

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *THINK, PAIR, SHARE* BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN PUTRA DAYANG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD MUHAMMADIYAH SIROJUDDIN MUNGKID**



**Oleh:**

**Annida Nurul Arafati**

**NIM: 15.0405.0007**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MI  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annida Nurul Arafati  
NPM : 15.0405.0007  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Magelang, Juni 2019

Saya yang menyatakan,



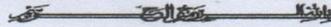
Annida Nurul Arafati

NPM: 15.0405.0007



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Program Studi : Magister Manajemen Pendidikan Islam (S2) Terakreditasi B  
Program Studi: Mu'amat (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat A  
Program Studi: Pendidikan Agama Islam (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat A  
Program Studi: Pendidikan Guru MI (S1) Terakreditasi BAN-PT Peringkat A  
Jl. Mayjend Bambang Soegeng Mertoyudan Km. 5 Magelang 56172, Telp (0293) 326945



**PENGESAHAN**

Dewan Penguji Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang telah mengadakan sidang Munaqosah Skripsi Saudara:

Nama : ANNIDA NURUL ARAFATI  
NPM : 15.0405.0007  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid  
Pada hari, Tanggal : Senin, 22 Juli 2019

Dan, telah dapat menerima Skripsi ini sebagai pelengkap Ujian Akhir Program Sarjana Strata Satu (S1) Tahun Akademik 2018/2019, guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Magelang, 27 Juli 2019

**DEWAN PENGUJI**

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

**Dra. Kanthi Pamungkas Sari, M.Pd**  
NIK.016908177

**Eko Kurniasih Pratiwi, MSI**  
NIK. 138308118

Penguji I

Penguji II

**Drs. Mujahidun, M.Pd**  
NIK. 966706112

Dekan

**Dr. Imron, MA**  
NIK. 047106011

**Dr. H. Nurodin Usman, Lc., MA**  
NIK. 057508190

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Magelang, Maret 2019

Ahwy Oktradiksa, M.Pd.I  
Irham Nugroho, M.Pd.I  
Dosen Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Assalamu'alaikum wr. Wb.

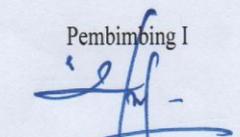
Setelah melakukan proses pembimbingan baik dari segi isi, bahasa, teknik penulisan dan perbaikan seperlunya atas skripsi saudara:

Nama : ANNIDA NURUL ARAFATI  
NPM : 15.0405.0007  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG Terhadap Hasil Belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

Maka, kami berpendapat bahwa skripsi Saudara tersebut diatas layak dan dapat diajukan untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing I

  
Ahwy Oktradiksa, M.Pd.I  
NIK.128506096

Pembimbing II

  
Irham Nugroho, M.Pd.I  
NIK.148806123

## ABSTRAK

**ANNIDA NURUL ARAFATI:** Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Skripsi. Magelang : Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar bahasa jawa siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid tahun ajaran 2018.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dengan jumlah 476 siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Data penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda seputar wayang pandhawa dengan jumlah soal 18 soal. Proses analisis data kedua kelompok menggunakan uji-t dengan bantuan program *SPSS 21.00 for windows*.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar bahasa jawa siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu  $77,65 > 45,55$ . Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample test* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu sebesar  $6,493 > 2,02439$  maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *think, pair, share* efektif digunakan pada pembelajaran bahasa jawa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Uji *effect size* dengan menggunakan rumus perhitungan *Cohen's d*, diperoleh nilai *effect size* sebesar 1,02. Nilai *effect size* yang diperoleh menginterpretasikan bahwa model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif dalam kategori besar. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 05' b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

### Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	S	Es dengan titik di atasnya
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha dengan titik dibawahnya
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atasnya
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es dengan titik dibawahnya
ض	Dad	D	De dengan titik dibawahnya
ط	Ta	T	Te dengan titik dibawahnya
ظ	Za	Z	Zet dengan titik dibawahnya
ع	'ain	'	Koma terbalik diatas
غ	Ghain	Gh	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kag	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

### Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap

عدة	ditulis	‘iddah
-----	---------	--------

### Ta’marbutah

- 1) Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	‘iddah
جزيت	ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	Karamah al-auliya’
----------------	---------	--------------------

- 2) Bila ta’ marbutah hidup atau dengan harkat, fathat, kasrah dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	Zakatul fitri
------------	---------	---------------

### Vokal Pendek

َ	Fathah	ditulis	I
ِ	Kasrah	ditulis	A
ُ	Dammah	ditulis	U

### Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	ditulis ditulis	a jahiliyyah
fathah + ya' mati يسعى	Ditulis ditulis	a yas'a
kasrah + ya' mati كريم	Ditulis Ditulis	i karim
dammah + wawu mati فروض	Ditulis Ditulis	u furud

### Vokal Rangkap

fathah + ya' mati بينكم	ditulis ditulis	ai bainakum
fathah + wawu mati قول	Ditulis ditulis	au qaulun

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid”. Skripsi diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih, penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Ir. Eko Muh Widodo, M.T selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang atas segala kebijakan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Nurodin Usman, Lc, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Bapak Ahwy Oktradiksa, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, dan nasehat.

4. Bapak Irham Nurgroho, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, dan nasehat.
5. Kepala sekolah Ibu Ani Zulkhijayanti, S.Pd.I, guru-guru dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid atas bantuan dan dukungannya.
6. Orangtuaku tercinta, Bapak Syaiful Imadudin, S.Pd, Ibu Sulastri, dan adek tersayang Akmal Huda atas do'a, semangat dan dukungannya.
7. Asfari dan Pratiwi Yuliarni selaku teman satu kelompok dalam penelitian Program Kreativitas Mahasiswa Sosial Humaniora yang diadakan oleh KEMENRISTEKDIKTI di tahun 2017/2018.
8. Teman-teman PGMI angkatan 2015 atas do'a, dukungan dan semangatnya.
9. Semua pihak yang telah mendukung dan ikut serta memberikan do'a, dukungan dan semangatnya selama pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk hasil yang lebih baik. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan mendatangkan banyak manfaat bagi semua.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Magelang, Juni 2019

Penulis



Annida Nurul Arafati

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Hasil Penelitian yang Relevan.....	9
B. Kajian Teori.....	12
C. Paradigma/ Kerangka Penelitian .....	31
D. Hipotesis .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34

B. Metode Penelitian .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Deskripsi Data .....	47
B. Analisis Data .....	54
C. Pembahasan .....	58
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>121</b>

## DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Sintak Pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS), 17.
- Tabel 2 Langkah Pembelajaran, 29.
- Tabel 3 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, 35.
- Tabel 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru, 37.
- Tabel 5 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*, 39.
- Tabel 6 Hasil Uji Validitas Instrumen, 40.
- Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen, 42.
- Tabel 8 Kriterion Tingkat Kesukaran, 43.
- Tabel 9 Hasil Tingkat Kesukaran Soal, 43.
- Tabel 10 Kategori Daya Pembeda, 44.
- Tabel 11 Hasil Uji Daya Pembeda, 44.
- Tabel 12 Interpretasi Uji Pengaruh, 46.
- Tabel 13 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol, 48.
- Tabel 14 Deskripsi Data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 49
- Tabel 15 Data Distribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 50.
- Tabel 16 Deskripsi Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol, 52.
- Tabel 17 Data Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol, 52.
- Tabel 18 Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 54.
- Tabel 19 Hasil Uji Normalitas Data, 56.
- Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas Data, 56.
- Tabel 21 *Independent Samples Test*, 57.
- Tabel 22 *Group Statistics* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol, 57.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Yudhistira, 24.

Gambar 2 Bima, 25.

Gambar 3 Arjuna, 26.

Gambar 4 Nakula, 27.

Gambar 5 Sadewa, 27.

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Diagram Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 51.

Grafik 2 Diagram Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 53.

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara, 67.
- Lampiran 2 Soal Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 69.
- Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol, 72.
- Lampiran 4 Uji Coba Instrumen, 73.
- Lampiran 5 Uji Prasyarat Analisis Data, 82.
- Lampiran 6 Analisis Data, 83.
- Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran, 84.
- Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian, 111.
- Lampiran 9 Buku Bimbingan Skripsi, 112.
- Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan, 114.
- Lampiran 11 Publish di Koran, 116.
- Lampiran 12 Publikasi Jurnal Procceding UPGRIS Semarang, 117.
- Lampiran 13 Hak Kekayaan Intelektual, 117.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup> Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian kompetensi lulusan.<sup>2</sup>

Pelaksanaan proses pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh desain perangkat pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Guru sebagai penyusun perangkat pembelajaran perlu memilih berbagai komponen-komponen yang tepat di dalam perangkat pembelajaran, seperti model dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan guru berbeda-beda. Guru memiliki kreativitasnya sendiri dalam memilih dan menerapkan model pembelajarannya. Kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang hendak disampaikan. Ketidaktepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan sangat mempengaruhi proses belajar siswa yang kondusif. Model yang tidak

---

<sup>1</sup> Suardi, *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: PT Indeks, 2016). hlm. 71.

<sup>2</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017). hlm. 62-63.

sesuai akan menyebabkan ilmu yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik. Serta guru harus menguasai seluruh model pembelajaran agar pembelajaran tidak terkesan monoton.

Begitu juga dengan penerapan model dengan berbantu media pembelajaran yang tepat, sehingga dua komponen tersebut saling berkesinambungan. Proses Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, dari pengantar ke penerima pesan. Sehingga tidak terjadi *miss* komunikasi antara kedua belah pihak maka dibutuhkan alat untuk terhindar dari hal tersebut yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas belajar dan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar yang baru. Sehingga dengan bantuan media pembelajaran, kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>3</sup>

Media pembelajaran bisa berasal dari mana saja, tergantung dari kreatifitas guru. Penentuan media pembelajaran yang tepat adalah menentukan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan perkembangan peserta didik, sehingga kebutuhan dari peserta didik dapat terpenuhi dan pembelajaran tidak membosankan. Salah satu langkah yang bagus dalam menentukan media pembelajaran bagi siswa SD/MI adalah media pembelajaran melalui sebuah

---

<sup>3</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016). hlm. 5-6.

permainan. Karena karakteristik dari siswa SD/MI adalah senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung, oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa bisa belajar sambil bersenang-senang.

Semua guru mendambakan kualitas pembelajaran yang bagus, namun tidak jarang guru mengalami kendala saat menjalankan pembelajaran. Salah satunya adalah pada pembelajaran Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bagian dari kurikulum muatan lokal yang terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis serta apresiasi sastra. Kemampuan mengapresiasi sastra masih kurang, terutama dalam materi wayang pada kelas IV yang didalamnya terdapat banyak penokohan wayang dengan karakter yang berbeda, yang kemudian berdampak kepada pemahaman dan hasil belajar siswa. Masalah tersebut harus ditindak lanjuti dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan terarah, salah satunya menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat.

Keberadaan dari model dan media pembelajaran sangat penting, karena model pembelajaran dapat membantu guru mengetahui langkah-langkah siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam bertukar pikiran secara kerjasama. Sedangkan dengan media pembelajaran dapat mengatasi terbatasnya ruang, waktu dan ukuran.<sup>4</sup> Tanpa model dan media pembelajaran yang tepat dapat

---

<sup>4</sup> Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). hlm 56.

menimbulkan terjadinya transformasi sosial, misskonsepsi dan multitafsir pada siswa.

Secara empiris, berdasarkan wawancara pada tanggal 4 juni 2018 dengan bapak Suka Setiawan, S.Pd guru mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami tokoh-tokoh wayang.<sup>5</sup> Sehingga berdampak pada hasil belajar, selain itu pembelajaran apresiasi sastra wayang hanya menggunakan ceramah diselingi tanya jawab dan tidak menggunakan media yang variatif, hal ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran, yaitu hanya berupa gambar yang terdapat pada buku paket. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dikarenakan sulitnya guru menemukan media yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Jawa dan waktu dalam pembuatannya. Hal tersebut menyebabkan nilai bahasa jawa dikelas IV rendah yaitu rata-rata 57,6 perkelasnya, dimana KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 75.

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis menawarkan solusi dengan menggunakan model pembelajaran yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk melatih siswa bekerjasama secara berkelompok dengan berbantu media pembelajaran yang unik dan menyenangkan, yaitu model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG. Model pembelajaran *think, pair, share* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa untuk berfikir kritis dan dapat bekerjasama dengan teman sebaya. Sedangkan PUTRA DAYANG adalah media pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Setiawan Suka, Senin, 4 Juni 2018, *Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa, SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.*

dikolaborasikan dari dua permainan yaitu *puzzle* dan damdaman yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep tokoh wayang dengan cara yang menyenangkan.

Penerapan model pembelajaran berbantu media pembelajaran berbasis pembelajaran ini perlu untuk diterapkan untuk menunjang belajar siswa agar sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Mata rantai ketidak pahaman siswa terhadap materi tentang wayang tidak akan putus jika siswa tidak dapat menemukan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Keutamaan penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG ini selain untuk mengentaskan masalah yang dialami saat pembelajaran Bahasa Jawa, namun juga sebagai upaya untuk melestarikan permainan tradisional berupa damdaman yang sudah mulai terlupakan.

Berdasarkan masalah yang ada penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan masalah yang ada dalam penelitian skripsi ini antara lain:

1. Bagaimana proses pembelajaran Bahasa Jawa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?
2. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?
3. Dapatkah model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah:

- a. Mengetahui proses pembelajaran Bahasa Jawa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.
- b. Mengetahui penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.
- c. Mengetahui model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

## **2. Kegunaan Penelitian**

### **a. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini semoga berguna bagi ilmu pendidikan khususnya para guru, dimana penelitian ini bisa menambah sumbangan ilmu tentang penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

### **b. Secara Praktis**

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

#### **1) Bagi Guru**

- a) Sebagai masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan media pembelajaran.
- b) Meningkatkan kreativitas guru untuk menerapkan media pembelajaran yang membuat siswa dapat belajar sesuai dengan karakternya sendiri.

#### **2) Bagi Sekolah**

Hasil penelitian dapat memberikan masukan dan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran Bahasa Jawa.

### 3) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran khususnya dalam pelajaran bahasa jawa.

### 4) Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah studi kepustakaan tentang penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran sehingga dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.

### 5) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk pengembangan wawasan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan informasi serta referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti hal sejenis.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Hasil Penelitian yang Relevan

Terkait dengan penelitian tentang model pembelajaran *think, pair, share*, berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa, terdapat hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Terlepas dari itu peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang hampir sama. Namun, penelitian-penelitian tersebut menekankan pada objek kajian yang berbeda. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya adalah:

Pertama, penelitian yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa peneliti merujuk pada jurnal ilmiah yang ditulis oleh Tati Susanti, Budiman Tampubolon, Suhardi Marli tahun 2016 dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar”.<sup>6</sup> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* terhadap hasil belajar siswa SDN 36 Pontianak. Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode ekspositori dan hasil belajar siswa yang diajar dengan penerapan model pembelajaran *think, pair, share* dapat diketahui bahwa terdapat hasil belajar yang diajar dengan metode ekspositori dan hasil belajar siswa yang diajar dengan

---

<sup>6</sup> Susanti Tati, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Think, Pair, Share Terhadap Hasil Belajar Siswa dikelas IV SD*, vol.8 (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2016), hlm. 19328-56467-1.

penerapan model pembelajaran *think, pair, share*. Penerapan model pembelajaran *think, pair, share* memberikan pengaruh atau peningkatan pada hasil belajar siswa. Secara keseluruhan model pembelajaran *think, pair, share* yang diterapkan berpengaruh dalam perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kedua, jurnal ilmiah Heru Supriyono, Rifqi Fauzi Rahmadzani, Muh. Syahriandi Adhantoro, Aditya Krisna Susilo tahun 2016 dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa “Pandawa””. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media game edukatif pengenalan Aksara Jawa “Pandawa”. Hasil penelitian ini adalah program aplikasi pandawa yang mempunyai dua bagian yaitu media pembelajaran/pengenalan aksara jawa dan permainan/game edukatif dengan materi aksara jawa. Hasil pengujian blackbox menunjukkan semua fitur dan fungsi bisa berjalan dengan baik untuk komputer dengan berbagai spesifikasi teknis.<sup>7</sup> Hasil pengujian UAT menunjukkan aplikasi yang dibuat layak untuk digunakan yaitu 70% responden sangat setuju aplikasi mudah dioperasikan, 51% responden setuju tata letak tampilan aplikasi menarik, 43% sangat setuju isi materi mudah dipelajari, 70% sangat setuju aplikasi dapat membantu belajar mengenal aksara jawa dan 67% sangat setuju aplikasi ini dapat meningkatkan keinginan untuk mempelajari aksara jawa.

---

<sup>7</sup> Supriyono Heru, dkk, “Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa “PANDAWA””, vol 12, Prossiding the 4th University Research Colloquim 2016. ISSN 2407-9189.

Ketiga, jurnal ilmiah Ananti Denova tahun 2013 dengan judul “Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun) SDN Kebraon 1 Surabaya. Hasil penelitian bahwa salah satu media yang bisa digunakan untuk pengenalan wayang adalah mainan edukatif dengan menggunakan permainan, murid tidak merasa sedang belajar sehingga proses belajar mengajar akan terasa menyenangkan. Tujuan permainan yang digunakan adalah *cultural toys* dimana dalam permainan terdapat budaya wayang, *sosial play* untuk mengajarkan anak bersosialisasi dan eksplorasi strategi agar anak tertarik untuk memainkan permainan ini.<sup>8</sup>

Keempat, jurnal ilmiah Wahyu Priyono, Ermida Simanjuntak, Desak Nyoman Arista Retno Dewi tahun 2015 dengan judul “Efektivitas Metode Wayang Kulit Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode pengajaran wayang kulit terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian yaitu *independent sample t-test* menunjukkan nilai  $t = -2.13$  dengan  $p = 0.044$  ( $p < 0.05$ ). Selain itu, seluruh subjek pada kelompok eksperimen memiliki skor motivasi belajar yang tinggi pada pengukuran *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran wayang kulit berpengaruh pada motivasi belajar Bahasa Daerah siswa kelas 3 SD St. Mary Surabaya.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Denova Ananti, dkk, *Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi SD*, Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, vol.2 no.2 Surabaya, Januari 2013.

<sup>9</sup> Priyono Wahyu, dkk, *Pengaruh Metode Wayang Kulit Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Daerah Pada Siswa SD*, vol.3 (Surabaya: Jurnal Psikologi Indonesia, 2015), hlm.1-12.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian di atas, dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG ini akan diterapkan di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran bahasa jawa yang didalamnya terdapat permainan catur jawa dan puzzle berupa wayang pandhawa sehingga siswa mudah dalam belajar memahami materi wayang serta membantu siswa untuk tetap mengetahui budaya jawa yang hampir luntur. Sedangkan penelitian sebelumnya hanya membahas tentang penerapan model pembelajaran *think, pair, share* dan media pembelajaran tentang aksara jawa pandhawa, tokoh pewayangan, dan wayang kulit terhadap hasil belajar siswa.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Definisi Efektivitas**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Efektivitas berasal dari kata “efektif” berarti ada efeknya, manjur, mujarab, mapan.<sup>10</sup> Menurut Aan Komariah dan Cipi Triatna yang dimaksud efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Djaka, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, (Surakarta: Pustaka Mandiri, 2011), hlm. 45.

