase ketuntasan secara klasikal. Ketuntasan klasikal pada prasiklus hanya 10% atau hanya terdapat 2 peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 76 . Pada siklus I ketuntasan klasikal meningkat menjadi 50% atau sebanyak 10

peserta didik yang mencapai KKM. Selanjutnya ketuntasan klasikal meningkat lagi pada siklus II yaitu menjadi 90% atau 18 peserta didik yang nilainya ≥ 76 . 6. Pada penelitian ini terdapat kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu meneliti kerampilan membaca aksara Jawa.

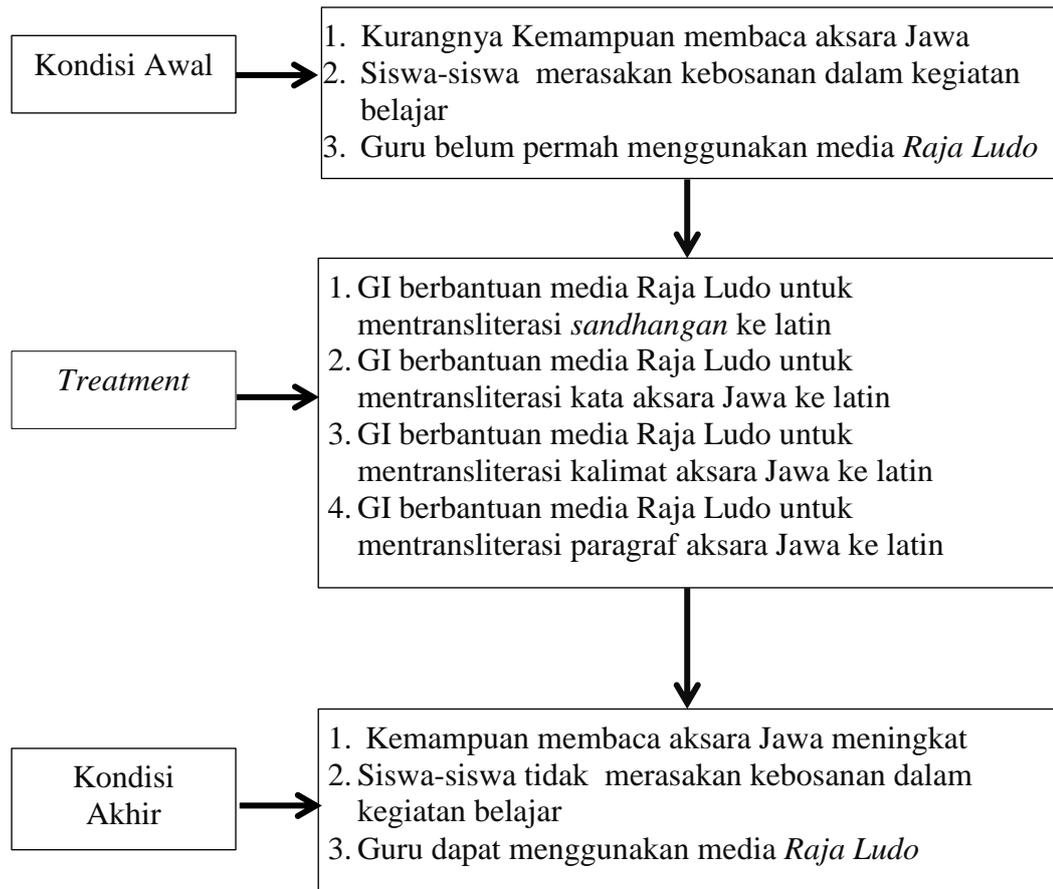
Penelitian yang peneliti buat kali ini sangat berbeda dari penelitian lainnya, kali ini peneliti menggunakan media yang sudah *modern* dan kekinian yaitu *Group Investigation*. Media yang peneliti buat merupakan inovasi dari permainan masakini yaitu permainan Ludo yang diinovasi dengan kartu soal. Peneliti juga tidak meningkatkan kemampuan menulis siswa, namun meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa.

H. Kerangka Berfikir

Pada kenyataannya Kemampuan membaca aksara Jawa siswa masih kurang baik. Pembelajaran yang sering diterapkan selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan latihan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut menyebabkan siswa mengalami kejenuhan. Hal tersebut dapat berakibat pada ketertarikan siswa terhadap aksara Jawa, siswa menganggap aksara Jawa adalah suatu materi yang membosankan sehingga Kemampuan membaca aksara Jawa siswa tersebut rendah.