<sup>11</sup> Aan Komariah dan Cipi Triatna, *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif*, (Bandung: Bumi Aksara, 2005), hlm. 34.

Dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu keadaan dan ukuran sejauh mana manfaat dan tercapainya tujuan yang telah tercapai dengan baik dan tepat.

## 2. Definisi Model Pembelajaran *Think, Pair, Share*

Menurut Sagala, istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan suatu kegiatan. Model dirancang untuk dijadikan sebagai gambaran yang sesungguhnya walaupun model itu bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya.<sup>12</sup> Makna pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang dilakukan secara terstruktur untuk menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana, bentuk atau pola pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru dari awal sampai akhir pembelajaran untuk memadu proses pembelajaran di kelas yang berbeda. Dengan kata lain model pembelajaran adalah rancangan kegiatan

---

<sup>12</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif (Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016). hlm.29.

belajar agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang logis.<sup>13</sup>

Model pembelajaran *think, pair, share* adalah model yang sederhana namun sangat bermanfaat. Model pembelajaran ini dikembangkan pertama kali oleh Frank Lyman dari University of Maryland. Model pembelajaran yang dirancang untuk membangun siswa berfikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan memungkinkan partisipasi siswa.<sup>14</sup> Model pembelajaran *think, pair, share* mendorong siswa untuk belajar lebih aktif secara kognitif. Siswa dituntut untuk selalu berfikir tentang suatu persoalan dan mencari sendiri cara penyelesaiannya. Dengan demikian siswa akan lebih terlatih untuk menggunakan keterampilan pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar akan tertanam dalam jangka waktu yang lama.<sup>15</sup>

Berdasarkan teori pembelajaran yang dikembangkan tahapan model pembelajaran terdapat empat komponen yaitu:

a. Sintaks

Sintaks adalah tahapan dalam mengimplementasikan model dalam kegiatan pembelajaran. Sintaks menunjukkan kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa mulai dari awal sampai akhir pembelajaran.

b. Sistem Sosial

---

<sup>13</sup> Sutirman, *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013). hlm. 22.

<sup>14</sup> Miftahul Huda, *Model Pembelajaran dan Pengajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015). hlm. 132)

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm. 29.

Menggambarkan peran dan hubungan antara guru dengan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

c. Prinsip Reaksi

Merupakan informasi bagi guru untuk merespons dan menghargai apa yang dilakukan oleh peserta didik.

d. Sistem Pendukung

Mendesksripsikan kondisi pendukung yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran.<sup>16</sup>

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Think, Pair, Share*

Gambaran langkah-langkah penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berikut adalah:

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang dipelajari dan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Siswa diminta untuk berfikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru.
- c. Siswa diminta untuk membuat kelompok secara berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok dua orang) atau (empat sampai lima orang) dan menuangkan hasil pemikiran masing-masing.
- d. Siswa dengan bimbingan guru melakukan diskusi kecil, setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.

---

<sup>16</sup> Ridwan Abdulloh Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016). hlm. 98).

- e. Dari hasil diskusi, siswa dengan bimbingan guru mendengarkan arahan pembicaraan pada pokok pembahasan atau permasalahan dan menambahkan materi yang belum disampaikan para siswa.
- f. Pada akhir diskusi guru memberikan kesimpulan tentang diskusi yang telah dilakukan.<sup>17</sup>

Langkah-langkah dan tahapan pembelajaran *think, pair, share* yang dikemukakan oleh Agus Suprijono adalah sebagai berikut<sup>18</sup>:

<b>Fase atau Tahapan</b>	<b>Perilaku Guru</b>
Fase 1: Guru memberikan orientasi kepada peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk tiap kegiatan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.</li> <li>2. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.</li> </ol>
Fase 2 : <i>Think</i> (berfikir secara individu)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menggali pengetahuan awal siswa melalui kegiatan demonstrasi.</li> <li>2. Guru mengajukan pertanyaan atau isu terakait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh siswa.</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan jawabannya.</li> </ol>
Fase 3 : <i>Pair</i> (berpasangan dengan teman sebangku)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dikelompokkan dengan teman sebangkunya.</li> <li>2. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap pasangan.</li> <li>3. Siswa mengerjakan LKS tersebut secara berpasangan</li> <li>4. Siswa berdiskusi dengan pasangannya mengenai jawaban tugas yang telah dikerjakan.</li> </ol>
Fase 4 : <i>Share</i> (berbagi jawaban dengan pasangan lain)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Satu pasang siswa dipanggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh siswa dikelas</li> </ol>

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm. 195.

<sup>18</sup> Agus Suprijono, *Cooperative learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).

Fase atau Tahapan	Perilaku Guru
	dengan dipandu oleh guru.
Fase 5 : Penghargaan	1. Siswa dinilai secara individu dan kelompok.

Tabel 1 Sintak Pembelajaran *Think, Pair, Share* (TPS)

#### 4. Definisi Media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Webster Dictionary (1960), media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak ditengah dan dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak atau lebih pada suatu hal. Oleh karena itu media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan definisi media sebagai bahan dan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu.<sup>19</sup> Brings (1970) berpendapat bahwa media adalah alat penyampai pesan tersebut berupa alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan digunakan untuk merangsang siswa dalam belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.<sup>20</sup> Tanpa media, proses komunikasi tidak akan berlangsung dengan baik, dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara

<sup>19</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2012). hlm. 5.

<sup>20</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012). hlm.

optimal. Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatan-peralatan yang sejenisnya. Media hendaknya dapat dilihat, dibaca, didengar, dan dapat memahamkan orang yang menggunakannya.<sup>21</sup>

Sebelum menyampaikan materi pelajaran guru harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkret dalam pembelajaran. Karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampai pesan dari pengantar ke penerima pesan. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi oleh siswa tersebut dinamakan *decoding*.

Penafsiran simbol-simbol tersebut adakalanya berhasil atau bahkan gagal. Dengan kata lain dapat dikatakan kegagalan atau keberhasilan dalam menerima dan memahami pesan yang didengar, dibaca, dilihat, atau diamati. Kegagalan tersebut disebabkan oleh semakin banyak verbalisme maka semakin abstrak pemahaman yang diterima. Oleh karena itu media pembelajaran digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.<sup>22</sup>

## 5. Fungsi Media Pembelajaran

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012). hlm. 6.

<sup>22</sup> *Ibid*, hlm. 5.

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan didalam meningkatkan pembelajaran, antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- c. Dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Melatih siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestesiknya.<sup>23</sup>

Ada beberapa alasan yang berkenaan terkait pentingnya media pembelajaran dapat meningkatkan rangsangan dalam proses belajar siswa, antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Materi pelajaran yang disajikan guru akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Metode dalam mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan oleh guru, menghindari agar siswa tidak bosan dan jenuh, serta guru tidak kehabisan waktu dan tenaga, apalagi jika guru mengajar dalam setiap jam pelajaran untuk waktu yang lama.

---

<sup>23</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2007).

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan aktivitas lain seperti mengamati, mencoba, menanya, mendiskusikan dan mempresentasikan. Sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru.<sup>24</sup>

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dan menjadi salah satu aspek yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut manfaat media pembelajaran dalam proses belajar :

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Materi pembelajaran akan lebih dipahami oleh siswa.
- c. Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.<sup>25</sup>

Keberadaan dari media pembelajaran dapat memantik keaktifan siswa, dikarenakan media membawa suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa bertambah dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dapat memecahkan batas ruang dan waktu serta tempat, sehingga inti dari pembelajaran dapat tersampaikan tanpa harus membawa siswa ke tempat yang berkaitan dengan materi.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> *Ibid*, hlm. 5.

<sup>25</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2007). hlm. 2)

<sup>26</sup> Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006). hlm. 17.

Pemakaian media pembelajaran untuk kepentingan pengajaran terdapat kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan-tujuan instruksional seperti sintak, aplikasi, dan lain-lain yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi materi pelajaran; materi pelajaran yang bersifat nyata, prinsip, konsep sangat memerlukan adanya bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Mudah dalam memperolehnya; media yang digunakan mudah dalam memperolehnya dan praktis dalam penggunaan, setidaknya mudah dibuat guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media; apapun jenis media yang digunakan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Manfaat dan nilai yang diharapkan bukan pada media yang digunakan, tetapi interaksi belajar antara siswa dan guru dengan lingkungan belajar. Adanya OHP, proyektor, komputer, dan alat-alat canggih lainnya tidak memiliki arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang tinggi.
- e. Tersedianya waktu dalam penggunaannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa saat pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan umur dan cara berfikir siswa; agar makna yang terkandung dalam materi lebih cepat dipahami siswa.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> *Ibid*, hlm. 17.

## 6. Hakikat PUTRA DAYANG (Puzzle Tradisional Dam-Daman Wayang)

### a. Definisi Permainan Puzzle

Puzzle merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian anak-anak. Banyak anak-anak yang sering bermain puzzle untuk menghibur diri. Selain untuk menghibur diri juga digunakan sebagai tebak-tebakan.<sup>28</sup> Puzzle adalah permainan yang cara bermainnya dengan menyusun suatu gambar atau yang telah dipecah sampai beberapa bagian.<sup>29</sup>

### b. Definisi Permainan Dam-daman

Permainan dam-daman merupakan permainan yang sangat sederhana. Permainan ini menggunakan papan tradisional jawa. Disamping itu permainan ini juga melatih kreatifitas dan kecerdasan otak anak. Permainan dam-daman ini permainan yang mirip catur jawa. Cara memainkannya adalah seperti permainan tic tac toe, yaitu dimainkan dengan dua orang pemain, setiap pemain harus bergantian dalam menjalankan poinnya, dalam permainan ini tidak ada skak math hanya makan atau dimakan. Papan dari pemain berupa garis horizontal, vertical, dan miring.

Biasannya dalam memainkan permainan ini cukup dengan menggunakan kapur kemudian digambarkan dilantai. Kemudian pemain pertama menggunakan batu dan pemain kedua dengan pecahan

---

<sup>28</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm 45.

<sup>29</sup> Andang, Ismail, *Education Games, (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 34.

genteng agar berbeda, dalam permainan dam-daman semua poin dapat bergerak sama yaitu maju, mundur, serong dan kesamping. Agar dapat memakan lawan yang banyak maka harus mengumpan salah satu poinnya. Saat diberi umpan maka lawan harus memakan dengan cara melompati musuhnya. Pemain yang kalah adalah yang habis pionnya.<sup>30</sup>

## 7. Defisini Wayang Pandhawa

Menurut wikipedia, legenda mahabarata identik dengan tokoh pewayangan pandhawa dan kurawa. Pandhawa itu sendiri berasal dari bahasa sansekerta, secara harfiah berarti anak pandu yaitu salah satu raja hastinapura dalam wiracerita mahabarata yaitu pertempuran besar di daratan kurukshetra antara para pandhawa dengan para kurawa serta sekutu-sekutu mereka. Kisah tersebut menjadi kisah penting dalam wicara mahabarata. Tokoh wayang pandhawa adalah: Puntadewa, Werkudara, Janaka, Nakula, dan Sadewa.<sup>31</sup>

Menurut Susastra Hindu (Mahabarata), setiap anggota pandhawa merupakan penitisan dari Dewi tertentu titisan tersebut antara lain sebagai berikut:

### a. Yudhistira

Yudhistira merupakan Pandawa yang paling tua. Ia adalah putra pertama Dewi Kunthi dengan Prabu Pandu. Yudhistira memiliki

---

<sup>30</sup> Pratika, Mirza Rida, Bambang Eka Purnama, Sukadi, "Pembuatan Game dam-daman Menggunakan Java", Indonesian Journal on Computer Science – Speed – FTI UNSA, ISSN : 1979-330, 2013.

<sup>31</sup> Junaidi, *Mengenalkan Wayang Kepada Anak, Jilid 2, Seri Mahabarata, Sahabat-Sahabat Pandhawa dan Kurawa*, (Surakarta: Tiga Serangkai, 2010).

sifat yang sangat bijaksana, tidak mempunyai musuh, tidak pernah berdusta seumur hidup. Ia memiliki moral yang sangat tinggi, suka memaafkan dan mengampuni musuh-musuh yang sudah menyerah dalam peperangan. Yudhistira memiliki nama lain, yaitu Dharmawangsa. Ia bergelar prabu, memiliki julukan Puntadewa. Nama kerajaannya adalah Amarta. Nama yudhistira mempunyai arti tangguh dan kokoh dalam peperangan. Yudhistira memiliki sifat adil, jujur, sabar, penuh percaya diri, dan berani berspekulasi. Senjatanya berupa tombak. Yudhistira juga mempunyai pusaka yang bernama jamus kalimasada, robyong mustika warih, dan tunggul naga.<sup>32</sup>



Gambar 1 Yudhistira  
*Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa*

b. Bima

Bima adalah putra kedua dari Kunti dengan Pandu. Bima merupakan penjelmaan dari Dewa Bayu sehingga dijuluki Bayusutha. Nama lainnya adalah Bimasena yang berarti panglima perang. Bima memiliki badan yang besar, kuat, lengannya panjang, dan berwajah

---

<sup>32</sup> Haryono, Soewardi, *Buku Pepak Bahasa Jawa*, (Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2014), hlm. 22.

seram. Kendati demikian bima memiliki sifat baik. Ia adalah tokoh yang tidak suka basa-basi dan tidak pernah menjilat ludahnya sendiri. Bima adalah tokoh yang mahir dalam berperang. Senjatanya bernama gada rujakpala. Bima juga dijuluki sebagai Werkudara. Bima memiliki beberapa isteri, yaitu Dewi Nagani, Dew Arimbi, dan Dewi Urangayu. Bima tinggal di kedipaten Jodipati yang masuk wilayah Indraprasta.<sup>33</sup>



Gambar 2 Bima

*Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa*

c. Arjuna

Arjuna adalah anak ketiga dari Pandu dengan Kunthi. Nama Arjuna memiliki arti bersinar, jujur di dalam wajah dan pikiran. Arjuna merupakan penjelmaan Dewa Indra, Dewa Perang. Dia merupakan sosok yang tampan, gagah, mempunyai kemampuan untuk berperang. Senjata dari Arjuna adalah panah pasopati. Arjuna seorang satria yang gemar berkelana, bertapa dan berguru menuntut ilmu. Selain menjadi murid Resi Drona di Padepokan Sukalima, ia juga menjadi murid Resi Padmanaba dari Pertapaan Untarayana. Arjuna pernah menjadi Pandita di Goa Mintaraga, bergelar Bagawan

---

<sup>33</sup> *Ibid*, hlm. 23-24.

Ciptaning. Ia dijadikan jago kadewatan membinasakan Prabu Niwatakawaca, raja raksasa dari negara Manimantaka.



Gambar 3 Arjuna  
*Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa*

d. Nakula

Nakula merupakan putera kembar dari pasangan Pandu dan Madrim. Nakula merupakan penjelmaan dari dewa kembar bernama Aswin, yaitu dewa pengobatan. Saudara kembarnya diberi nama Sadewa. Karena kedua orang tuanya meninggal, maka Nakula diasuh oleh Dewi Kunti. Nakula disebut pula dengan nama *Pinten*, yaitu nama tumbuhan yang daunnya dapat digunakan sebagai obat. Nakula juga mahir dalam menunggang kuda, dan piawai dalam memainkan pedang dan lembing. Nakula memiliki kelebihan tidak akan bisa melupakan apa yang ia lihat (kelebihan ini disebut Aji Pranawijati). Nakula tinggal di Kesatrian Sawojajar, wilayah Amarta. Ia memiliki watak jujur, setia, taat, belas kasih, tahu membalas guna, dan dapat menyimpan rahasia.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> *Ibid*, hlm. 25-26.



Gambar 4 Nakula  
*Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa*

e. Sadewa

Sadewa merupakan saudara kembar dari Nakula, putra pasangan dewi Madrim dengan Pandu, ia juga penjelmaan dewa Aswin. Sadewa ahli dalam ilmu astronomi. Ia merupakan pria yang bijaksana. Sifat dari Sadewa adalah selalu giat bekerja dan senang melayani kakak-kakaknya. Sadewa merupakan Pandawa yang paling muda, namun dianggap yang paling bijaksana. Kelebihannya adalah bisa mengetahui hal yang akan terjadi dimasa yang akan datang.<sup>35</sup>



Gambar 5 Sadewa  
*Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa*

---

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 26-27.

f. Deskripsi PUTRA DAYANG

PUTRA DAYANG merupakan media pembelajaran berupa permainan puzzle dan damdaman yang dipadukan. Pada media pembelajaran ini terdapat dua permainan yaitu puzzle dan damdaman. Pada bagian puzzle bergambarkan salah satu tokoh wayang pandhawa yang disertai dengan karakteristiknya. Pada bagian damdaman terdapat pion yang berbentuk tokoh wayang. Media pembelajaran ini membutuhkan 2 siswa untuk memainkannya pada saat pembelajaran Bahasa Jawa. Bentuk dari media pembelajaran ini seperti papan catur yang memiliki ruang didalamnya untuk menyimpan pion. <sup>36</sup>Berikut

a

Fase	Langkah Pembelajaran
d Think	a. Apersepsi tentang tokoh wayang pandhawa. b. Tanya jawab mengenai tokoh wayang pandhawa.
a Pair l a h p	a. Siswa diminta untuk berpasang-pasangan. b. Siswa diberikan media pembelajaran PUTRA DAYANG. c. Siswa diberikan arahan atau aturan main dari media pembelajaran PUTRA DAYANG. d. Siswa merangkai papan PUTRA DAYANG secara berpasangan. e. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait tokoh yang telah dirangkai. f. Siswa memainkan PUTRA DAYANG secara berpasangan. g. Siswa yang memenangkan permainan diberikan apresiasi.
e m Share	a. Siswa dan guru mengadakan tanya jawab terkait tokoh wayang pandhawa. b. Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan tentang tokoh wayang beserta karakternya.

belajaran dari penggunaan media PUTRA DAYANG:

<sup>36</sup>Pratika, Mirza Rida, Bambang Eka Purnama, Sukadi, "Pembuatan Game dam-daman Menggunakan Java", Indonesian Journal on Computer Science – Speed – FTI UNSA, ISSN : 1979-330, 2013.

Tabel 2 Langkah Pembelajaran

#### 8. Definisi Hasil Belajar

Salah satu tugas pokok guru adalah mengevaluasi taraf keberhasilan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima materi pelajaran. Hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik sekaligus puncak dari proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam penguasaan materi.<sup>37</sup>

Hasil belajar terjadi apabila seseorang telah mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari belum faham menjadi faham, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar dari proses pembelajaran merupakan suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>38</sup> Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, apresiasi serta penyesuaian.

---

<sup>37</sup> Muri Yusuf, *Assesment dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm.181.

<sup>38</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015). hlm. 5-7.

Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.<sup>39</sup>

Menurut Snelbeker (1974) dalam Rusmono bahwa hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Pengalaman yang diperoleh dari belajar tersebut yang membentuk kemampuan dan keterampilan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu. Untuk mengetahui sampai dimana perkembangan, keterampilan dan kemampuan siswa dalam belajar, maka guru harus melakukan evaluasi. Evaluasi dari hasil belajar siswa kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indeks dalam bidang akademik dalam menentukan keberhasilan siswa.<sup>40</sup>

Hasil belajar merupakan gabungan dari lima komponen yang saling berkaitan yaitu informasi verbal, keterampilan motorik, sikap atau *attitude*, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif. Kelima komponen tersebut lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

- a. Informasi verbal yaitu hasil belajar yang berupa kemampuan untuk menerima respon yang bersifat spesifik terhadap stimulus yang spesifik

---

<sup>39</sup> Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu: untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012).

<sup>40</sup> Winarno Surakhmad, *Metodologi Pengajaran Nasional*, (Bandung: Jemars, 1980). hlm. 25.

pula. Atau kemampuan mengingat atau menghafal sesuatu. Contoh kemampuan dalam menjelaskan sesuatu.

- b. Keterampilan motorik yaitu kemampuan yang berupa tindakan atau sikap yang bersifat fisik dan penggunaan otot untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai sesuatu.
- c. Sikap atau *attitude* yaitu kondisi internal yang dapat mempengaruhi pilihan individu dalam melakukan suatu tindakan.
- d. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan dalam melakukan analisis. Keterampilan intelektual dilakukan dengan cara mempelajari dan menggunakan konsep dan aturan untuk mengatasi permasalahan.
- e. Strategi kognitif yaitu kemampuan yang memperlihatkan dalam bentuk kemampuan berfikir tentang proses berfikir, dan bagaimana belajar.

Akan tetapi hasil belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada aspek pengetahuan (semakin tahu/ faham/matang), nilai (semakin sadar/peka/dewasa), sikap (semakin baik, semakin benar) dan keterampilan (semakin profesional) yang terjadi pada diri individu.<sup>41</sup>

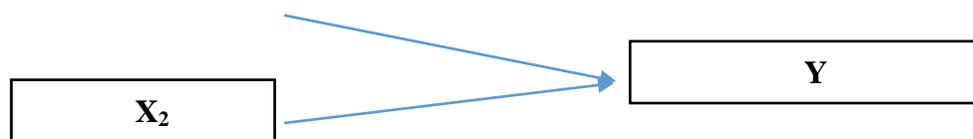
### **C. Paradigma/ Kerangka Penelitian**

Model pembelajaran merupakan tahapan atau alur dalam proses pembelajaran. Sedangkan Media pembelajaran merupakan alat penunjang yang berguna sebagai penghubung materi pelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Sehingga model dan media pembelajaran

---

<sup>41</sup> Subur, *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015). hlm. 11.

saling berkesinambungan satu sama lain terhadap kualitas pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang monoton dan masih sulitnya siswa dalam memahami tokoh wayang membuat proses pembelajaran kurang maksimal serta siswa kesulitan dalam mengenal tokoh wayang. Oleh karena itu dibutuhkan penerapan model dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi tersebut. Berikut adalah kerangka berfikir dari penelitian pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* dia pembelajaran "PUTRA DAYANG" terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.



Keterangan:

- Variabel Independent (X<sub>1</sub>) : Model Pembelajaran *Think, Pair, Share*
- Variabel Independent (X<sub>2</sub>) : Media Pembelajaran PUTRA DAYANG
- Variabel Dependent (Y) : Hasil Belajar

#### D. Hipotesis

Pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Maka hipotesisnya adalah:

1. H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

2. Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang. Waktu penelitian ini dilaksanakan di semester genap pada tanggal 6, 7, dan 9 Juni 2018.

##### **B. Metode Penelitian**

###### **1. Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan saat ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*, dimana subjek penelitian yang ada diberikan perlakuan (kelas eksperimen) dan ada yang tidak diberikan perlakuan (kelas kontrol). Desain ini kelompok kontrol dan eksperimen dibandingkan. Kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui random. Dua kelompok yang ada diberi *pretest*, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan, setelah itu dua kelompok tersebut diberikan *posttest*.<sup>42</sup>

Penelitian ini diharapkan dapat diperoleh data yang akurat tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Think, Pair, Share* Berbantu Media Pembelajaran PUTRA DAYANG Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Secara umum desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 116.

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Perlakuan</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Tabel 3 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O1: Tes awal (*pretest*) kelas eksperimen

O2: Tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen

O3: Tes awal (*pretest*) kelas kontrol

O4: Tes akhir (*posttest*) kelas kontrol

X = Media pembelajaran *puzzle* dam-daman wayang pandhawa<sup>43</sup>

## 2. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dengan jumlah 476 siswa.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> *Ibid*, hlm, 116.

<sup>44</sup> *Ibid*, hlm, 117.

## b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid tahun ajaran 2018. Yaitu kelas 4A 20 siswa dan 4C 20 siswa.<sup>45</sup>

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Penggunaan teknik pengumpulan data memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dengan menggunakan alat yang dinamakan pedoman wawancara.<sup>46</sup>

Penelitian ini menggunakan wawancara sebagai studi pendahuluan yang digunakan untuk mengetahui pembelajaran bahasa jawa yang selama ini berlangsung, model pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran yang digunakan guru, permasalahan pembelajaran bahasa jawa, dan hasil belajar siswa semester genap 2018.

---

<sup>45</sup> *Ibid*, hlm, 118.

<sup>46</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017).

Melalui wawancara ini, peneliti mendapatkan berbagai informasi sehingga dapat menentukan permasalahan atau variabel yang harus diteliti.

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara. Pedoman wawancara digunakan untuk mewawancarai guru kelas. Berikut kisi-kisi pedoman wawancara sebelum penelitian<sup>47</sup>:

No.	Aspek yang ditanyakan	Penyebaran Item	Jumlah
1.	Penerapan Model Pembelajaran	1,2,3,4,5,6	6
2.	Keberadaan Media Pembelajaran	7,8,9,10,11,12,13,14,15	9
3.	Hasil belajar siswa	16, 17	2

Tabel 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen seperti dokumen tertulis dan gambar untuk memperkuat data penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa, perangkat pembelajaran, lembar validasi, foto-foto hasil penelitian, dan lain sebagainya. Teknik ini digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa dan memperoleh gambar atau foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung dan untuk mendapatkan data empiris lainnya.<sup>48</sup>

#### c. Tes

---

<sup>47</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016), hlm.155-158.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 329.

Tes adalah suatu pertanyaan atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar.

Tes dilakukan melalui dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*, *pretest* yaitu tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai. Sedangkan *posttest* adalah tes yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.<sup>49</sup> Sebelum tes dibuat terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi yang digunakan sebagai pedoman dalam

<i>Pretest dan Posttest</i>	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Jumlah Soal
<i>Pretest dan Posttest</i>	3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira 4.2 Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam <i>krama</i>	3.2.1 menjawab pertanyaan tentang pokok-pokok isi teks. 3.2.2 mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira secara lisan dalam ragam <i>krama</i> . 3.2.3 mampu menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh pada cerita yudhistira 4.2.1 menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> .	30

l yang akan diujikan. Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

<sup>49</sup> Zulfiani, dkk, *Strategi Pembelajaran Sains*, (Jakarta: UIN Press, 2009), hlm. 75.

Tabel 5 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

### 1. Uji Coba Instrumen

Sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukuran, harus dilakukan uji coba instrumen untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Hal ini dilakukan untuk mengetahui suatu instrumen sudah layak digunakan sebagai alat pengumpul data atau tidak. Berikut adalah uji coba instrumen:

#### a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kesahihan atau kevalidan suatu instrumen. Instrumen yang shahih atau valid memiliki validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Instrumen penelitian harus di uji apakah instrumen yang digunakan sudah cocok (*valid*).<sup>50</sup> Instrumen diuji dengan menggunakan metode korelasi berganda. Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka instrumen tersebut valid.<sup>51</sup> Berikut adalah hasil uji validitas instrumen:

---

<sup>50</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

<sup>51</sup> Ssyofian Siregar, *Metode Penelitian KUANTITATIF dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 262-264.

No Soal	$r_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kategori Kevalidan
1	.256	.126	Tidak Valid
2	-.110	.518	Tidak Valid
3	.075	.660	Tidak Valid
4	.384*	.019	Valid
5	.365*	.026	Valid
6	.503**	.002	Valid
7	.346*	.036	Valid
8	.690**	.000	Valid
9	.436**	.007	Valid
10	-.190	.259	Tidak Valid
11	.326*	.049	Valid
12	.214	.204	Tidak Valid
13	.538**	.001	Valid
14	.198	.240	Tidak Valid
15	.525**	.001	Valid
16	.587**	.000	Valid
17	.485**	.002	Valid
18	.483**	.002	Valid
19	.065	.700	Tidak Valid
20	.383*	.019	Valid
21	.175	.300	Tidak Valid
22	.609**	.000	Valid
23	.296	.076	Tidak Valid
24	.085	.616	Tidak Valid
25	.595**	.000	Valid
26	.291	.080	Tidak Valid
27	.266	.112	Tidak Valid
28	.362*	.028	Valid
29	.695**	.000	Valid
30	.426**	.009	Valid

Sumber: SPSS 21.0 for Windows

Tabel 6 Hasil Uji Validitas Instrumen

Berdasarkan tabel di atas, uji validitas yang di dapat adalah dari 30 butir soal terdapat 18 butir soal valid yang digunakan

untuk penelitian, dan 12 butir soal yang tidak valid tidak digunakan untuk penelitian.

## b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah uji untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu instrumen, agar instrumen tersebut dapat menghasilkan data yang terpercaya. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 21 for windows*. Pengujian reliabilitas pada instrumen menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha*, dimana variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,600.<sup>52</sup>

Cronbach's Alpha	N of Items
.827	18

Sumber: *SPSS 21.0 for Windows*

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan tabel di atas, uji reliabilitas yang di dapat nilai koefisien reliabilitas > 0,0600, yaitu 0,827, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen reliabel untuk digunakan.

## c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran adalah pengukuran yang menunjukkan seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Setiap soal yang diujikan adalah soal yang sukar, sedang atau

---

<sup>52</sup> *Ibid*, hlm. 57-60.

mudah. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar dapat merangsang siswa untuk menjadi siswa yang putus asa tidak semangat untuk mencoba lagi diluar jangkauannya. Kriteria tingkat kesukaran soal sebagai berikut<sup>53</sup>:

Taraf Kesukaran	Kriteria
0 – 0,3	Sulit
0,31 – 0,7	Sedang
0,71 – 1	Mudah

Tabel 8 Kriterion Tingkat Kesukaran

Soal	1	2	3	4	5	6
Indeks	0,351	0,339	0,535	0,384	0,736	0,405
Soal	7	8	9	10	11	12
Indeks	0,385	0,650	0,567	0,577	0,544	0,518
Soal	13	14	15	16	17	18
Indeks	0,297	0,541	0,587	0,459	0,684	0,487

Sumber: SPSS 21.0 for Windows

Tabel 9 Hasil Tingkat Kesukaran Soal

Berdasarkan tabel di atas, terdapat tingkat kesukaran soal dengan 1 soal kategori sulit, 15 soal kategori sedang, dan 1 soal kategori mudah.

#### d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi indeks daya pembeda menunjukkan bahwa butir soal

<sup>53</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001).

tersebut semakin dapat membedakan antara siswa pandai dengan siswa yang kurang. Kategori indeks pembeda butir soal sebagai berikut<sup>54</sup>:

Taraf Daya Beda	Kategori
<0,2	Tidak baik
0,2-0,4	Sedang
0,4-0,7	Baik
0,7-1	Sangat Baik

Tabel 10 Kategori Daya Pembeda

<b>Soal</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>Indeks</b>	0,89	0,62	0,51	0,46	0,65	0,22
<b>Soal</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>Indeks</b>	0,43	0,54	0,65	0,35	0,41	0,59
<b>Soal</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>
<b>Indeks</b>	0,43	0,70	0,54	0,70	0,51	0,68

Sumber: SPSS 21.0 for Windows

Tabel 11 Hasil Uji Daya Pembeda

Berdasarkan Tabel di atas, terdapat daya pembeda soal dengan 3 soal kategori sangat baik, 13 soal kategori baik, dan 2 soal kategori sedang.

#### 4. Teknik Analisis Data

##### 1. Uji Prasyarat Analisis Data

###### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Analisis data ini menggunakan SPSS 21 for windows. Dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Syarat kedua sampel dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05.<sup>55</sup>

<sup>54</sup> Uyu Wahyudin, dkk, *Evaluasi Pembelajaran SD*, (Bandung: UPI Press, 2006)

<sup>55</sup> *Ibid*, hlm. 148.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Levene test* pada *SPSS 21 for windows*. Dasar pengambilan keputusan yaitu sampel dikatakan homogen jika signifikansi atau nilai pronanilitas lebih besar dari 0,05.<sup>56</sup>

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Uji yang digunakan adalah *Independent sample t test* dengan taraf signifikansi  $> 0,05$ . Syarat penggunaan uji ini adalah data harus berdistribusi normal dan homogen diperoleh dari uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya harus dilakukan. Analisis data dilakukan dengan bantuan program *SPSS 21 for windows*.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis ini jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  ditolak. Jika  $t$  hitung  $< t$  tabel maka  $H_0$  diterima, jika  $t$  hitung  $> t$  tabel maka  $H_0$  ditolak.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2007).

<sup>57</sup> *Ibid*, hlm. 304-306.

d. Uji *Effect Size*

Uji *Effect Size* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektif penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar Bahasa Jawa siswa. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya keefektivan yaitu dengan menggunakan *Cohen's d*: ( $d = (M_1 - M_2) / SD_p$ )

keterangan: *d* : *Effect Size*

$M_1$  : Rata-rata *posttest* Kelas Eksperimen

$M_2$  : Rata-rata *posttest* Kelas Kontrol

$SD_p$  : Gabungan Standar Deviation Eksperimen dan Kontrol<sup>58</sup>

<i>Size</i>	<b>Interprestasi</b>
0-0,20	Lemah
0,21-0,50	Sederhana
0,51-1,00	Sedang
>1,00	Besar

Tabel 12 Interprestasi Uji Pengaruh

---

<sup>58</sup> Carl J, Deborah W. Hamby, dan carol M.Trivette, *Guidelins for Calculating Effect Size for Practice-Based Research Syntheses, Centerscope (Evidence-Based Approaches to Early Childhood development) Volume 3, Number 1, November 2004, h.1. (<http://www.courseweb.unt.edu/gknezek/06spring/5610/centerscopevol3nol.pdf>)*

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Bab ini akan menguraikan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Efektivitas model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Berikut adalah penjelasan hasil dan pembahasan dari penelitian ini.

1. Proses pembelajaran Bahasa Jawa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa jawa kelas IV bahwa proses pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG masih monoton, dalam mengawali kegiatan pembelajaran guru masih jarang menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, guru hanya menggunakan model konvensional dan media gambar didalam buku paket dan LKS, siswa jarang diajak belajar secara berkelompok. Sedangkan untuk hasil belajar siswa masih dibawah KKM yaitu rata-rata 57,6 dimana KKM yang ditetapkan sebesar 75 untuk mata pelajaran bahasa jawa.
2. Penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Berdasarkan data yang dihasilkan

dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol		
No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Keisya	61	94	M Rizki	17	39
2.	A. Arif	28	28	Dynda K	89	72
3.	Fadlan R	67	78	Yulianda	72	28
4.	Naifa Z	39	89	Shofiana A	39	61
5.	Erlan	50	78	Nayla C	94	56
6.	Safira	50	83	Aldi R	44	50
7.	Ulfa T	50	61	Nabila	33	28
8.	Nabilah	61	94	Hadyan K	78	61
9.	Irma Dita	44	94	Fitriani U	94	72
10.	Aryasaty	56	83	M Harinan	61	50
11.	Erwin	22	56	Claudia S	56	33
12.	Salsabila	22	72	Vania A F	61	50
13.	Raissa A	78	83	Aditya D	56	56
14.	Nagita S	78	94	Kamalia A	33	44
15.	Najma R	78	89	M Erwan	22	22
16.	Shapira	82	89	Keysia M	56	39
17.	Rasya	39	61	Maharani	39	28
18.	Ridwan	28	72	Aura B Z	50	39
19.	Ahsanu	50	83	Yafieza A	50	33
20.	Rais A	50	72	M Satria	50	50
<b>Jumlah</b>		<b>1.034</b>	<b>1.553</b>	<b>Jumlah</b>	<b>1.038</b>	<b>911</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>51,21</b>	<b>77,65</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>53,85</b>	<b>45,55</b>

Tabel 13 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa untuk hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 26,44 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,21 dan *posttest* sebesar 77,65. Sedangkan untuk hasil *pretest* dan *posttest* kelompok

kontrol mengalami penurunan sebesar 8,3. Dengan nilai rata-rata *pretest* 53,85 dan *posttest* 45,55.

Berikut adalah analisis data mengenai data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen IV C dan kelas kontrol IV A sebagai berikut:

a. Data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan. Pemberian *pretest* dilakukan sebelum kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda. Hasil perhitungan *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

N	Valid	Eksperimen	Kontrol
			20
	Missing	0	0
<i>Mean</i>		51,21	53,85
<i>Minimum</i>		22	17
<i>Maximum</i>		82	94
<i>Sum</i>		1.034	1.038

Tabel 14 Deskripsi Data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil *pretest* kelompok eksperimen diperoleh data sebanyak 20 dengan jumlah data 1.034. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* kelompok eksperimen yaitu 51,21, nilai minimal (*minimum*) dari hasil *pretest* kelompok eksperimen sebesar 22, nilai maksimal (*maximum*) dari hasil *pretest* kelompok eksperimen sebesar 82.