Pembelajaran dengan media dapat menghilangkan kejenuhan siswa, keaktifan siswa dapat terbangun kembali. Pembelajaran menggunakan model

pembelajaran model *Group Investigation* berbantuan mediamedia *Raja Ludo* diharapkan mampu menghilangkan kejenuhan siswa sehingga dapat mengembangkan Kemampuan membaca siswa. Berikut adalah kerangka berfikirnya:



Gambar 1
Kerangka Berfikir

I. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara,

karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media *Raja Ludo* terhadap kemampuan membaca siswa kelas IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang akan digunakan berdasarkan metodenya yaitu menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yang termasuk dalam *Pra-Experimental Designs*. *Pra-Experimental Designs* merupakan salah satu desain penelitian eksperimen, yang desain rancangan eksperimennya dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2
Desain Penelitian**

Keterangan :

O₁ : nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O₂ : nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

X : perlakuan dengan model pembelajaran Group Investigation berbantuan media Raja Ludo

Pengaruh model pembelajaran dan media terhadap kemampuan membaca siswa = (O₂-O₁). Dalam desain penelitian ini kelompok tidak ditentukan secara acak atau pasangan, juga tidak terdapat kelompok pembanding, tetapi berisi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan.

B. Identifikasi Variabel

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2016: 39). Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan mediamedia Raja Ludo.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, di karena adanya variabel bebas (Sugiono, 2016: 39). Dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah Kemampuan membaca aksara Jawa.

C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

Devinisi operasional variabel adalah devinisi yang digunakan untuk memberi batasan terhadap variabel-variabel teoritis agar jelas dan terarah. Berikut devinisinya:

1. Model Pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo

Model Pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo adalah kombinasi antara pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* dengan media Raja Ludo untuk mempengaruhi kemampuan membaca aksara Jawa siswa kela IV Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Adapun fase pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo: (1) pengelompokan, (2) perencanaan, (3) investigasi, (4) menyiapkan laporan, (5) presentasi (6) evaluasi dan penghargaan.

2. Kemampuan membaca aksara Jawa

Kemampuan membaca aksara Jawa dalam penelitian ini adalah hasil yang ingin dikembangkan dan dilihat dari hasil tes yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo. Peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam (1) mentransliterasikan *sandhangan panyijeg wanda*) dan *sandhangan panyijeg wyanjana*(dalam tulisan latin. (2) mentransliterasikan kata beraksara Jawa yang mengandung *sandhangan panyijeg wanda*) dan *sandhangan panyijeg wyanjana* ke dalam tulisan latin. (3) mentransliterasikan kalimat beraksara Jawa yang mengandung *sandhangan panyijeg wanda*) dan *sandhangan panyijeg wyanjana* ke dalam tulisan latin.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:80). Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi itu tersebut (Sugiyono, 2017: 82). Sampel dari penelitian ini adalah

siswa kelas IV yang berjumlah 10 anak di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

3. Teknik Sampling

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

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data-data yang menunjang penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumoukan data tentang kemampuan ssubjek penelitian dengan cara pengukuran, missal 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 essay dengan jumlah 25 soal yang berkaitan dengan materi pelajatan bahasa Jawa yaitu aksara Jawa.

2. Observasi Keterlaksanaan Model

Metode observasi ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung apakah sudah sesuai dengan fase-fase dalam model pembelajaran atau belum.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data agar kegiatan penelitian lebih mudah dan terencana. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen lembar tes/soal dan lembar observasi keterlaksanaan model untuk memperoleh data-data yang akurat. Berikut adalah kisi-kisi dari lembar tes dan lembar observasi keterlaksanaan model :

1. Tes Kemampuan Membaca

Soal tes ini berasal dari materi bahasa Jawa, yaitu materi *sandhangan panyijeg wanda* dan *sandhangan panyijeg wyanjana*. Soal tes terdiri dari 60 butir soal *essay* yang digunakan untuk mengungkap kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7
Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Membaca aksara Jawa