Sedangkan untuk hasil *posttest* kelompok kontrol diperoleh data sebanyak 20 dengan jumlah data 1.038. Nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelompok kontrol yaitu 53,85, nilai minimal (*minimum*) dari hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 17, dan nilai maksimal (*maksimum*) sebesar 94. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel data distribusi frekuensi *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berikut:

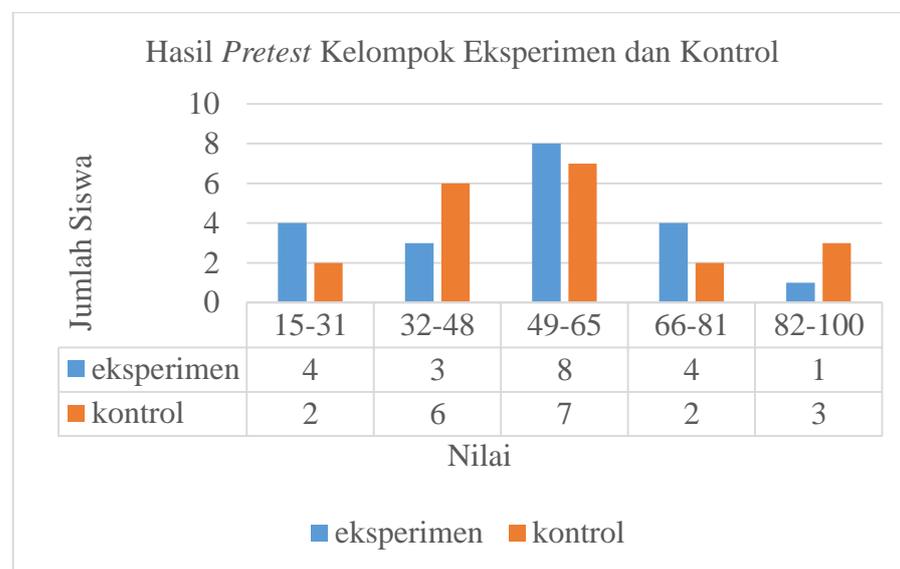
Eksperimen			Kontrol		
Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
22-33	4	20%	15-39	7	35%
34-45	2	10%	40-54	1	5%
46-58	6	30%	55-69	7	35%
59-71	4	20%	70-84	2	10%
72-84	4	20%	85-99	3	15%
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabel 15 Data Distribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai 22 sampai dengan 33 terdiri dari 4 siswa, dengan persentase 20%, siswa yang memperoleh nilai 34-45 terdiri dari 2 siswa, dengan persentase 10%, siswa yang memperoleh nilai 46-58 terdiri dari 6 siswa, dengan persentase 30%, siswa yang memperoleh nilai 59-71 terdiri dari 4 siswa, dengan persentase 20%, siswa yang memperoleh nilai 72-84 terdiri dari 4 siswa, dengan persentase 20%.

Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang memperoleh nilai 15-39 terdiri dari 7 siswa, dengan persentase 35%, siswa yang memperoleh nilai 40-54 terdiri dari 1 siswa, dengan persentase 5%,

siswa yang memperoleh nilai 55-69 terdiri dari 7 siswa, dengan persentase 35%, siswa yang memperoleh nilai 70-84 terdiri dari 2 siswa, dengan persentase 10%, siswa yang memperoleh nilai 85-99 terdiri dari 3 siswa, dengan persentase 15%. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat disajikan seperti pada diagram batang berikut:



Grafik 1 Diagram Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

b. Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelomok Kontrol

Pemberian *posttest* dilakukan setelah kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda. Hasil perhitungan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

N	Valid	Eksperimen	Kontrol
			20
	Missing	0	0
<i>Mean</i>		77,65	45,55
<i>Minimum</i>		28	22
<i>Maximum</i>		94	72
<i>Sum</i>		1.553	911

Tabel 16 Deskripsi Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelompok eksperimen diperoleh data sebanyak 20 dengan jumlah data 1.553. Nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelompok eksperimen yaitu 77,65. Nilai minimal (*minimum*) dari hasil *posttest* kelompok eksperimen sebesar 28 dan nilai maksimal (*maximum*) sebesar 94. Sedangkan untuk hasil *posttest* kelompok kontrol diperoleh data sebanyak 20 dengan jumlah data 911. Nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelompok kontrol yaitu 45,55, nilai minimal (*minimum*) dari hasil *posttest* kelompok kontrol sebesar 22, dan nilai maksimal (*maximum*) sebesar 72. Untuk lebih jelas mengenai analisis data *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol disajikan dalam tabel distribusi frekuensi, sebagai berikut:

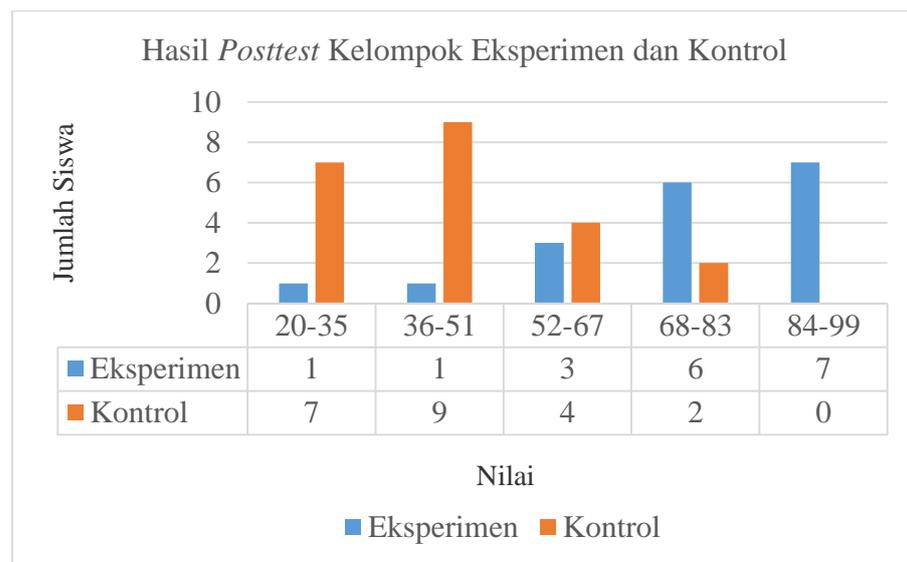
Eksperimen			Kontrol		
Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
23-35	1	5%	20-29	4	20%
36-48	0	0%	30-39	5	25%
49-61	3	15%	40-49	1	5%
62-74	3	15%	50-59	6	30%
75-87	7	35%	60-69	2	10%
88-100	6	30%	70-79	2	10%
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Tabel 17 Data Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai 23-35 terdiri dari 1 siswa, dengan persentase 5%, siswa yang memperoleh nilai 36-48 terdiri dari 0 siswa, dengan persentase 0%, siswa yang memperoleh nilai 49-61 terdiri dari 3

siswa, dengan persentase 15%, siswa yang memperoleh nilai 62-74 terdiri dari 3 siswa, dengan persentase 3%, siswa yang memperoleh nilai 75-87 terdiri dari 7 siswa, dengan persentase 35%, siswa yang memperoleh nilai 87-100 terdiri dari 6 siswa, dengan persentase 30%.

Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang memperoleh nilai 20-29 terdiri dari 4 siswa, dengan persentase 20%, siswa yang memperoleh nilai 30-39 terdiri dari 5 siswa, dengan persentase 25%, siswa yang memperoleh nilai 40-49 terdiri dari 1 siswa, dengan persentase 5%, siswa yang memperoleh nilai 50-59 terdiri dari 6 siswa, dengan persentase 30%, siswa yang memperoleh nilai 60-69 terdiri dari 2 siswa, dengan persentase 10%, siswa yang memperoleh nilai 70-79 terdiri dari 2 siswa, dengan persentase 10%. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat disajikan seperti diagram batang berikut:



Grafik 2 Diagram Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

c. Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Esperimen dan Kelas Kontrol

*Pretest* diberikan sebelum kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan (*treatment*) kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *think, pair, share*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran konvensional. *Posttest* diberikan setelah kedua kelas diberikan perlakuan, kemudian data *pretest* diolah kemudian dibandingkan dengan data *posttest*. Rincian data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Eksperimen			Kontrol	
Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Minimum</i>	22	28	17	22
<i>Mean</i>	51,21	77,65	53,85	45,55
<i>Maximum</i>	82	94	94	72

Tabel 18 Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar bahasa jawa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata meningkat menjadi 77,65. Terdapat peningkatan sebesar 26,44, pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol mengalami penurunan sebesar 8,3. Penurunan tersebut dari 53,85 menjadi 45,55 menurun.

## B. Analisis Data

Setelah hasil penelitian diperoleh, maka data tersebut akan ditindaklanjuti yaitu dengan menganalisisnya. Sebelum melakukan analisis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis data yaitu sebagai berikut:

## 1. Uji Prasyarat Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan data uji normalitas menggunakan program *SPSS 21,0 for windows*. Rumus yang digunakan adalah rumus uji *Kolmogrov-Smirnov*.

Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Data		Sig(2-tailed)	A	Keterangan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,200	0,05	Normal
	<i>Posttest</i>	0,085	0,05	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,200	0,05	Normal
	<i>Posttest</i>	0,200	0,05	Normal

Sumber: SPSS 21 for Windows

Tabel 19 Hasil Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol diketahui nilai signifikansi (*sig*) untuk semua data adalah  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas dan diketahui kedua kelompok sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya di cari nilai homogenitas kedua kelompok sebagai sampel yang akan dianalisis. Homogenitas didapat dengan menggunakan *Levene test* pada program SPSS 21,00 for windows. Berikut adalah hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data	Sig.	A	Keterangan
Hasil Belajar	1,000	0,05	Homogeny

Sumber: SPSS 21 for Windows

Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas Data

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansinya adalah  $1,000 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan varian data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik diperoleh bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian dilanjutkan dengan menggunakan Uji-T (*t-test*) *Independent*

*Sample test* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. dengan menggunakan program *SPSS 21,00 for windows*. Berikut hasil uji *independent sample test*:

<b>Sig. (2-tailed)</b>	<b>Keputusan</b>	<b><i>t</i> tabel</b>	<b><i>t</i> hitung</b>	<b>Keputusan</b>
<b>0,000</b>	0,000 < 0,05	2,02439	6,493	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Sumber: *SPSS 21 for Windows*

Tabel 21 Independent Samples Test

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pada kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG) dengan kelas kontrol. Selain itu diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu sebesar  $6,493 > 2,02439$ , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa kelas 4 SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

d. Uji Pengaruh (*Effect Size*)

Uji pengaruh ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang didapat dari penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa.

<b>Kelas</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>Std.Deviation</b>
<b>Eksperimen</b>	20	77,65	16,61
<b>Kontrol</b>	20	45,55	14,70

Sumber: *SPSS 21 for Windows*

Tabel 22 *Group Statistics* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) yang terdapat dikelompok eksperimen sebesar 77,65 dan kelompok kontrol sebesar 45,55. Sedangkan standar deviasi (*standar deviation*) yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 16,61 dan kelompok kontrol 14,70. Data yang didapatkan dimasukkan ke dalam rumus *effect size* sebagai berikut:  $d = (77,65-45,55) / (16,61 + 14,70)$

$$= 32,1 / 31,31$$

$$= 1,02$$

Hasil perhitungan *effect size* dengan menggunakan rumus *cohen's d*, diperoleh nilai *effect size (d)* sebesar 1,02. Nilai *effect size* sebesar 1,02 diinterpretasikan ketinggian pengaruh yang besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dari hasil penelitian di atas, penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

1. Proses pembelajaran Bahasa Jawa sebelum menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid masih monoton,

dalam mengawali kegiatan pembelajaran guru masih jarang menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, guru hanya menggunakan model konvensional dan media gambar di dalam buku paket dan LKS, siswa jarang diajak belajar secara berkelompok. Sedangkan untuk hasil belajar siswa masih dibawah KKM yaitu rata-rata 57,6 dimana KKM yang ditetapkan sebesar 75 untuk mata pelajaran bahasa jawa.

2. Berdasarkan hasil analisis data uji hipotesis dengan uji *t-test independent sample test* dengan taraf signifikan  $> 0,05$ . Menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *think, pair, share*, berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *think pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG diperoleh nilai rata-rata (mean) *pretest* sebesar 51,21 setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *think, pair, share* pembelajaran bahasa jawa nilai rata-rata meningkat menjadi 77,65, terdapat peningkatan nilai sebesar 26,44. Sedangkan untuk kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai *pretest* rata-rata sebesar 53,85 menurun menjadi 45,55. Penurunan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 8,3. Uji *independent sample t test* diperoleh hasil nilai sebesar  $t_{hitung} 6.493 > t_{tabel} 2,02439$  dan diperoleh nilai signifikansi

sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas 4 SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

3. Berdasarkan uji pengaruh (*effect size*) di peroleh nilai  $d=1,02$  yang berada pada kategori besar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa jawa siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa jawa, proses pembelajaran bahasa jawa kelas IV terutama materi wayang pandhawa bahwa dalam mengawali kegiatan pembelajaran guru masih jarang menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, guru hanya menggunakan model konvensional dan media gambar di dalam buku paket dan LKS, belum menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif, siswa jarang diajak belajar secara berkelompok. Sedangkan untuk hasil belajar siswa masih dibawah KKM yaitu rata-rata 57,6 dimana KKM yang ditetapkan sebesar 75 untuk mata pelajaran bahasa jawa.
2. Penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 77, 65. Hasil *posttest* kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 45,55. Peningkatan nilai rata-rata sebesar

26,44 dan hasil uji *independent sample t test* menggunakan program *SPSS 21,00 for windows* diperoleh nilai sebesar  $t_{hitung} 6.493 > t_{tabel} 2,02439$  dan diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya penerapan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG efektif terhadap pembelajaran bahasa jawa siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

3. Penggunaan model pembelajaran *think, pair, share* berbantu media pembelajaran PUTRA DAYANG dalam proses pembelajaran wayang pandhawa pada mata pelajaran bahasa jawa efektif dalam kategori besar. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan (*effect size*) dengan menggunakan rumus *Cohen's d*, diperoleh nilai *effect size* sebesar 1,02. Nilai *effect size* sebesar 1,02 diinterpretasikan kedalam tingkatan efektif yang besar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *think, pair, share* dengan bantuan media pembelajaran yang memantik siswa dalam belajar. Sebab penggunaan model pembelajaran dengan dikombinasikan dengan media dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal. Penerapan model pembelajaran dengan bantuan media tentunya harus mempertimbangkan

materi pelajaran, situasi, dan kondisi faktor lainnya yang berhubungan dengan peserta didik.

2. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan secara lebih mendalam dengan sampel yang lebih besar dan berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh Sani, Ridwan, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Aan Komariah dan Cepi Triatna, *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif*, Bandung: Bumi Aksara, 2005.
- Andang, Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Anitah, Sri, *Media Pembelajaran*, Surakarta: Yuma Pressindo, 2012.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Badudu, Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996.
- Carl J, Deborah W. Hamby, dan carol M.Trivette, *Guidelins for Calculating Effect Size for Practice-Based Research Syntheses, Centerscope (Evidence-Based Approaches to Early Childhood development) Volume 3, Number 1*, November 2004.
- Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001.
- Denova, Ananti, *Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi SD*, Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, Vol.2 No.2 Surabaya, Januari 2013.
- Djaka, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, Surakarta: Pustaka Mandiri, 2011.
- Fathurrohman, Muhammad, *Model-Model Pembelajaran Inovatif (Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan)*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Haryono, Soewardi, *Buku Pepak Bahasa Jawa*, Yogyakarta: Pustaka Widayatama, 2014.
- Huda, Miftahul, *Model Pembelajaran dan Pengajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

- Junaidi, *Mengenalkan Wayang Kepada Anak, Jilid 2, Seri Mahabarata, Sahabat-Sahabat Pandhawa dan Kurawa*, Surakarta: Tiga Serangkai, 2010.
- KBBI, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Muri, Yusuf, *Assesment dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Pengendalian Mutu Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Pratika, dkk, “*Pembuatan Game dam-daman Menggunakan Java*”, *Indonesian Jurnal on Computer Science – Speed – FTI UNSA*, ISSN : 1979-330, 2013.
- Priyono, Wahyu, dkk, *Pengaruh Metode Wayang Kulit Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Daerah Pada Siswa SD*, vol.3 (Surabaya: Jurnal Psikologi Indonesia, 2015), hlm.1-12.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu: untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2012.
- Sadiman, Arif.S, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sadiman, Arief.S, *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Siregar, Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*, Jakarta: kencana, 2017.
- Suardi, *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*, Jakarta: PT Indeks, 2016.
- Subur, *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*, Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Sudjana, Nana, Rifai, Ahmad, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2007.
- Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suprijono, Agus, *Cooperative learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

- Supriyono, Heru, Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa “PANDAWA”, vol 12, Prossiding *the 4thUniversity Research Colloquim 2016* .ISSN 2407-9189.
- Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013
- Surakhmad, Winarno, *Metodologi Pengajaran Nasional*, Bandung: Jemars, 1980.
- Susanti, Tati, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Think, Pair, Share Terhadap Hasil Belajar Siswa dikelas IV SD, Vol.8. Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahyudin, Uyu, dkk, *Evaluasi Pembelajaran SD*, Bandung: UPI Press, 2006.
- Zulfiani, dkk, *Strategi Pembelajaran Sains*, Jakarta: UIN Press, 2009.

## AMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 Pedoman Wawancara

#### PEDOMAN WAWANCARA

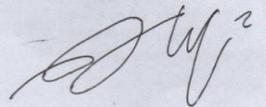
Nama Guru Mata Pelajaran : Suka Setyawan  
 NIP : -  
 Tempat : SD Muhammadiyah Sirojuddin  
 Pendidikan Terakhir : -

No.	Hal yang ditanyakan	Jawaban
<b>A. Penerapan Model Pembelajaran</b>		
1.	Apakah bapak selalu menyiapkan silabus, RPP, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi sebelum melaksanakan pembelajaran?	Saya tidak pernah menyiapkan silabus, RPP, dan lainnya hanya menggunakan buku paket dan LKS.
2.	Apakah bapak mengawali pembelajaran dengan menyebutkan tujuan pembelajaran?	Ya, kadang-kadang saya menyampaikan tujuan pembelajaran.
3.	Apakah bapak selalu menerapkan model yang bervariasi dalam pembelajaran bahasa jawa?	Saya hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.
4.	Bagaimana kondisi suasana kelas ketika menggunakan model pembelajaran?	kondisi kelas sudah kondusif.
5.	Apakah siswa merasa senang belajar dengan cara berkelompok?	Ya, siswa senang belajar dengan cara berkelompok.
6.	Apakah siswa aktif dalam pembelajaran bahasa jawa?	ada yang aktif, ada yang biasa-biasa saja, dan ada yang pasif.
7.	Apakah siswa selalu menanggapi sesuatu yang disampaikan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa jawa?	siswa yang aktif selalu menanggapi, yang lain jarang yang menanggapi
<b>B. Keberadaan Media Pembelajaran</b>		
8.	Apakah bapak belum menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa jawa?	saya belum menggunakan media, untuk mapel bahasa jawa, paling dengan gambar dalam buku paket.
9.	Apakah bapak merasa tidak ada waktu untuk menyusun media pembelajaran?	Ya, saya tidak ada waktu untuk membuat media pembelajaran.
10.	Apakah bapak menggunakan media pembelajaran saat pelajaran bahasa jawa berlangsung?	saya hanya menggunakan gambar dalam pembelajaran bahasa jawa.
11.	Apakah pihak sekolah menyediakan media pembelajaran yang bervariasi?	sekolah belum menyediakan media pembelajaran yang bervariasi.
12.	Menurut bapak Pembelajaran yang baik itu yang bagaimana? apakah pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran?	pembelajaran yang baik adalah ketika siswa paham dengan materi yang disampaikan guru.
13.	Apakah bapak membutuhkan media pembelajaran dalam setiap pembelajaran?	Ya, tentu saja memerlukan media pembelajaran.

14.	Menurut bapak apasaja pengaruh media pembelajaran? mempengaruhi motivasi belajar siswa	Pengaruh dari media dapat mendorong siswa belajar, agar siswa melihat secara langsung.
15.	Menurut bapak apakah media pembelajaran adalah alat yang berfungsi mengatasi multitafsir siswa terhadap suatu materi?	ya, benar. didukung dengan media menarik dan menyenangkan.
16.	Menurut bapak apakah diperlukan solusi media pembelajaran yang inovatif yang dapat memantik semangat dalam belajar?	yang, sangat perlu, siswa sialan masih ingin bermain walaupun dalam pembelajaran.
<b>C. Hasil belajar siswa</b>		
17.	Apakah bapak perlu meningkatkan hasil belajar siswa bahasa jawa?	perlu, untuk bekal siswa ke lair.
18.	Apakah hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa jawa terdapat siswa yang memperoleh hasil dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM)?	ada mbali, nilai dibawah kkm kelas IV rata-rata 56,7, kkm sebesar 75 untuk mata pelajaran bahasa jawa.

Magelang ..... 4 Juni ..... 2018

Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa  
SD Muhammadiyah Sirojuddin  
Mungkid.



Suka Setyawan  
NIP.

## Lampiran 2 Soal Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

### A. Garapen kanthi teliti, DISILANG SING PALING BENER!

- Dasanamane Puntadewa yaiku ..
    - Janaka
    - Pinten
    - Tangsen
    - Yudhistira
  - Gambar ing sisih ngisor iki jenenge sapa?
    - Janaka
    - Puntadewa
    - Werkudara
    - Sadewa
  - Opo alesan e puntadewa lan sedulur e diarani pandhawa ...
    - Mergo anak 5 lanang kabeh
    - Mergo anak 5 wadon kabeh
    - Mergo bedo ibu
    - Mergo bedo bapak
  - Kang nduweni watak Dhemen ngalah, tenang, demen tentraman, ora dhemen nesu yaiku..
    - Werkudara
    - Nakula
    - Sadewa
    - Puntadewa
  - Gambar ing ngisor iki jenenge sapa?
    - Puntadewa
    - Janaka
    - Nakula
    - Sadewa
  - Sifat seko tokoh ing pinggir iki yaiku...
    - Mulya, berjiwa kesatria, iman e kuat
    - Sabar, dhemen judi
    - Sabar, gagah berani
    - Jujur, seneng ngalah
  - Musuhe Pandawa yaiku bala..
    - Kurawa
    - Punakawan
    - Barata
    - Ratu
- 

9. Pusakane Raden Puntadewa yaiku, *kejaba*...
- Layang Kalimasada Pustaka Jamus
  - Tumbak Karawilang
  - Payung Tunggulnaga
  - Kuku Pancanaka
10. Jenenge perang antara Pandhawa kaliyan Kurawa yaiku...
- Perang Barata
  - Perang Baratayudha Jaya Binangun
  - Perang Brahmana
  - Perang Palimunan
11. Sifat luhur e sadewa yaiku
- Njagi kaharyaning alas
  - Njagi kaharyaning kerajaan
  - Njagi kaharyaning negara
  - Njagi kaharyaning desa
12. Sak werna istana saka kayu kang kanggo njebak Pandhawa yaiku...
- Bale-bala
  - Bale Sigala
  - Bale Sigala-gala
  - Bale gala
13. Sanajan Puntadewa iku manungsa budi luhur, ananging duwe kebiasaan ala, yaiku...
- Dhemen perang
  - Dhemen main
  - Dhemen jail karo wong liya
  - Dhemen Ngapusi
14. Senjatane bima yaiku...
- Kuku panca naka
  - Kuku lancip
  - Jamus kalima sada
  - Panah
15. Kakange pandu yaiku...
- Destarastra
  - Bima
  - Resi Bisma
  - Begawan Abiyasa
16. Sopo wae sedulure Raden Puntadewa kang podo embok?
- Bima lan Sadewa
  - Werkudara lan Nakula
  - Werkudara lan Arjuna
  - Nakula lan Sadewa
17. Ajian Layang Kalimasada Pustaka Jamus iku wujud opo?
- Tombak
  - Payung
  - Keris
  - Buku/Kitab
18. Apa senjata ne arjuna...
- Kuku lancip
  - Jamus kalima sada
  - Kuku panca naka
  - Panah pasupati
19. Gambar ing ngisor iki yaiku...
- Dewi Madrim
  - Dewi Kunthi
  - Dewi Arimbi
  - Dewi Ratri



21. Namane bapakne puntadewa yaiku?
- Dewi kunti
  - Dewi madrim
  - Kurawa
  - Pandudewanata
22. Ciri Puntadewa yaiku?
- Bentuk rambut kaya huruf C
  - Tinggi, gagah
  - Bentuk rambut gelungan (seperti siput)
  - Duweni sedulur kembar
23. Apa aji ajine sadewa?
- Kuku panca naka
  - panah pasopati
  - busur gandiwa
  - Mantra pangruwatan
24. sifate puntadewa ingkang mboten sae diterapke ing kehidupan yaiku?
- Disiplin
  - Ngalah
  - Judi
  - Lemah lembut
25. Apa bedha ne nakula lan sadewa?
- Warna kulite nakula coklat, sadewa kuning
  - Sedulur ora kembar
  - Nakula nganggo kalung, sadewa ora nganggo kalung
  - Bentuk e rambut bedha
26. Puntadewa gadahi sifat sabar, ing ngisor iki ingkang klebu contoh sifat sabar?
- Andi diganggu karo koncone banjur andi nesu-nesu
  - Anisah dicontek PR e, banjur anisah nangis
  - Budi diganggu karo koncone, nanging budi ora bales dendam lan nerima
  - Rudi diganggu karo koncone, banjur rudi balas dendam
27. Sing dikarepake lan direbut saka Kurawa yaiku kerajaan..
- Ngamarta
  - Astina
  - Pringgodani
  - Jodhipati
28. Garwane Prabu pandu dewanata yaiku
- Dewi kunthi
  - Dewi sinta
  - Dewi Sembadra
  - Dewi Drupadi
29. Panengahe Pandhawa yaiku . . .
- Nakula
  - Sadewa
  - Werkudara
  - Arjuna
30. Ingkang gadhahi watak dengki ing cerita wayang "Puntadewa"...
- Kurawa
  - Nakula
  - Sadewa
  - Puntadewa

Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nama	Pretes	Postes	Nama	Pretes	Postes
Keisya Angeliane	61	94	M Rizki	17	39
Ahmad Arif Fajri	28	28	Dynda Khoirunnisa	89	72
Fadlan Ridwana A	67	78	Yulianda Ayu A P	72	28
Naifa Zahra A	39	89	Shofiana Asri N	39	61
Erlan	50	78	Nayla Carezza K Y	94	56
Safira Ina R	50	83	Aldi R	44	50
Ulfia Tussholihah	50	61	Nabila Anis S	33	28
Nabilah Nur L	61	94	Hadyan Kianta	78	61
Irma Dita Citra S	44	94	Fitriani Utami	94	72
Aryasatya Candra	56	83	Muhammad Harinan	61	50
Erwin	22	56	Claudia Shinta D	39	33
Salsabila Talita K	22	72	Vania Auliya F	61	50
Raissa Aulia R	78	83	Aditya Dwi D	56	56
Nagita Saisa S	78	94	Kamalia Nur A	33	44
Najma Rumaisha B	78	89	M Erwan R	22	22
Shapira Citra A	83	89	Keysha Maula A	56	39
Rasya	39	61	Maharani U S	39	28
Ridwan Hardisi	28	72	Aura Briliancy Z	50	39
Ahsanu Raka A	50	83	Yafieza A	50	33
Rais Aqwa Najib	50	72	M Satria Wirayuda	50	50

Lampiran 4 Uji Coba Instrumen

Uji Validitas Soal

Correlations

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20	soal_21	soal_22	soal_23	soal_24	soal_25	soal_26	soal_27	soal_28	soal_29	soal_30	total
soal_1	Pearson Correlation	1	.195	.226	.226	.264	.042	-.006	.107	.377 <sup>*</sup>	-.163	.148	-.314	.006	-	-	.017	.059	-	.035	.268	-	.164	-	.055	.006	.193	.125	-.094	.160	.072	.256
	Sig. (2-tailed)		.247	.178	.178	.115	.807	.970	.528	.022	.334	.381	.058	.970	.832	.407	.922	.729	.729	.837	.109	.126	.331	.547	.745	.970	.252	.461	.578	.345	.673	.126
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_2	Pearson Correlation	.195	1	.153	-.083	.192	-.159	.330 <sup>*</sup>	-.170	-	-.213	.208	-.213	-	-	-	-	-	-	-	.073	-	-	-	-	-	-	-	.126	-.305	-.008	-.110
	Sig. (2-tailed)	.247		.365	.625	.255	.348	.046	.314	.756	.207	.217	.207	.833	.365	.081	.314	.252	.209	.031	.605	.666	.247	.516	.019	.833	.416	.833	.458	.066	.960	.518
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_3	Pearson Correlation	.226	.153	1	.159	-.092	.009	-.028	.108	.183	-.054	-.223	.168	-	-	-	-	.100	-	-	.304	-	.154	.087	.422 <sup>**</sup>	-	.215	-	-.226	.009	.131	.075
	Sig. (2-tailed)	.178	.365		.347	.587	.956	.868	.523	.279	.751	.184	.320	.053	.007	.664	.523	.558	.558	.178	.067	.733	.362	.607	.009	.387	.200	.387	.178	.956	.441	.660
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_4	Pearson Correlation	.226	-.083	.159	1	.087	.184	-.028	.291	-	-.276	.128	.168	.028	-	.108	.256	.100	.221	-	.128	-	.345	-	.067	.203	.853 <sup>**</sup>	.203	-.036	.358 <sup>*</sup>	.131	.384 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.178	.625	.347		.607	.277	.868	.081	.867	.098	.450	.320	.868	.347	.523	.126	.558	.189	.832	.450	.733	.037	.587	.693	.228	.000	.228	.832	.030	.441	.019
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_5	Pearson Correlation	.264	.192	-.092	.087	1	.244	.048	.243	.274	.092	.119	-.192	.287	.092	.126	.341	.069	-	.102	.006	.214	.102	-	-	.063	-	.175	-.142	.356 <sup>*</sup>	.055	.365 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.115	.255	.587	.607		.145	.776	.147	.100	.587	.485	.254	.085	.587	.457	.039	.684	.309	.547	.972	.204	.547	.379	.652	.709	.871	.299	.403	.031	.748	.026
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_6	Pearson Correlation	.042	-.159	.009	.184	.244	1	.246	.530 <sup>*</sup>	.117	-.082	.086	.056	.622 <sup>**</sup>	.339 <sup>*</sup>	.190	.263	.030	.169	-	.086	.171	.077	.021	.188	.079	.107	-	.195	.459 <sup>*</sup>	.250	.503 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.807	.348	.956	.277	.145		.142	.001	.490	.629	.615	.742	.000	.040	.261	.115	.862	.316	.807	.615	.311	.652	.901	.266	.641	.528	.416	.247	.004	.136	.002
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_7	Pearson Correlation	-	.330 <sup>*</sup>	-.028	-.028	.048	.246	1	.451 <sup>*</sup>	.043	-.307	.180	.109	.415 <sup>*</sup>	.203	-	-	.111	.189	-	-	.154	.125	.160	-	.197	.075	.088	.362 <sup>*</sup>	.138	.175	.346 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.970	.046	.868	.868	.776	.142		.005	.802	.065	.285	.523	.011	.228	.492	.515	.515	.263	.169	.821	.364	.461	.344	.165	.242	.658	.604	.028	.416	.299	.036
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_8	Pearson Correlation	.107	.170	.108	.291	.243	.530 <sup>*</sup>	.451 <sup>*</sup>	1	.249	-	.185	.211	.571 <sup>**</sup>	.074	.407	.423 <sup>**</sup>	.237	.180	-	.300	-	.388 <sup>*</sup>	.243	-	.230	.196	.117	.264	.416 <sup>*</sup>	.337 <sup>*</sup>	.690 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.528	.314	.523	.081	.147	.001	.005		.137	.025	.272	.210	.000	.664	.012	.009	.159	.286	.169	.072	.470	.018	.147	.387	.170	.245	.492	.114	.010	.042	.000
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_9	Pearson Correlation	.377 <sup>*</sup>	-.053	.183	-.029	.274	.117	.043	.249	1	-.254	.072	.082	.221	.029	.112	.164	.454 <sup>**</sup>	-	.054	.204	.088	.198	.004	.033	.221	-	.221	.198	.117	.224	.436 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.022	.756	.279	.867	.100	.490	.802	.137		.130	.674	.631	.189	.867	.511	.333	.005	.590	.749	.226	.606	.240	.983	.848	.189	.619	.189	.240	.490	.183	.007
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37



soal_20	Pearson Correlation	.268	-.088	.304	.128	.006	.086	-.038	.300	.204	.275	.009	-.004	-	.047	.300	.158	.052	.250	.210	1	-	.329	.119	.054	.038	.059	.038	.090	.195	-.211	.383*	
	Sig. (2-tailed)	.109	.605	.067	.450	.972	.615	.821	.072	.226	.100	.958	.982	.285	.780	.072	.352	.762	.136	.213		.191	.047	.485	.751	.821	.727	.821	.595	.248	.210	.019	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_21	Pearson Correlation	-.256	.073	-.058	-.058	.214	.171	.154	-.123	.088	.081	.145	.081	.181	.058	-	.123	.124	.182	.256	-	1	-	-	.202	.181	-	-	.256	-.162	.241	.175	
	Sig. (2-tailed)	.126	.666	.733	.733	.204	.311	.364	.470	.606	.636	.390	.636	.284	.733	.470	.470	.463	.280	.126	.258		.108	.130	.231	.284	.771	.364	.126	.337	.152	.300	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_22	Pearson Correlation	.164	-.195	.154	.345*	.102	.077	.125	.388*	.198	-.139	-.029	.314	-	.036	.512**	.355*	.268	.277	.094	.329*	-	1	.590**	.065	.231	.457**	-	-.035	.550*	.307	.609*	
	Sig. (2-tailed)	.331	.247	.362	.037	.547	.652	.461	.018	.240	.413	.865	.058	.970	.832	.001	.031	.109	.098	.578	.047	.523		.000	.702	.169	.004	.970	.837	.000	.064	.000	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_23	Pearson Correlation	-.102	-.110	.087	-.092	-.149	.021	.160	.243	.004	-.050	.006	.377*	-	.272	.360*	.107	.069	.033	.102	.119	-	.590**	1	.037	.175	-	-	-.142	.244	.174	.296	
	Sig. (2-tailed)	.547	.516	.607	.587	.379	.901	.344	.147	.983	.769	.972	.021	.776	.104	.029	.527	.684	.845	.547	.485	.443		.000	.829	.299	.871	.103	.403	.145	.304	.076	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_24	Pearson Correlation	.055	-	.422*	.067	-.077	.188	-.233	-.146	.033	.118	-	.118	-	-	-	.146	.110	-	.186	.054	.202	.065	.037	1	.012	.158	.012	-	.188	.016	.085	
	Sig. (2-tailed)	.745	.383*	.009	.693	.652	.266	.165	.387	.848	.488	.017	.488	.562	.145	.855	.387	.519	.962	.272	.751	.231	.702	.829		.944	.350	.944	.010	.266	.926	.616	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_25	Pearson Correlation	.006	-.036	-.146	.203	.063	.079	.197	.230	.221	-	.257	.168	.347*	.146	.230	.338*	.389*	.510**	.112	.038	.181	.231	.175	.012	1	.124	.456**	.350*	.405*	.172	.595*	
	Sig. (2-tailed)	.970	.833	.387	.228	.709	.641	.242	.170	.189		.018	.124	.319	.035	.387	.170	.041	.017	.001	.508	.821	.284	.169	.299	.944		.466	.005	.034	.013	.308	.000
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_26	Pearson Correlation	.193	-.138	.215	.853*	-.028	.107	.075	.196	-	-	.059	.143	-	-	-	.219	.039	.143	.023	.059	-	.457**	-	.158	.124	1	.124	-.193	.305	.217	.291	
	Sig. (2-tailed)	.252	.416	.200	.000	.871	.528	.658	.245	.619		.028	.727	.397	.658	.200	.947	.194	.817	.399	.891	.727	.771	.004	.871	.350	.466		.466	.252	.066	.197	.080
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_27	Pearson Correlation	.125	-.036	-.146	.203	.175	-.138	.088	.117	.221	-.247	.257	-.247	.129	.146	-	.224	.089	.210	-	.038	-	-	-	.012	.456**	.124	1	.112	.296	-.175	.266	
	Sig. (2-tailed)	.461	.833	.387	.228	.299	.416	.604	.492	.189	.141	.124	.141	.445	.387	.515	.182	.600	.211	.461	.821	.364	.970	.103	.944	.005	.466		.508	.075	.299	.112	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_28	Pearson Correlation	-.094	.126	-.226	-.036	-.142	.195	.362*	.264	.198	.012	.329*	.163	.468**	.226	.141	-	.268	.494**	-	.090	.256	-	-	-	.350*	-	.112	1	-.042	.181	.362*	
	Sig. (2-tailed)	.578	.458	.178	.832	.403	.247	.028	.114	.240	.943	.047	.334	.003	.178	.407	.922	.109	.002	.331	.595	.126	.837	.403	.010	.034	.252	.508		.807	.284	.028	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_29	Pearson Correlation	.160	-.305	.009	.358*	.356*	.459*	.138	.416*	.117	-.082	.086	.056	.405*	.165	.530**	.490**	.328*	.269	-	.195	-	.550**	.244	.188	.405*	.305	.296	-.042	1	.134	.695*	
	Sig. (2-tailed)	.345	.066	.956	.030	.031	.004	.416	.010	.490	.629	.615	.742	.013	.330	.001	.002	.047	.107	.807	.248	.337	.000	.145	.266	.013	.066	.075	.807		.428	.000	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
soal_30	Pearson Correlation	.072	-.008	.131	.131	.055	.250	.175	.337*	.224	-	.255	.040	.288	-	.337*	.268	.304	.227	-	-	.241	.307	.174	.016	.172	.217	-	.181	.134	1	.426*	
	Sig. (2-tailed)																																
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	

	Sig. (2-tailed)	.673	.960	.441	.441	.748	.136	.299	.042	.183	.014	.128	.815	.084	.441	.042	.109	.067	.177	.673	.210	.152	.064	.304	.926	.308	.197	.299	.284	.428		.009	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
total	Pearson Correlation	.256	-.110	.075	.384*	.365*	.503*	.346*	.690*	.436**	-.190	.326*	.214	.538**	.198	.525**	.587**	.485**	.483**	.065	.383*	.175	.609**	.296	.085	.595**	.291	.266	.362*	.695*	.426*	1	
	Sig. (2-tailed)	.126	.518	.660	.019	.026	.002	.036	.000	.007	.259	.049	.204	.001	.240	.001	.000	.002	.002	.700	.019	.300	.000	.076	.616	.000	.080	.112	.028	.000	.009		
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas Soal Tes