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Ranah	Jumlah Soal
3.4 Mengenal <i>sandhangan panyijeg wanda</i> dan <i>sandhangan panyijeg wyanjana</i>	Mengenal dan mentransliterasikan <i>sandhangan panyijeg wanda (wignyan, cecak, layar)</i> dan <i>sandhangan panyijeg wyanjana(cakra, cakra keret, pengkat)</i> dalam nama latin.	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,1 0	C1, C2	5
4.4 Membaca dan menulis huruf Jawa yang menggunakan <i>msandangan swara (wulu, suku, pepet,</i>	Memahami dan mentransliterasikan kata beraksara Jawa yang mengandung <i>sandhangan swara</i> ke dalam latin	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,1 0,11,12,1 3,14,15,1 6,17,18,1 9,20,21,2 2,23,24,2 5	C1, C2	10

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Ranah	Jumlah Soal
<i>taling, taling tarung)</i>	Mentransliterasi	1,2,3,4,5,	C2	10
	kalimat beraksara Jawa yang mengandung	6,7,8,9,10,11,12,1		
	<i>sandhangan swara</i> ke	3,14,15,1		
	dalam latin	6,17,18,19,20,21,2		
		2,23,24,25		
		5		

2. Observasi keterlaksanaan Model

Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam model pembelajaran atau belum. Kisi-kisi observasi keterlaksanaan model dapat dilihat pada Tabel 8:

Tabel 8
Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Model

No	Aspek	Indikator	No Pernyataan	Jumlah Butir
1.	Pra Pembelajaran	Menyiapkan dan mengkondisikan siswa	a,b	2
2.	Pendahuluan	Menyampaikan hal yang akan dipelajari dan dicapai	c, d, e	3
3.	Kegiatan Inti			
	Tahap 1 Pengelompokan	Membagi siswa dalam kelompok	f	1
	Tahap 2 Melaksanakan	Menjelaskan yang akan dilakukan	G	1
	Tahap 3 Melakukan investigasi	Memantau aktivitas siswa bermain Raja Ludo	H	1
	Tahap 4 Menyiapkan Laporan akhir	Memantau aktivitas siswa	I	1

No	Aspek	Indikator	No Pernyataan	Jumlah Butir
	Tahap 5 Presentasi	Mendampingi siswa dalam melamporkan dan membuat kesimpulan	j, k	2
	Tahap 6 Evaluasi dan Penghargaan	Evaluasi pembelajaran dan pemberian <i>reward</i>	l, m	2
4.	Penutup	Merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan	n, o	2

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan seberapa baik suatu instrumen digunakan untuk mengukur konsep yang seharusnya. Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), artinya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur (Arifin, 2011: 245).

Pada penelitian ini validitas yang digunakan tergolong ke dalam validitas konstruk (*construct validity*). Menguji validitas konstruk, digunakan pendapat dari ahli (*judgement experts*). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Uji validasi ahli dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu :

- a. Validator 1 : Puji Rahmawati, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang.
- b. Validator 2 : M. Mustafriah, S.Pd. SD selaku wali kelas IV SD N Ngawonggo 1.

Tabel 9
Hasil Validasi Ahli

Validator	Instrumen				
	RPP	Media	LKS	Materi Ajar	Lembar Observasi
Puji Rahmawati, M.Pd	Sangat baik, dapat digunakan dengan revisi sedikit	Sangat baik dapat digunakan tanpa revisi	Baik dapat digunakan dengan revisi sedikit	Baik dapat digunakan dengan revisi sedikit	-
M. Mustafrihah, S.Pd.SD	Baik dapat digunakan dengan revisi sedikit	Baik dapat digunakan dengan revisi sedikit	Baik dapat digunakan dengan revisi sedikit	Baik dapat digunakan dengan revisi sedikit	Baik dapat digunakan tanpa revisi

Setelah mendapatkan persetujuan dari ahli apakah instrumen sesuai, kemudian dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Soal uji coba instrumen diuji cobakan pada kelas IV di luar sampel yaitu SD N Ngawonggo 1 Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Soal uji coba instrumen berjumlah 60 item dengan jumlah siswa 19 anak. Setelah diperoleh data nilai hasil uji coba soal, maka dilakukan uji validitas berbantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 untuk mengetahui koefisien korelasi tiap item (Irwanto, 2012: 6-8). Ketentuan pengambilan keputusan dengan menggunakan batasan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang terdiri dari 60 item, diperoleh 35 butir soal valid dan 25 butir soal dinyatakan tidak valid. Hasil dari item-item soal baik yang valid maupun yang tidak valid akan disajikan pada Tabel 10:

Tabel 10
Hasil Uji Validasi Soal Tes

No Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Hasil
A. Mentransliterasian sandhangan			
1	0,456	,547	Valid
2	0,456	,491	Valid
3	0,456	,515	Valid
4	0,456	-,133	Tidak valid
5	0,456	,347	Tidak valid
6	0,456	,556	Valid
7	0,456	,157	Tidak valid
8	0,456	,346	Tidak valid
9	0,456	-,053	Tidak valid
10	0,456	,531	Valid
B. Mentransliterasian dalam bentuk kata			
1	0,456	,369	Tidak valid
2	0,456	,516	Valid
3	0,456	,741	Valid
4	0,456	,260	Tidak valid
5	0,456	,317	Tidak valid
6	0,456	,380	Tidak valid
7	0,456	,420	Tidak valid
8	0,456	,623	Valid
9	0,456	,626	Valid
10	0,456	,567	Valid
11	0,456	,668	Valid
12	0,456	,056	Tidak valid
13	0,456	,732	Valid
14	0,456	,769	Valid
15	0,456	,301	Tidak valid
16	0,456	,395	Tidak valid
17	0,456	,539	Valid
18	0,456	,623	Valid
19	0,456	,626	Valid
20	0,456	,667	Valid
21	0,456	,479	Valid
22	0,456	,512	Valid
23	0,456	,079	Tidak valid
24	0,456	,504	Valid
25	0,456	,455	Tidak valid
C. Mentransliterasian dalam bentuk Kalimat			
1	0,456	,466	Valid
2	0,456	,667	Valid
3	0,456	,313	Tidak valid
4	0,456	,542	Valid
5	0,456	,374	Tidak valid
6	0,456	,441	Tidak valid

No Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Hasil
7	0,456	,491	Valid
8	0,456	,457	Valid
9	0,456	,504	Valid
10	0,456	,390	Tidak valid
11	0,456	,213	Tidak valid
12	0,456	,551	Valid
13	0,456	,482	Valid
14	0,456	,395	Tidak valid
15	0,456	,787	Valid
16	0,456	,781	Valid
17	0,456	,375	Tidak valid
18	0,456	,474	Valid
19	0,456	,618	Valid
20	0,456	,325	Tidak valid
21	0,456	,643	Valid
22	0,456	,555	Valid
23	0,456	,588	Valid
24	0,456	,342	Tidak valid
25	0,456	,167	Tidak valid

Tabel 10 diatas menunjukkan bahwa tidak semua soal dinyatakan valid. Dari 60 butir soal yang diuji cobakan terdapat 35 butir soal yang dinyatakan valid dan 25 butir soal dinyatakan tidak valid. Maka jumlah soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini adalah 25 soal yang diambil dari item soal yang dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Arifin, 2011: 248). Pengukuran reliabilitas soal uji coba instrumen

menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, berikut adalah rumus *Cronbach's Alpha* :

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Pengukuran reliabilitas soal uji coba instrumen ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* berbantuan *SPSS* versi 22 dengan taraf signifikan 5% dan nilai *alpha* lebih besar dari yang dipersyaratkan yaitu 0,5 (Irwanto, 2012: 11). Berikut adalah hasil reliabilitas disajikan pada Tabel 11:

Tabel 11
Hasil Statistik Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,945	60

Tabel 11 diatas menunjukkan bahwa soal yang diuji cobakan dinyatakan reliabel, karena nilai *alpha* lebih besar dari yang di persyaratkan yaitu 0,5 yaitu 0,945.

3. Uji Daya Pembeda

Menurut Arifin (2016: 273-274) dalam bukunya menyatakan bahwa perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi. Untuk menginterpretasikan koefisien daya

pembeda tersebut dapat digunakan kriteria yang dikembangkan oleh Ebel dalam buku Arifin (2016: 274) sebagai berikut:

Tabel 12
Skala Pedoman Daya Pembeda

Nilai	Interprestasi
0,40 – 1,00	Baik
0,30 – 0,39	Diterima & diperbaiki
0,20 – 0,29	Diperbaiki
0,19 – 0,00	Ditolak

Pada penelitian ini daya pembeda di hitung dengan bantuan *SPSS* versi 22, dengan hasil pada Tabel 13 sebagai berikut :