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.827	18

Uji Daya Beda Soal Tes

**Statistics**

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5
N	Valid	37	37	37	37	37
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.8919	.6216	.5135	.4595	.6486

**Statistics**

		soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10
N	Valid	37	37	37	37	37
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.2162	.4324	.5405	.6486	.3514

**Statistics**

		soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15
N	Valid	37	37	37	37	37
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.4054	.5946	.4324	.7027	.5405

### Statistics

		soal_16	soal_17	soal_18
N	Valid	37	37	37
	Missing	0	0	0
Mean		.7027	.5135	.6757

### Uji Tingkat Kesulitan Soal

#### Correlations

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9
soal_1	Pearson Correlation	1	.087	.184	-.028	.291	-.029	.128	.028	.108
	Sig. (2-tailed)		.607	.277	.868	.081	.867	.450	.868	.523
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_2	Pearson Correlation	.087	1	.244	.048	.243	.274	.119	.287	.126
	Sig. (2-tailed)	.607		.145	.776	.147	.100	.485	.085	.457
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_3	Pearson Correlation	.184	.244	1	.246	.530**	.117	.086	.622**	.190
	Sig. (2-tailed)	.277	.145		.142	.001	.490	.615	.000	.261
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_4	Pearson Correlation	-.028	.048	.246	1	.451**	.043	.180	.415*	-.117
	Sig. (2-tailed)	.868	.776	.142		.005	.802	.285	.011	.492
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_5	Pearson Correlation	.291	.243	.530**	.451**	1	.249	.185	.571**	.407*
	Sig. (2-tailed)	.081	.147	.001	.005		.137	.272	.000	.012
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_6	Pearson Correlation	-.029	.274	.117	.043	.249	1	.072	.221	.112
	Sig. (2-tailed)	.867	.100	.490	.802	.137		.674	.189	.511
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_7	Pearson Correlation	.128	.119	.086	.180	.185	.072	1	.257	.071
	Sig. (2-tailed)	.450	.485	.615	.285	.272	.674		.124	.676
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37

	Pearson	.028	.287	.622**	.415*	.571**	.221	.257	1	.230
soal_8	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.868	.085	.000	.011	.000	.189	.124		.170
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	.108	.126	.190	-.117	.407*	.112	.071	.230	1
soal_9	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.523	.457	.261	.492	.012	.511	.676	.170	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	.256	.341*	.263	-.111	.423**	.164	.272	.338*	.423**
soal_10	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.126	.039	.115	.515	.009	.333	.104	.041	.009
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	.100	.069	.030	.111	.237	.454**	.052	.289	.341*
soal_11	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.558	.684	.862	.515	.159	.005	.762	.083	.039
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	.221	-.172	.169	.189	.180	-.091	.149	.210	.180
soal_12	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.189	.309	.316	.263	.286	.590	.378	.211	.286
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	.128	.006	.086	-.038	.300	.204	.009	-.180	.300
soal_13	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.450	.972	.615	.821	.072	.226	.958	.285	.072
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	.345*	.102	.077	.125	.388*	.198	-.029	-.006	.512**
soal_14	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.037	.547	.652	.461	.018	.240	.865	.970	.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	.203	.063	.079	.197	.230	.221	.257	.347*	.230
soal_15	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.228	.709	.641	.242	.170	.189	.124	.035	.170
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	-.036	-.142	.195	.362*	.264	.198	.329*	.468**	.141
soal_16	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.832	.403	.247	.028	.114	.240	.047	.003	.407
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson	.358*	.356*	.459**	.138	.416*	.117	.086	.405*	.530**
soal_17	Correlation									
	Sig. (2-tailed)	.030	.031	.004	.416	.010	.490	.615	.013	.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37

soal_1 8	Pearson Correlation	.131	.055	.250	.175	.337*	.224	.255	.288	.337*
	Sig. (2- tailed)	.441	.748	.136	.299	.042	.183	.128	.084	.042
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
total	Pearson Correlation	.351*	.339*	.535**	.384*	.736**	.405*	.385*	.650**	.567**
	Sig. (2- tailed)	.033	.040	.001	.019	.000	.013	.019	.000	.000
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37

### Correlations

		soal_ 10	soal_1 1	soal_1 2	soal_1 3	soal_1 4	soal_1 5	soal_1 6	soal_1 7	soal_1 8
soal_ 1	Pearson Correlation	.256	.100	.221	.128	.345	.203	-.036	.358	.131
	Sig. (2- tailed)	.126	.558	.189	.450	.037	.228	.832	.030	.441
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_ 2	Pearson Correlation	.341	.069	-.172	.006	.102	.063	-.142	.356	.055
	Sig. (2- tailed)	.039	.684	.309	.972	.547	.709	.403	.031	.748
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_ 3	Pearson Correlation	.263	.030	.169	.086	.077**	.079	.195	.459**	.250
	Sig. (2- tailed)	.115	.862	.316	.615	.652	.641	.247	.004	.136
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_ 4	Pearson Correlation	-.111	.111	.189	-.038	.125**	.197	.362	.138*	.175
	Sig. (2- tailed)	.515	.515	.263	.821	.461	.242	.028	.416	.299
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_ 5	Pearson Correlation	.423	.237	.180**	.300**	.388	.230	.264	.416**	.337*
	Sig. (2- tailed)	.009	.159	.286	.072	.018	.170	.114	.010	.042
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_ 6	Pearson Correlation	.164	.454	-.091	.204	.198	.221	.198	.117	.224
	Sig. (2- tailed)	.333	.005	.590	.226	.240	.189	.240	.490	.183
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_ 7	Pearson Correlation	.272	.052	.149	.009	-.029	.257	.329	.086	.255

	Sig. (2-tailed)	.104	.762	.378	.958	.865	.124	.047	.615	.128
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_8	Pearson Correlation	.338	.289	.210**	-.180*	-.006**	.347	.468	.405	.288
	Sig. (2-tailed)	.041	.083	.211	.285	.970	.035	.003	.013	.084
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_9	Pearson Correlation	.423	.341	.180	.300	.512*	.230	.141	.530	.337
	Sig. (2-tailed)	.009	.039	.286	.072	.001	.170	.407	.001	.042
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_10	Pearson Correlation	1	.180*	.132	.158	.355**	.338	-.017	.490*	.268**
	Sig. (2-tailed)		.286	.435	.352	.031	.041	.922	.002	.109
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_11	Pearson Correlation	.180	1	.374	.052	.268	.389**	.268	.328	.304*
	Sig. (2-tailed)	.286		.023	.762	.109	.017	.109	.047	.067
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_12	Pearson Correlation	.132	.374	1	.250	.277	.510	.494	.269	.227
	Sig. (2-tailed)	.435	.023		.136	.098	.001	.002	.107	.177
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_13	Pearson Correlation	.158	.052	.250	1	.329	.038	.090	.195	-.211
	Sig. (2-tailed)	.352	.762	.136		.047	.821	.595	.248	.210
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_14	Pearson Correlation	.355*	.268	.277	.329	1*	.231	-.035	.550	.307**
	Sig. (2-tailed)	.031	.109	.098	.047		.169	.837	.000	.064
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_15	Pearson Correlation	.338	.389	.510	.038	.231	1	.350	.405*	.172
	Sig. (2-tailed)	.041	.017	.001	.821	.169		.034	.013	.308
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_16	Pearson Correlation	-.017	.268	.494	.090*	-.035	.350	1*	-.042**	.181

	Sig. (2-tailed)	.922	.109	.002	.595	.837	.034		.807	.284
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_17	Pearson Correlation	.490*	.328*	.269**	.195	.550*	.405	-.042	1*	.134**
	Sig. (2-tailed)	.002	.047	.107	.248	.000	.013	.807		.428
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
soal_18	Pearson Correlation	.268	.304	.227	-.211	.307*	.172	.181	.134	1*
	Sig. (2-tailed)	.109	.067	.177	.210	.064	.308	.284	.428	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37
	Pearson Correlation	.577*	.544*	.518**	.297*	.541**	.587*	.459*	.684**	.487**
total	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.074	.001	.000	.004	.000	.002
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37

### Correlations

		Total
soal_1	Pearson Correlation	.351
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	37
soal_2	Pearson Correlation	.339
	Sig. (2-tailed)	.040
	N	37
soal_3	Pearson Correlation	.535
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	37
soal_4	Pearson Correlation	.384
	Sig. (2-tailed)	.019
	N	37
soal_5	Pearson Correlation	.736
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	37
soal_6	Pearson Correlation	.405
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	37
soal_7	Pearson Correlation	.385
	Sig. (2-tailed)	.019

	N	37
soal_8	Pearson Correlation	.650
	Sig. (2-tailed)	.000
soal_9	N	37
	Pearson Correlation	.567
soal_10	Sig. (2-tailed)	.000
	N	37
soal_10	Pearson Correlation	.577
	Sig. (2-tailed)	.000
soal_11	N	37
	Pearson Correlation	.544
soal_11	Sig. (2-tailed)	.000
	N	37
soal_12	Pearson Correlation	.518
	Sig. (2-tailed)	.001
soal_13	N	37
	Pearson Correlation	.297
soal_13	Sig. (2-tailed)	.074
	N	37
soal_14	Pearson Correlation	.541*
	Sig. (2-tailed)	.001
soal_15	N	37
	Pearson Correlation	.587
soal_15	Sig. (2-tailed)	.000
	N	37
soal_16	Pearson Correlation	.459
	Sig. (2-tailed)	.004
soal_17	N	37
	Pearson Correlation	.684*
soal_17	Sig. (2-tailed)	.000
	N	37
soal_18	Pearson Correlation	.487
	Sig. (2-tailed)	.002
total	N	37
	Pearson Correlation	1*
total	Sig. (2-tailed)	
	N	37

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 5 Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.135	20	.200*	.944	20	.287
	Posttest Eksperimen	.181	20	.085	.853	20	.006
	Pretest Kontrol	.124	20	.200*	.950	20	.373
	Posttest Kontrol	.125	20	.200*	.954	20	.428

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**  
Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.000	1	38	1.000

Lampiran 6 Analisis Data

T Test Independent (N Gain)

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.000	1.000	6.493	38	.000	32.22100	4.96221	22.17552	42.26648
	Equal variances not assumed			6.493	37.449	.000	32.22100	4.96221	22.17067	42.27133

Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran

**SILABUS BAHASA JAWA**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid

Kelas : IV (Empat)

Semester : 2 (dua)

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan **sistematis**, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi	Indicator	Materi Pokok	Langkah Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber
------------	-----------	--------------	----------------------	-----------	---------	--------

Dasar					Waktu	Belajar
<p>3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira</p> <p>4.2 Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam <i>krama</i></p>	<p><b>Kognitif</b>  3.2.1 Menjawab pertanyaan tentang pokok-pokok isi teks  3.2.2 Mampu menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh pada cerita tentang yudhistira</p> <p><b>Afektif</b>  2.2.1 Mampu menampilkan sikap jujur dan sabar dalam mengikuti pembelajaran</p> <p><b>Psikomotorik</b>  4.2.1 Menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>karma</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks cerita wayang tokoh Yudhistira</li> <li>2. Pertanyaan dan jawaban tentang isi cerita wayang Yudhistira</li> <li>3. Cara mengungkapkan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam cerita wayang Yudhistira secara lisan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membaca cerita tentang yudhistira</li> <li>2. Siswa dan guru mengadakan tanya jawab mengenai tokoh yang terdapat pada cerita yudhistira</li> <li>3. Siswa diberikan media pembelajaran Putra Dayang</li> <li>4. Siswa berdiskusi mengenai isi dari cerita dan membedakan masing-masing.</li> <li>5. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi didepan kelas</li> </ol>	<p>Tes tertulis  Penilaian sikap</p>	<p>4jp x 35  menit</p>	

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEMATIK**

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid

Tema :

Kelas/Semester: IV/2

Alokasi Waktu: 3 x pertemuan ( 6 x 35 menit)

### **A. Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan **sistematis**, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **B. Tujuan Pembelajaran**

- 1. Kognitif
  - a. Melalui tanya jawab siswa dapat menjawab pertanyaan pokok-pokok isi teks dengan tepat dan benar
  - b. Melalui tanya jawab siswa dapat mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira dengan benar
  - c. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh wayang pada cerita yudhistira dengan benar dan tepat
- 2. Afektif
  - a. Melalui diskusi siswa dapat menampilkan sikap kerjasama dengan penuh tanggung jawab.
  - b. Melalui tanya jawab siswa dapat menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan dengan Bahasa yang santun.

3. Psikomotorik
  - a. Melalui presetasi siswa dapat menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam *krama* dengan pengucapan yang lancar.
  - b. Melalui presetasi siswa dapat menceritakan kembali tokoh yang terdapat pada cerita wayang Yudhistira dalam ragam *krama* dengan pengucapan yang benar dan lancar.

### C. Materi Pembelajaran

4. Materi pokok
  - a. Teks cerita wayang tokoh Yudhistira
  - b. Pertanyaan dan jawaban tentang isi cerita wayang Yudhistira
  - c. Karakter pada setiap tokoh yang terdapat pada cerita wayang Yudhistira
  - d. Cara mengungkapkan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam cerita wayang Yudhistira secara lisan
5. Kisi-kisi materi ajar dan materi ajar (lampiran 1)
6. Lembar kerja siswa (lampiran 2)

### D. Model, Metode, Strategi, dan Pendekatan Pembelajaran

- a. Model pembelajaran : TPS (*Think Pair and Share*)
- b. Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab, diskusi, dan presentasi
- c. Pendekatan : saintifik

### E. Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu	Metode	Pendidikan Karakter
Pra pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dikondisikan agar tertib dan guru mengucapkan salam</li> <li>2. Siswa bersama guru untuk berdo'a sesuai keyakinan masing-masing. (mengimani-eksistensial)</li> <li>3. Siswa bersama Guru mengecek kehadiran siswa</li> </ol>	5'	Ceramah  Ceramah  Ceramah	Disiplin, tanggung jawab, religius
Pendahuluan	Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan indicator yang hendak dicapai</li> <li>2. Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada pembelajaran</li> </ol>	5'	Ceramah  Ceramah	Rasa ingin tahu, toleransi  Rasa ingin tahu

	Menyajikan informasi 3. Siswa mendengarkan penjelasan guru bahwa mereka akan mempelajari tentang wayang 4. Guru menampilkan media pembelajaran Putra Dayang, dengan gambar yudhistira			Rasa ingin tahu, toleransi Rasa ingin tahu
<b>Pertemuan 1</b>				
Kegiatan Inti	Think 1. Siswa mendengarkan cerita tentang kisah wayang yudhistira 2. Siswa dan guru mengadakan tanya jawab mengenai isi dari cerita yang telah dibacakan oleh guru 3. Siswa dan guru mengadakan tanya jawab mengenai tokoh siapa saja yang terdapat pada cerita	20'	Ceramah  Tanya jawab  Tanya jawab	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu
	Pair 4. Siswa membentuk kelompok secara berpasangan 5. Siswa menamai kelompoknya dengan nama-nama tokoh yang terdapat pada cerita tentang yudhistira 6. Dengan bimbingan guru, siswa melakukan diskusi secara berpasangan tentang isi cerita yang terdapat pada cerita yudhistira	10'	Diskusi	Tanggung jawab, mandiri Demokratis, rasa ingin tahu
	Share 7. Setiap kelompok memaparkan hasil diskusinya masing-masing 8. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai isi dari cerita yudhistira dan kesimpulannya.	15'	Presentasi  Tanya jawab	Saling menghargai Rasa ingin tahu
<b>Pertemuan ke 2</b>				
Kegiatan inti	Think 1. Siswa dan guru mengadakan tanya jawab mengenai pembelajaran yang sebelumnya 2. Apersepsi “pentingnya memiliki sikap yang luhur” 3. Guru menampilkan media pembelajaran Putra Dayang	10'	Tanya jawab  Ceramah	Rasa ingin tahu, toleransi Rasa ingin tahu
	Pair 4. Siswa berkumpul kelompok secara	20		Tanggung

	<p>berpasangan sesuai dengan pembentukan pertemuan yang sebelumnya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa diberi media pembelajaran Putra Dayang.</li> <li>Siswa merangkai puzzle pada media pembelajaran Putra Dayang</li> <li>Siswa diskusi tentang karakter dan sifat luhur dari tokoh cerita yudhistira berdasarkan gambar tokoh yang terpasang pada puzzle.</li> <li>Siswa berdiskusi ciri-ciri dari tokoh yang terpasang pada puzzle</li> </ol> <p>Share</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa memaparkan hasil diskusinya</li> <li>Siswa dan guru mengadakan tanya jawab tentang diskusi yang telah disampaikan oleh setiap kelompok.</li> <li>Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> </ol>	15'	<p>Penugasan</p> <p>Diskusi</p> <p>Diskusi</p> <p>presentasi</p>	<p>jawab</p> <p>Mandiri</p> <p>Demokratis, tanggung jawab</p> <p>Rasa ingin tahu, toleransi</p>
<b>Pertemuan 3</b>				
Kegiatan inti	<p>Think</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dan guru mengadakan tanya jawab mengenai pembelajaran sebelumnya</li> <li>Apersepsi “pentingnya membedakan setiap karakter orang”</li> <li>siswa tanya jawab mengenai keterkaitan antara cerita Yudhistira dengan apersepsi</li> </ol> <p>Pair</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa berkumpul dalam kelompok</li> <li>Siswa diberi media pembelajaran Putra Dayang</li> <li>Siswa berdiskusi tokoh siapa saja yang terdapat pada cerita Yudhistira</li> <li>Siswa secara berkelompok bermain damdaman (Putra Dayang)</li> <li>Siswa berdiskusi untuk membedakan tokoh yang terdapat pada cerita.</li> </ol> <p>Share</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Setiap kelompok memaparkan hasil diskusinya dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan bahasa <i>krama</i></li> <li>Siswa dan guru menyimpulkan</li> </ol>	<p>10'</p> <p>15'</p> <p>20'</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Diskusi</p> <p>Permainan</p> <p>Diskusi</p> <p>Presentasi</p> <p>Tanya jawab +</p>	<p>Rasa ingin tahu, toleransi</p> <p>Demokratis, mandiri, rasa ingin tahu, tanggung jawab</p> <p>Toleransi, mandiri, tanggung jawab</p>

	pembedaan karakter setiap tokoh pada cerita Yudhistira 3. Guru menyimpulkan pembedaan karakter setiap tokoh pada cerita Yudhistira		ceramah Ceramah	
Penutup	1. Guru menyimpulkan pertemuan 1 - 3 2. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah dilalui selama satu hari 3. Guru menyampaikan pesan dan nasihat kepada siswa 4. Siswa bersama guru berdoa	15'	Ceramah	Rasa ingin tahu, toleransi  Religious