Tabel 13
Hasil Uji Pembeda

No Soal	Daya Pembeda	Hasil
<i>A. Mentransliterasian Sandhangan</i>		
1	,51299	Baik
2	,47757	Baik
3	,50726	Baik
4	,37463	Diterima & diperbaiki
5	,37463	Diterima & diperbaiki
6	,50726	Baik
7	,37463	Diterima & diperbaiki
8	,45241	Baik
9	,41885	Baik
10	,51299	Baik
<i>B. Mentransliterasian dalam Bentuk Kata</i>		
1	,37463	Diterima & diperbaiki
2	,41885	Baik
3	,49559	Baik
4	,50726	Baik
5	,50726	Baik
6	,37463	Diterima & diperbaiki
7	,45241	Baik
8	,50726	Baik
9	,49559	Baik
10	,49559	Baik
11	,49559	Baik
12	,37463	Diterima & diperbaiki
13	,51299	Baik
14	,49559	Baik

No Soal	Daya Pembeda	Hasil
15	,50726	Baik
16	,47757	Baik
17	,51299	Baik
18	,49559	Baik
19	,49559	Baik
20	,51299	Baik
21	,49559	Baik
22	,41885	Baik
23	,37463	Diterima & diperbaiki
24	,45241	Baik
25	,51299	Baik
C. Mentransliterasian dalam Bentuk Kalimat		
1	,51299	Baik
2	,51299	Baik
3	,37463	Diterima & diperbaiki
4	,47757	Baik
5	,51299	Baik
6	,50726	Baik
7	,50726	Baik
8	,50726	Baik
9	,49559	Baik
10	,51299	Baik
11	,49559	Baik
12	,47757	Baik
13	,50726	Baik
14	,47757	Baik
15	,47757	Baik
16	,41885	Baik
17	,45241	Baik
18	,50726	Baik
19	,51299	Baik
20	,51299	Baik
21	,45241	Baik
22	,49559	Baik
23	,45241	Baik
24	,50726	Baik
25	,41885	Baik

Pada tabel 13 diatas menunjukkan bahwa tidak semua soal di katakan baik.

Dari 60 soal yang diujikan terdapat 52 soal dinyatakan baik dan 8 soal dinyatakan diterima dan diperbaiki, tidak ada soal yang dinyatakan buruk atau ditolak.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal (Arifin, 2016: 266). Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu suka atau tidak pula terlalu mudah. Berikut adalah skala tingkat kesukaran soal:

Tabel 14
Skala Tingkat Kesukaran Soal

Nilai	Interprestasi
$p > 0,70$	Mudah
$0,30 \leq p \leq 0,70$	Sedang
$p < 0,30$	Sukar

Pada penelitian ini daya pembeda di hitung dengan bantuan *SPSS* versi 22, dengan hasil pada Tabel 15 sebagai berikut :

Tabel 15
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Hasil
A. Mentransliterasian <i>Sandhangan</i>		
1	,5263	Sedang
2	,6842	Sedang
3	,4211	Sedang
4	,8421	Mudah
5	,8421	Mudah
6	,5789	Sedang
7	,8421	Mudah
8	,7368	Mudah
9	,7895	Mudah
10	,5263	Sedang
B. Mentransliterasian dalam Bentuk Kata		
1	,8421	Mudah
2	,7895	Mudah
3	,6316	Sedang
4	,4211	Sedang
5	,5789	Sedang
6	,8421	Mudah
7	,7368	Mudah

No Soal	Tingkat Kesukaran	Hasil
8	,4211	Sedang
9	,3684	Sedang
10	,3684	Sedang
11	,3684	Mudah
12	,8421	Mudah
13	,4737	Sedang
14	,3684	Sedang
15	,5789	Sedang
16	,6842	Sedang
17	,5263	Sedang
18	,6316	Sedang
19	,3684	Sedang
20	,4737	Sedang
21	,6316	Sedang
22	,2105	Sukar
23	,8421	Mudah
24	,2632	Sukar
25	,4737	Sedang
C. Mentransliterasian dalam Bentuk Kalimat		
1	,5263	Sedang
2	,4737	Sedang
3	,8421	Mudah
4	,3158	Sedang
5	,4737	Sedang
6	,4211	Sedang
7	,4211	Sedang
8	,5789	Sedang
9	,6316	Sedang
10	,4737	Sedang
11	,3684	Sedang
12	,3158	Sedang
13	,5789	Sedang
14	,6842	Sedang
15	,3158	Sedang
16	,2105	Sukar
17	,2632	Sukar
18	,5789	Sedang
19	,4737	Sedang
20	,4737	Sedang
21	,2632	Sukar
22	,6316	Sedang
23	,2632	Sukar
24	,4211	Sedang
25	,7895	Mudah

Tabel 15 diatas menunjukkan bahwa tidak semua soal yang diujikan itu sukar ataupun mudah. Dari 60 butir soal yang diujikan terdapat 6 butir soal dinyatakan sukar, 41 butir soal dinyatakan sedang, dan 13 butir soal dinyatakan mudah.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian untuk mengetahui dan mendidkripsikan suatu proses pembelajaran tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo terhadap kemampuan membaca aksara Jawa. Prosedur penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pra Penelitian

- a. Observasi tempat peneitian yaitu Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.
- b. Pengajuan judul dan membuat proposal penelitian yang kemudian diusulkan sampai dengan penyempurnaan proposal sampai selesai.

2. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

- a. Membuat surat izin untuk kelancaran saat penelitian
- b. Menyiapkan instrumen penelitian yaitu tes kemampuan membaca akasara Jawa dan obsevasi keterlaksanaan model pembelajaran.

3. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Melaksanakan *pretest* terhadap siswa kelas IV di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang untuk mengetahui kemampuan membaca aksara Jawa sebelum adanya *treatment*.

- b. Melakukan *treatment* sebanyak 4 kali terhadap siswa kelas IV di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo.
 - c. Melaksanakan *posttest* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap siswa kelas IV di Desa Banjarejo Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang. Kemudian hasil *posttest* di bandingkan dengan hasil *pretest*.
4. Tahap akhir
- Kegiatan yang dilakukan pada tahap akhir penelitian:
- a. Mengumpulkan data hasil penelitian dan mengolah data hasil penelitian
 - b. Pembahasan hasil temuan penelitian
 - c. Pembuatan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian

I. Metode Analisa Data

Analisa data adalah cara atau teknik yang harus ditempuh untuk menjawab data sehingga nantinya dalam menginterpretasikan tidak menemui hambatan atau kesulitan. Apabila data telah terkumpul, data tersebut harus segera diolah untuk diketahui kebenarannya. Penelitian ini menggunakan metode analisa data sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat
 - a. Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data yang akan dianalisis. Untuk mengetahui normalitas data ini dihitung dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS 22.0 for Windows.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengolah data berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dengan bantuan statistik. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t atau *t-test*. Hal ini dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* dengan bantuan program SPSS 22.0 for Windows dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

c. Pengolahan Data Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar keterlaksanaan dinilai oleh observer penelitian yang telah memahami rubrik atau pedoman penelitian sehingga observer dapat menggunakan dan menilai keterlaksanaan pembelajaran dengan benar. Persentase keterlaksanaan pembelajaran dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\% \text{ keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh pada tiap item}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Menurut Widoyoko (2009: 242) berikut persentase dan kategori keterlaksanaan pembelajaran :

Tabel 16
Persentase Dan Katagori Keterlaksabaab Pembelajaran

No	Persentase	Kategori
1	$80 \leq X \leq 100$	Sangat baik
2	$60 \leq X \leq 80$	Baik
3	$40 \leq X \leq 60$	Cukup
4	$20 \leq X \leq 40$	Kurang
5	$0 \leq X \leq 20$	Sangan kurang

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan apa yang sudah dipaparkan dalam hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran Group Investigation berbantuan media Raja Ludo berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca aksara Jawa kelas IV. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu 49,2 dan rata-rata hasil *posttest* adalah 92,6. Peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa tersebut dapat dilihat dari meningkat kemampuan siswa mentransliterasikan *sandhangan*, kata-kata dan kalimat beraksara Jawa ke huruf latin. Selain itu peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa juga dapat dilihat dari hasil uji *t paired sample* yang menunjukkan nilai bahwa nilai signifikansi 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 (*Sig.* = 0,001 < 0,05 dapat diartikan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Diketahui nilai *Mean* sebesar -43,4, nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata dari *pretest* dan *posttest* atau $49,20 - 92,6 = -43,4$ dan selisih perbedaan antara -47,8252 sampai dengan -38,9748 (*95% Confidence Interval of the Difference Lower and Upper*). Kemudian selian membandingkan nilai signifikan diketahui $t_{hitung} 22,186 > t_{tabel} 2.262$. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan mode pembelajaran *Group Investigation* Terdapat beberapa langkah-langkah kerja yang terlewat. Persentase keterlaksanaan model setiap pertemuan mengalami peningkatan