#### F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media pembelajaran	PUTRA DAYANG (Puzzle Tradisional Damdaman Wayang)
Sumber belajar	
Alat pelajaran	Papan tulis, buku, dan bolpoin

### G. Kisi-Kisi Penilaian

Aspek	Indikator/Tujuan Pembelajaran	Teknik	Instrumen Penilaian	Keterangan
Kognitif	a. Melalui tanya jawab siswa dapat menjawab pertanyaan pokok-pokok isi teks dengan tepat dan benar	Tes tertulis	Instrumen penilaian	Lampiran 2
	b. Melalui tanya jawab siswa dapat mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira secara lisan dalam ragam <i>krama</i> dengan benar	Tes tertulis	Instrumen penilaian	
	c. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh wayang pada cerita yudhistira dengan benar dan tepat	Tes tertulis	Instrumen penilaian	
Afektif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui diskusi siswa dapat menampilkan sikap kerjasama dengan penuh tanggung jawab.</li> <li>Melalui tanya jawab siswa dapat menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan dengan Bahasa yang santun</li> </ol>	Pengamatan	Lembar pengamatan sikap	Lampiran 2
Psikomotorik	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melalui presentasi siswa dapat menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> dengan pengucapan yang lancar.</li> <li>Melalui presentasi siswa dapat menceritakan kembali tokoh yang terdapat pada cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> dengan pengucapan yang benar dan lancar.</li> </ol>	Unjuk kerja	Rubrik penilaian Psikomotorik	Lampiran 2

Mengetahui,

Kepala  
SD Muhammadiyah Sirojuddin  
Mungkid

Guru Mata Pelajaran  
Bahasa Jawa

**Ani Zulkhijayanti, S.Ag., S.Pd**  
NIP: -

**Suka Setiawan, S.Pd**  
NIP: -

## Media Pembelajaran

### PUTRA DAYANG

#### A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan **sistematis**, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira
- 4.2 Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam *krama*

#### C. Alat dan bahan

1. Cutter
2. Gergaji besi
3. Gergaji pola
4. Amplas
5. Gunting
6. Tripleks
7. Sticker wayang pandhawa yang sudah terdapat pola puzzle, dan dam daman wayang
8. Lem kastol / lem fox
9. Penggaris besi
10. Pensil
11. Bolpoin

#### D. Cara Pembuatan

1. Buat 2 pola pada permukaan triplek dengan membetuk persegi panjang ukuran 27 x 32 cm
2. Ke 2 pola tersebut dipotong menggunakan gergaji besi
3. Potong bagian tengah persegi panjang yang pertama dengan ukuran 25 x 30 cm
4. Sisa dari potongan akan digunakan sebagai bingkai
5. Tempelkan stiker salah satu tokoh wayang pandhawa pada persegi panjang dengan ukuran 25 x 30 cm
6. Potong panjang dengan ukuran 25 x 30 cm yang sudah terpasang sticker dengan mengikuti pola puzzle
7. Amplas pada bagian pinggir trilpek yang sudah terpotong.

8. Tempelkan sticker damdaman wayang pada triplek yang berukuran 27 x 32 cm
9. Tempelkan permukaan triplek yang berukuran 27 x 32 cm yang tidak terpasang dengan sticker dengan triplek sisa potongan triplek pertama menggunakan lem fox, sehingga membentuk seperti figura
10. Tempelkan sticker warna pada bingkai secara penuh
11. Pasang puzzle pada bagian tengah bingkai
12. Media pembelajaran Putra Dayang siap untuk digunakan

#### **E. Cara Pengaplikasian**

1. Merangkai puzzle secara berkelompok, kemudian memahami karakter wayang yang berada pada gambar (puzzle).
2. Berpasang-pasangan memainkan damdaman.
  - a. Masing-masing prajurit (tokoh wayang pandhawa) bergerak maju untuk menyerang daerah lawan, dengan arah jalan ke depan, ke kanan, dan ke kiri, dan mundur, arahnya bebas tetapi hanya boleh satu langkah.
  - b. Cara membunuh prajurit (tokoh wayang pandhawa) lawan dengan melompatinya, dan menempati tempat yang kosong. Prajurit yang dilompati berarti mati dan dikeluarkan dari daerah permainan dengan peraturan hanya boleh melompati satu prajurit, tidak boleh lebih.
  - c. Setelah melompati / membunuh prajurit lawan, maka siswa yang memainkan menyebutkan karakteristik dari tokoh wayang atau prajurit yang telah dimakan.
  - d. Jika yang dilompati adalah dam dengan warna senada, maka dam yang dilompati tidak “dimakan”, tetapi jika dam yang dilompati adalah dam berbeda warna (dam lawan) maka dam tersebut diambil (dimakan).
  - e. Bila lawan tidak mau/lupa makan (padahal ada kesempatan) maka kena penalti dengan cara mengambil 3 buah lawan tersebut dengan gratis dan bebas, pada saat mengambil penalti sebaiknya dipilih agar bisa makan secara beruntun. Setelah mengambil buah dam pemain boleh melanjutkan langkah.
  - f. Kedua belah pihak harus berusaha agar buah dam yang berada di daerah ekor dapat keluar ke daerah persegi. Bila salah satu pihak berhasil menyangkan 2 buah damnya ke daerah ekor (segitiga) maka permainan selesai dan kedua pemain menghitung jumlah dam yang dimakan. Jumlah yang terbanyak adalah pemenang dari permainan ini. Selain itu, bila salah satu kubu prajuritnya habis, berarti kalah.

## Pedoman Penilaian LKS

### Pedoman Penilaian Kognitif

#### A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan **sistematis**, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira

4.2 Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam *krama*

#### C. Kisi-kisi Penilaian Kognitif

Sub ranah	Tujuan pembelajaran	Nomor butir pernyataan
C2	Melalui tanya jawab siswa dapat menjawab pertanyaan pokok-pokok isi teks dengan tepat dan benar	1
C2	Melalui tanya jawab siswa dapat mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira secara dengan benar	2
C2	Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh wayang pada cerita yudhistira dengan benar dan tepat	3

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjawab pertanyaan pokok-pokok isi teks dengan tepat dan benar
- a. Penilaian isi cerita

No.	Pertanyaan	Kunci Jawaban	Skor
1.	Sebutkan saudara-saudara Raden Puntadewa....	Werkudoro, janaka, nakula , sadewa	20
2.	Sejatinya Raden Puntadewa adalah putra dari Dewi Kunthi dan ....	Dewa keadilan	20
3.	Apa saja senjata dari Raden puntadewa...	Buku/ kitab kalimasada pustaka jamus, tombak karawilang dan payung tunggal naga	20
4.	Nama dari perang pandhawa lawan kurawa disebut dengan ...	Baratayudha	20
5.	Solusi apa yang diberi tetua kerajaan Astinapura kepada Pandhawa ...	Pandawa diparingi wilayah alas angker kanggo ngindari perang sedulur lan rebutan tahta Astinapura. Sakwise kuwi alas sing maune kenal angker owah dadi kerajaan sing megah lan dipimpin ing Raden Puntadewa.	20
Jumlah			

Nilai = jumlah skor yang diperoleh

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 20

- b. Penilaian presentasi

No.	Hal yang dinilai	Skor
1	Kelengkapan isi dan ketepatan	50
2	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan EYD ( <i>krama</i> )	40
3	Kejelasan penyampaian	10
Jumlah		100

Keterangan:

Skor maksimal = 100

Nilai = jumlah skor yang diperoleh

2. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh wayang pada cerita yudhistira dengan benar dan tepat

- a. Penilaian pengamatan pada puzzle (Putra Dayang)

Karakter	Ciri-ciri
Tidak dijawab = 10 Dijawab salah = 20 Dijawab benar, namun kurang lengkap =30 Dijawab benar dan lengkap = 40	Tidak dijawab = 20 Dijawab salah = 30 Dijawab benar tapi banyak salahnya = 40 Dijawab benar, namun kurang lengkap =50 Dijawab benar dan lengkap = 60

Keterangan:

Skor maksimal = 100

Nilai = jumlah skor yang diperoleh

- b. Penilaian hasil diskusi (pertemuan ke 2)

No.	Tokoh	Sifat Luhur	Ciri-Ciri	Skor
1.	Werkudoro / Bima	Tangguh, jujur, mempunyai tatakrama		20
2.	Yudistira/ Puntadewa	Adil, sabar, jujur, taat beragama, percaya diri, berani berpendapat		20
3.	Janaka/ Arjuna	Cerdas, pandai, pendiam, teliti, sopan santun, berani, suka melindungi yang lemah		20
4.	Nakula	Jujur, setia, taat, belas kasih, tahu membalas budi, dan dapat menyimpan rahasia		20
5.	Sadewa	Jujur, setia, taat, belas kasih, dapat menyimpan rahasia		20

Keterangan:

Skor maksimal = 100

Nilai = skor yang diperoleh

3. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh wayang pada cerita yudhistira dengan benar dan tepat

a. Tabel Pengamatan

Damdaman

<b>Nama Anggota 1 :</b>	<b>Nama Anggota 2 :</b>
Jawaban	Jawaban
Skor 10	Skor 10

Keterangan :

Nilai = jumlah skor

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 10

b. Ciri-ciri dan karakter tokoh wayang –pandhawa

<b>Wayang</b>	<b>Ciri-ciri dan karakter</b>
Yudhistira	skor 20
Werkudara	skor 20
Arjuna	skor 20
Nakula	skor 20
Sadewa	skor 20
Total	

Nilai = jumlah / total skor yang diperoleh

Skor maksimal = 100

Nilai = skor yang diperoleh

### Lembar Penilaian Kognitif

Nama siswa :

No. Absen :

Tanggal :

1.	Melalui tanya jawab siswa dapat menjawab pertanyaan pokok-pokok isi teks dengan tepat dan benar	
	Nilai hasil diskusi =	
	Nilai presentasi =	
2.	Melalui tanya jawab siswa dapat mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira secara dengan benar	
	Nilai permainan puzzle =	
	Nilai hasil diskusi =	
3.	Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh wayang pada cerita yudhistira dengan benar dan tepat	
	Nilai permainan damdaman =	
	Nilai hasil diskusi =	
Jumlah		

Nilai total = jumlah nilai

6

## Pedoman Penilaian Afektif

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan **sistematis**, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira

4.2 Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam *krama*

### C. Kisi-Kisi Penilaian

Sub ranah	Tujuan Pembelajaran	Nomor butir pernyataan
E2	Melalui diskusi siswa dapat menampilkan sikap kerjasama dengan penuh tanggung jawab.	1
E3	Melalui tanya jawab siswa dapat menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan dengan Bahasa yang santun	2

### Penilaian Sikap (Afektif)

Rubric sikap dalam menampilkan sikap kerjasama dalam diskusi daaan mengajukan pendapat dengan bahasa yang santun

Kriteria	Skor			
	4	3	2	1
Menampilkan sikap kerjasama dengan penuh tanggung jawab.	Menyampaikan pendapat, mengikuti diskusi dengan baik, dan tidak mengganggu temannya	Mengikuti diskusi, dan tidak mengganggu temannya tetapi tidak menyampaikan pendapat	Mengikuti diskusi dan mengganggu temannya.	Tidak mengikuti diskusi dengan baik, dan tidak menyampaikan pendapat mengganggu temannya,
Menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan dengan Bahasa yang santun	Mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat dengan Bahasa yang santu	Mengajukan pendapat atau pertanyaan dengan menggunakan Bahasa yang santun	Mengajukan pendapat atau pertanyaan dengan menggunakan yang kurang santun	Tidak mengajukan pendapat dan pertanyaan

**LEMBAR PENILAIAN SIKAP**  
**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PADA MATA PELAJARAN**  
**BAHASA JAWA**

Nama Siswa :  
 No. Absen :  
 Kelas :  
 Pertemuan ke :  
 Tanggal Pengamatan :  
 Petunjuk

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai sikap siswa saat kegiatan pembelajaran tema kesehatan dengan mata pelajaran Bahasa Jawa

Berikan tanda cek (√) pada kolom skor sesuai dengan sikap yang ditunjukkan siswa berdasarkan pernyataan dibawah ini.

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1	Menampilkan sikap kerjasama dengan penuh tanggung jawab.				
2	Menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan dengan Bahasa yang santun				

Keterangan

Skor maksimal = 8

Skor minimal = 2

Skor	Nilai	Keterangan
7 - 8	A	Sangat baik
5 - 6	B	Baik
3 - 4	C	Cukup
2	D	Kurang

## Pedoman Penilaian Psikomotorik

### A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan **sistematis**, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Memahami cerita wayang tentang tokoh Yudhistira
- 4.2 Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam *krama*

### C. Kisi-kisi Penilaian Psikomotorik

Sub ranah	Tujuan Pembelajaran	Nomor butir pernyataan
P1	Melalui presetasi siswa dapat menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> dengan pengucapan yang lancar.	1
P1	Melalui presetasi siswa dapat menceritakan kembali tokoh yang terdapat pada cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> dengan pengucapan yang benar dan lancar	2

Kriteria Penilaian Psikomotorik

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1	Menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> dengan pengucapan yang lancar.	Siswa menceritakan dengan Bahasa krama dan lancar dalam pengucapan	Siswa menceritakan dengan tidak menggunakan Bahasa krama dan lancar dalam pengucapan	Siswa menceritakan dengan Bahasa krama namun kurang lancar dalam pengucapan	Siswa tidak menyampaikan apapun
2	Menceritakan kembali tokoh yang terdapat pada cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> dengan pengucapan yang benar dan lancar	Siswa menceritakan dengan Bahasa krama dan lancar dalam pengucapan	Siswa menceritakan dengan tidak menggunakan Bahasa krama dan lancar dalam pengucapan	Siswa menceritakan dengan Bahasa krama namun kurang lancar dalam pengucapan	Siswa tidak menyampaikan apapun

**LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTIRIK**  
**LEMBAR PENGAMATAN MATA PELAJARAN BAHASA JAWA**

Nama Siswa :  
 No. Absen :  
 Kelas :  
 Tanggal Pengamatan :  
 Pertemuan ke :  
 Petunjuk

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai psikomotorik siswa pada saat kegiatan merangkai kembali media pembelajaran PUTRA DAYANG

Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai dengan sikap yang ditunjukkan oleh siswa berdasarkan pernyataan di bawah ini.

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1	Menceritakan kembali isi cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> dengan pengucapan yang lancar.				
2	Menceritakan kembali tokoh yang terdapat pada cerita wayang Yudhistira dalam ragam <i>krama</i> dengan pengucapan yang benar dan lancar				

Keterangan:

Skor maksimal : 8

Skor minimal : 2

Skor	Nilai	Keterangan
7 - 8	A	Sangat baik
5 - 6	B	Baik
3 - 4	C	Cukup
2	D	Kurang

LKS

Bahasa Jawa kelas 4 SD



ASUNDA of the Pandawa





Lembar Kegiatan Siswa

Identitas Kelompok  
 1. Muhammad Erwin N.Z.  
 2. Abyan Haidar R.



Nama Sekolah : SD Muhammadiyah SirojuddIn Mungkid

Tema :

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 2 pertemuan ( 4 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Memahami Cerita wayang tentang tokoh Yudhistira
- 4.2 Menceritakan karakter tokoh wayang menggunakan ragam *krama*

C. Indikator

- 3.2.1 Menjawab pertanyaan tentang pokok-pokok isi teks
- 3.2.2 Mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira secara lisan
- 3.2.3 Mampu menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh pada Cerita tentang Yudhistira
- 4.2.1 Menceritakan kembali isi Cerita wayang Yudhistira dalam ragam *krama*

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Kognitif
  - a. Melalui tanya jawab siswa dapat menjawab pertanyaan pokok-pokok isi teks dengan tepat dan benar
  - b. Melalui tanya jawab siswa dapat mengungkapkan nilai-nilai kejujuran dan kesabaran dari tokoh Yudhistira dengan benar
  - c. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan dan membedakan tokoh-tokoh wayang pada Cerita Yudhistira dengan benar dan tepat
- 2. Afektif
  - a. Melalui diskusi siswa dapat menampilkan sikap kerjasama dengan penuh tanggung jawab.
  - b. Melalui tanya jawab siswa dapat menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan dengan Bahasa yang santun
- d. Psikomotorik
  - a. Melalui pretesasi siswa dapat menceritakan kembali isi Cerita wayang Yudhistira dalam ragam *krama* dengan pengucapan yang lancar.
  - b. Melalui pretesasi siswa dapat menceritakan kembali tokoh yang terdapat pada Cerita wayang Yudhistira dalam ragam *krama* dengan pengucapan yang benar dan lancar.

E. Alat dan Bahan

Putra Dayang dan alat tulis (buku dan bolpoin)





F. Langkah Kerja

RADEN PUNTADEWA/ YUDISTIRA

Raden Puntadewa yaiku putra mbarepe Prabu Pandu lan Dewi Kunthi, ananging sayektine Puntadewa yaiku putrane Dewi Kunthi kaliyan Batara Derma yaiku Dewa Keadilan. Raden Puntadewa gadah sedulur papat. Loro sedulur sa embok lan loro sedulur beda embok. Sedulure yaiku Bima utawa Werkudara, Janaka utawa Arjuna, Nakula utawa Pinten lan Sadewa utawa Tangsen. Dasanamane Raden Puntadewa yaiku Raden Dwi jakangka, Raden Darma Putra, Darma Kusuma, Darma Wangsa, Darma Raja, Guna Talikrama, Sang Ajata Satru, Kantaka Pura, Yudistira lan Samiaji. Raden Puntadewa nduweni watak suci, demen ngalah, tenang, sabar, demen tentraman, ora demen nesu sanajan dilarani atine.

Ing ceritane dalang, Raden Puntadewa digolongke dadi tokoh getihan putih ing pewayangan bareng kaliyan Begawan Bagaspati, Antasena lan Resi Subali dadi lambang kesucian ati lan bisa mateni nafsu-nafsu alane. Pusakane Raden Puntadewa yaiku awujud kitab utawa buku kang jenenge Layang Kalimasada Pustaka Jamus, pusaka liyane awujud tombak lan payung kang jenenge tombak karawilang lan payung Tunggal Naga.

Wiwit cilik para Pandawa lima urip ono ing njero kerekasan, lan dimungsuhi karo sedulure dewe yaiku Bala Kurawa kang dipimpin pak like saka kerajaan Astinapura, jenenge Patih Harya Sengkuni. Wiwit Prabu Pandu tilar donya, yuswa Pandawa isih enom banget, mula Pandawa dititipke ing Kakange Prabu Pandu yaiku Prabu Destarastra kang disekeni marang tetua tetua kerajaan yaiku Dang Hyang Durna, Patih Sengkuni, Resi Bisma, Begawan Abiyasa lah Yamawidura kang awujud ujan ketulis supados Kerajaan Astinapura diserahkan marang Pandawa sak wise dewasa lan Destarastra ngopeni separo wilayah Kerajaan Astinapura.