pada pertemuan ke 4. Pada pertemuan 1, pertemuan ke 2 dan pertemuan ke 3 persentas keterlaksanaan model tidak mengalami peningkatan yaitu 86% dari 15 indikator langkah yang terlaksana dengan kategori sangat baik. Pada pertemuan 4 persentas keterlaksanaan model mengalami peningkatan yaitu 93% dapat dinyatakan sangat baik. Secara keseluruhan hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran *Group Investigation* sudah baik dan runtut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo berpengaruh secara signifikansi terhadap kemampuan membaca aksara Jawa dan langkah-langkah model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo dapat dilaksanakan dengan baik dan runtut sehingga siswa tidak nyaman dan hikmat saat proses pembelajaran.

B. Saran

Rangkaian pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa, dikarenakan model ini dapat meningkatkan berfikir kritis siswa. sebagai contoh dalam penelitian ini adalah materi aksara Jawa. Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Berdasarkan penelitian menunjukan pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo berpengaruh

secara signifikan terhadap kemampuan membaca aksara Jawa kelas IV.

Maka terdapat saran untuk guru sebagai berikut:

- a. Hendaknya dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah agar siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga kemampuan membaca aksara Jawa meningkat.
- b. Guru dapat menggunakan model pembelajaran dan media yang lebih inovatif lagi.

2. Bagi Siswa

Berdasarkan penelitian menunjukan pembelajaran menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media Raja Ludo berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca aksara Jawa kelas IV. Maka terdapat saran bagi siswa sebagai berikut:

- a. Hendaknya dapat membantu siswa dalam mengatasi kemampuan membaca aksara Jawa yang masih rendah.
- b. Siswa diharapkan mampu mengikuti rangkaian pembelajaran dengan aktif dan mendapat hasil yang lebih maksimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran bagi penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

- a. Diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif.
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya mengkaji tentang kemampuan membaca saja, tetapi bisa lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Aonim. 2013. *Undang-Undang Dasar Republik Indonesia*. Yogyakarta: Graha Pustaka.
- Arafik, M. 2013. *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Arifin, Z. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ariyanti, D. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Dengan Media Scrabble Aksara Jawa*. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brocic, P. 2015. *Didactic Games Ludo And Croatian Monopoly*.
- Damlan. 2013. *Kemampuan Membaca*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hayat, B . 2010. *Mutu Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Puataka Pelajar.
- Jauharoti, A. 2009. *Kemampuan Dasar Berbahasa*. Surabaya: Pustaa Intelektual.

- Jawati, R. 2013. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II*, SPEKTRUM PLS.
- Khamadi & Abi, S. 2016. *Model Adaptasi Permainan Papan Tradisional Macanan Ke Dalam Perancangan Permainan Digital* . Andharupa.
- Marantika, D.S. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan membaca Aksara Jawadengan Multimediasenenge Sinau Aksara Jawabadasiswkelas Ivasd Ngedongkiwoyogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Martinah. 2016. *Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Melalui Model Kooperatif Tipe Group Investigation dengan Media Iqro' Lima Raja pada kelas IV SD N 1 Krajan*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nur, A.M, & Andi, R.A.Y, & Nurhasanah. 2017. *Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar*, Penelitian Pendidikan INSANI, 76, 34-40.
- Nuraini. 2014. *Pepak Bahasa Jawa Lengkap*. Yogyakarta: Lingkar Media
- Nurhayati, E. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pusaka Belajar.
- Rahim, F. 2010. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profosionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pitarto, E. 2018. *Mengenal Aksara Jawa dengan Metode Ambar*. Semarang: Komunitas Wedangjahe.
- Samsu, S. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Jakarta: Garaha Ilmu.

- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kalitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widoyoko, E.P.S. 2009. *Evaluassi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calom Pendidik)*. Yogyakarta. Putaka Pelajar.