Amarga hasutan saka Patih Sengkuni, banjur Kurawa ingkang nduduki tahta Kerajaan Astinapura, samubarang cara dilakoni kanggo myingkirke Pandawa kayata Pandawa lan Kurawa adu Perang kang jenge Perang Baratayuda Jayabinangun. Sanajan Raden Puntadewa iku manungsa budi luhur ananging deweke nduweni kebiasaan ala yaiku demen main. Kebiasaan alane iku nggawe Pandawa ono ing kerekasan. Wektu Pandawa wis dewasa, banjur dimungsuhi ing Kurawa, banjur para tetua Astinapura paring solusi yaiku Pandawa diparingi wilayah alas anker kanggo ngindari perang sedulur lan rebutan tahta Astinapura. Sakwise kuwi alas sing maune kenal anker owah dadi kerajaan sing megah lan dipimpin ing Raden Puntadewa. Raden Puntadewa lan Dewi Ratri nyiji ing njero awake Puntadewa kang getihe putih. Wiwit kuwi Puntadewa duwe jeneng Yudistira.

Kegiatan 1

1. Dengarkan penjelasan dari gurumu mengenai Cerita wayang pandhawa yudhistira
2. Kamu akan berpasangan dengan teman sebangkumu
3. Namallah kelompokmu dengan nama tokoh wayang di cerita Yudhistira
4. Ayo berdiskusi mengenai isi dari cerita yang telah dibacakan oleh gurumu
5. Catat hasil diskusi di bawah ini, kemudian presentasikan menggunakan Bahasa krama

Raden Puntadewa duwe sedulur papat, loro sedulur sa embok yaiku Werkudara lan Janaka. loro sedulur beda embok yaiku Nakula lan sadewa. Puntadewa putra mbarepe Prabu Pandu lan Dewi Kunti. Puntadewa duwe watak suci, demen ngalah, tenang, ~~penang~~ lan sabar. Pusakane Puntadewa yaiku awujud kitab kang jenenge layang kalimasada Pustaka Jamus. Puntadewa duwe kebiasaan ala yaiku demen main. Jenenge perang Pandhawa lan Bala Kurawa yaiku Perang Baratayuda Jayabinangun. Para tetua Astinapura paring solusi yaiku Pandhawa diparingi wilayah alas anker kanggo





### Sedulur lan rebutan tahta Astinapura

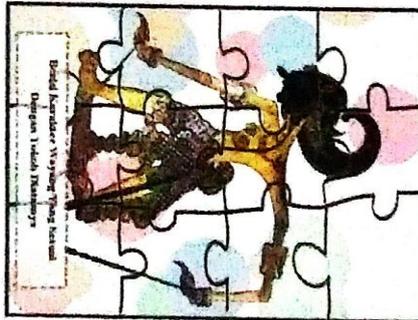


Ayo kerjakan soal dibawah ini!

- a. Sebutkan saudara-saudara Raden Puntadewa. *Werkudara*
- b. Selanjutnya Raden Puntadewa adalah putra dari Dewil Kumthi dan *Prabu Pandudewarata*
- c. Apa saja senjata dari Raden Puntadewa. *Layang Kalimasada Ristaka Jamus*
- d. Nama dari perang pandhawa lawan kurawa disebut dengan *Perang Baratayuda Jayabinangun*
- e. Solusi apa yang diberi ketua kerajaan Astinapura kepada Pandhawa *diparingi alas angkret kanggo ngintari perang sedulur dan rebutan tahta Astinapura*

#### Kegiatan 2

- 1. Gurumu akan menampilkan media pembelajaran Putra Dayang
- 2. Ayo berkumpul dengan kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya
- 3. Mari Bermain puzzle bersama temanmu
  - a. Rangkailah puzzlenya
  - b. Amatilah gambar dan Carilah Ciri-ciri nya serta karakter yang terdapat pada media pembelajaran Putra Dayang



- c. Catatlah diskusi kalian sifat luhur dari cerita tokoh puntadewa, sesuai dengan puzzle yang dimainkan kemudian presentasikan di depan kelas.

Karakter	Ciri-ciri
Jujur Setia Taat belas kasih Tahu balas budi Dapat menyimpan rahasia	Kulitnya coklat memakai topi rambutnya berbentuk c memakai selendang hidung nya mancung memakai gelang





d. Perhatikan penjelasan dari temanmu

Catetlah hasil presentasi dari teman kalian

No.	Tokoh	Sifat Luhur	Ciri-Ciri
1.	Werkudoro / Bima	Gagah berani, kuat, jujur	menggunakan topi, menggunakan selendang
2.	Yudhistira / Puntadewa	senang, sabar, suka mengalah	berkulit kuning, menggunakan selendang
3.	Janaka / Arjuna	mulia, mannyanya kuat, berjawa	badan gagah, mempunyai gelang
4.	Nakula	jujur, setta, taat	berkulit coklat, berambut berbentuk C
5.	Sadewa		



Kegiatan 3

- a. Di balik papan puzzle terdapat damdaman, gurumu akan menjelaskan cara bermain dari damadaman wayang.
- b. Ayo bermain damdaman.
- c. Catetlah wayang yang kamu makan di bawah ini.

Nama Anggota 1 :		Nama Anggota 2 :	
1	Jawaban		Jawaban
	Bima		Bima
	Sadewa		Yudhistira
	Arjuna		Werkudoro
	Janaka		Werkudoro
	Nakula		Nakula
	Sadewa		



d. Diskusikanlah bersama temanmu perbedaan dari setiap tokoh yang terdapat pada cerita wayang pandhawa yudhistira dan catetlah dibawah ini, kemudian presentasikan menggunakan.

Wayang	Ciri-ciri dan karakter
Yudhistira	





Werkudara	
Arjuna	
Nakula	
Sadewa	



## Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH**  
**SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH**  
**SIROJUDDIN MUNGKID MAGELANG**  
Terakreditasi A  
Alamat : Komplek Sirojuddin Mungkid Magelang 56551, Telp (0293) 3280508

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid Magelang menerangkan bahwa:

Nama : Annida Nurul Arafati  
NPM : 15.0405.0007  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Bahwa mahasiswa di atas telah melaksanakan penelitian pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa di kelas IV SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid Magelang pada tanggal 30 April – 11 Juni 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, ..11.. Januari .. 2019

Kepala SD Muhammadiyah Sirojuddin  
Mungkid Kab. Magelang

  
Ami Zulkhijayanti, S.Ag, S.Pd

Lampiran 9 Buku Bimbingan Skripsi

**KARTU  
BIMBINGAN SKRIPSI**



Nama : Aninda Nurul Arzafati  
NPM : 15.0405.0007  
Prodi : PEM  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbasis Media Pembelajaran Putra DAYANE Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah 01 Ujung Sirih Kecamatan Mungkid Kabupaten Karanganyar, M. Pd. I  
Pembimbing I : Alwasy Oktavia Kira, M. Pd. I  
Pembimbing II : Irham Nugroho, M. Pd. I

**FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**  
Jl. Mayjend Bambang Soegeng Km.5 Mertoyudan Magelang

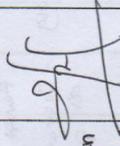
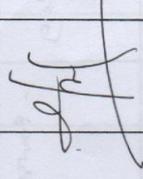
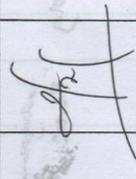
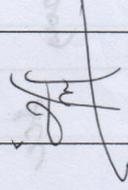
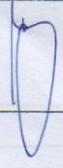


Kartu ini harus dibawa  
Saat bimbingan skripsi

LEMBAR KONSULTASI

	Catatan Revisi	Paraf	
		Pemb. I	Pemb. II

LEMBAR KONSULTASI

Tanggal	Catatan Revisi	Paraf	
		Pemb. I	Pemb. II
23/2019 01	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rujuk Panduan Skripsi</li> <li>- Rumusan masalah disederhanakan menjadi pertanyaan kongkrit.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perhatikan Penulisan footnote</li> <li>- ditambahkan gambar pada kajian teori</li> </ul>		
28/2019 01	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ALE Pembimbing I</li> <li>- Lanjutkan, masukan tambahan relasi diri</li> </ul>		
	Pembimbing II.		
1/2019 12	- Mengingat: batas skripsi dan halaman judul - lampiran.		

Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan



Pemotongan triplek



Membuat pion PUTRA DAYANG



Pion PUTRA DAYANG



Pemasangan stiker pada PUTRA DAYANG



Finalisasi PUTRA DAYANG



Finalisasi PUTRA DAYANG



Implementasi model pembelajaran think, pair, share berbantu media PUTRA DAYANG





Implementasi model pembelajaran think, pair, share berbantu media PUTRA DAYANG



Implementasi model pembelajaran think, pair, share berbantu media PUTRA DAYANG

## Lampiran 11 Publish di Koran

Puzzle Menarik Ala Mahasiswa UMMagelang

### Mampu Menarik Minat Anak-anak SD

Dua mahasiswa Prodi Pendidikan SD FKIP dan satu mahasiswa PGMI FAI UMMagelang menggagas model pembelajaran Wayang Putra Dayang. Model pembelajaran tersebut diberi nama Puzzle Tradisional Dandaman (Puzzle Tradisional Dandaman) yang merupakan salah satu karya kreatifitas mahasiswa UMMagelang. Karya diwujudkan dalam bentuk proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Putra Dayang untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Wayang Pandhawa Pada Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid.

**HENI A, Magelang Selatan**

Dua mahasiswa tersebut adalah Asfari, Annida Nurul Arifati dan Pratiwi Yuliani di bawah bimbingan dosen Galih Istiningih, MPd. "Pada hakikatnya program ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan terkait dengan pemahaman penguasaan konsep wayang Pandhawa pada siswa kelas IV SD. Selain itu hal yang melatarbelakangi penelitian terkait dengan model pembelajaran ini yaitu guru cenderung menggunakan model dan metode ceramah serta kurang inovatif dalam menyampaikan materi Wayang Pandhawa yang kebanyakan berisi tentang karakteristik wayang dari segi fisik dan penokohnya," ujar Pratiwi.

Dua mahasiswa tersebut melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Sirojuddin Mungkid dengan sampel penelitian siswa kelas 4A, 4B dan 4C. Pertama yang dilakukan, setelah mengurus perizinan yaitu melakukan analisis kebutuhan yang ditujukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran Putra Dayang. "Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap siswa dan guru didapatkan hasil bahwa dari 24 siswa 1 siswa berada pada rasio sangat membutuhkan dan 23 siswa pada rasio membutuhkan. Sedangkan analisis kebutuhan terhadap guru yaitu berada pada rasio membutuhkan. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran Putra Dayang," ungkap Pratiwi lagi.

Selanjutnya proses validasi perangkat pembelajaran yang meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Silabus, Materi Ajar, Lembar Kerja Siswa, Penilaian dan Media Pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh empat validator yang berperan sebagai ahli materi dan ahli media. Proses validasi perangkat

pembelajaran tidak mengalami banyak revisi karena sudah sesuai dengan pedoman kurikulum, hanya pada media pembelajaran yang mengalami revisi. Revisi media pembelajaran difokuskan pada bahan pembuatan media, kepraktisan media dan layout media yang dibuat agar lebih menarik bagi siswa.

Revisian media pembelajaran Putra Dayang telah diselesaikan dan siap untuk dilakukan langkah selanjutnya yaitu uji coba skala. Sebelum melakukan uji coba terlebih dahulu siswa diberi latihan soal atau pretest sesuai dengan media yang akan di uji cobakan. Pretes digunakan untuk mengetahui pengetahuan terhadap hasil belajar siswa terutama dalam memahami konsep wayang Pandhawa. Dari hasil pretest akan diketahui mana saja yang sudah memahami konsep wayang Pandhawa dengan yang belum. Pemberian pretes dilakukan sebelum uji coba, setelah pretest dilakukan barulah uji coba skala kecil dilakukan. Pada saat uji coba skala kecil terlihat jelas antusias siswa terhadap media pembelajaran Putra Dayang.

Begitu pula saat uji coba skala besar, banyak siswa yang sangat senang belajar sambil bermain menggunakan puzzle dan dandaman. Meskipun permainan dandaman belum pernah mereka mainkan sebelumnya, tetapi saat diberi arahan mereka langsung mengerti. Pada permainan dandaman siswa dapat bermain tebak-tebakan tokoh wayang yang terdapat pada pion yang digunakan untuk bermain dandaman. (\*)



foto: heny a.gunung@ummagelang.ac.id

**PUZZLE.** Anak-anak terlihat senang memainkan model pembelajaran Putra Dayang Karya Mahasiswa UM Magelang.

Mira Kamtibmas Anda

**RADIO**

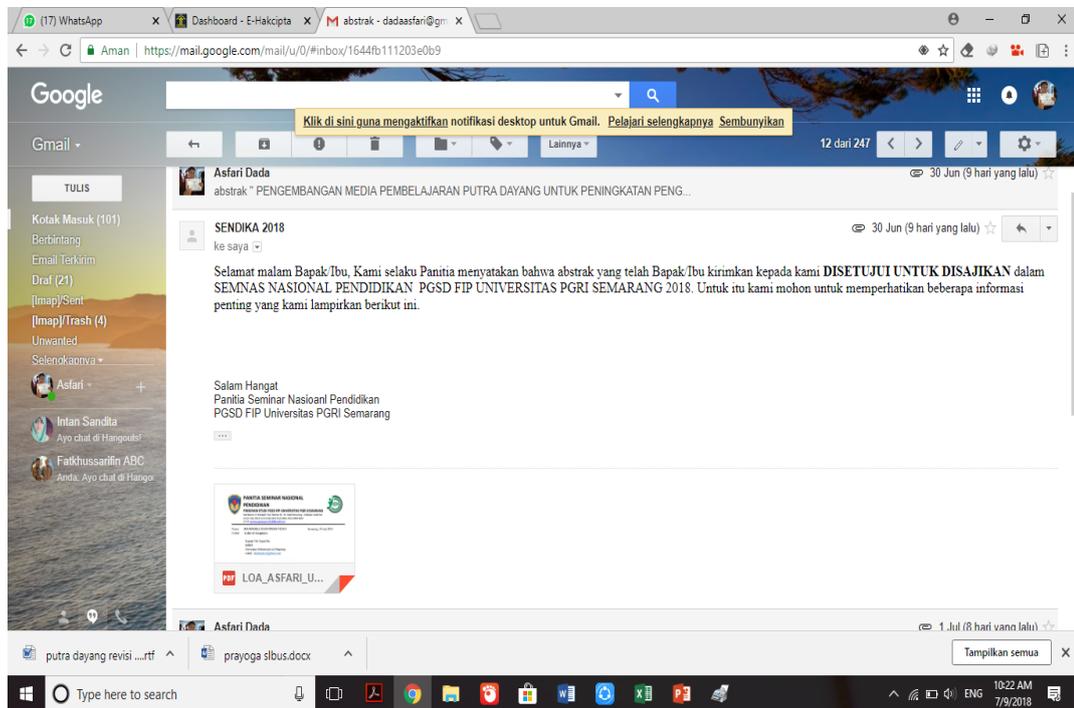
**OFA** FM RADIO

97.5

**Pelond**

LIBURAN Sambil Belajar Bahasa Inggris

## Lampiran 12 Publikasi Jurnal Proceeding UPGRIS Semarang



## Lampiran 13 Hak Kekayaan Intelektual

  
**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201820342, 8 Juli 2018

**Pencipta**

Nama : **Asfari, Annida Nurul Arafati, , dkk**  
Alamat : Dusun Butuh RT 08/RW 16, Kelurahan Temanggung, Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang , Magelang , Jawa Tengah, 56153  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : **Asfari, Annida Nurul Arafati, , dkk**  
Alamat : Dusun Butuh RT 08/RW 16, Kelurahan Temanggung, Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang , Magelang , Jawa Tengah, 56153  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**  
Judul Ciptaan : **Media Pembelajaran PUTRA DAYANG (Puzzle Tradisional Damdaman Wayang)**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 4 Juni 2018, di Magelang  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.  
Nomor pencatatan : 000111262

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

  
Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001



**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Asfari	Dusun Butuh RT 08/RW 16, Kelurahan Temanggung, Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang
2	Annida Nurul Arafati	Dusun Mudal RT 03/RW 03, Kelurahan Mudal, Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo
3	Pratiwi Yuliani	Mandiraja Kulon RT 02/RW 02, Kelurahan Mandiraja Kulon, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara

**LAMPIRAN PEMEGANG**

No	Nama	Alamat
1	Asfari	Dusun Butuh RT 08/RW 16, Kelurahan Temanggung, Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang
2	Annida Nurul Arafati	Dusun Mudal RT 03/RW 03, Kelurahan Mudal, Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo
3	Pratiwi Yuliani	Mandiraja Kulon RT 02/RW 02, Kelurahan Mandiraja Kulon, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara



Browser tabs: (20) WhatsApp, Simbelmawa - Program, Dashboard - E-Hakcipta

Address bar: Aman | https://e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/list

**e-HakCipta Kekayaan Intelektual**  
Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

Asfari

Hak Cipta Pasca Hak Cipta

Daftar Ciptaan

Daftar Ciptaan

Tambah +

Search...

<input type="checkbox"/>	Nomor Aplikasi	Nomor IPAS	Pengguna	Judul Ciptaan	Tanggal Pengajuan	Konsultan	Jenis permohonan	Jenis Ciptaan
<input type="checkbox"/>	EC00201820342		Asfari	Media Pembelajaran PUTRA DAYANG (Puzzle Tradisio	08-07-2018 09:36:11		Non UMKM	Alat Peraga

Copyright © 2017 Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

FAQ Syarat & Ketentuan

Type here to search

7:27 PM 7/9/2018

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Annida Nurul Arafati  
Tempat/tgl. Lahir : Purworejo, 23 April 1997  
Alamat Rumah : Sine, Rt 03/ Rw 03, Mudal, Purworejo, Purworejo  
Nomer Telp. : 08996298031  
e-mail : [Annida013@gmail.com](mailto:Annida013@gmail.com)  
Nama Ayah : Syaiful Imadudin  
Nama Ibu : Sulastri

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. MI Sudirman bruno tahun lulus 2009
  - b. SMP Muhammadiyah Tempuran tahun lulus 2012
  - c. SMK Muhammadiyah Salaman tahun lulus 2015

### C. Prestasi/Penghargaan

1. Program Kreativitas Mahasiswa Pendanaan Hibah tahun 2017.
2. Program Kreativitas Mahasiswa Pendanaan Hibah tahun 2018.

### D. Pengalaman Organisasi

1. Himpunan Mahasiswa Jurusan PGMI tahun 2016 sebagai anggota.
2. Racana UMMagelang tahun 2016 sebagai Sekretaris Umum.
3. Racana UMMagelang tahun 2017 sebagai anggota Bidang Kerohanian.
4. Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah tahun 2016 sebagai anggota Bidang Keagamaan.

Magelang, Juni 2019



Annida Nurul Arafati