

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI TEAMS GAMES TOURNAMENT DI KELAS V SD NEGERI NGLENGKING**

### **THE IMPROVEMENT OF JAVANESE ALPHABET WRITING SKILL THROUGH TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE**

Oleh: Elia Arsiati Jani Wilyadi PGSD FIP UNY  
Eliaarsiati21@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa melalui model *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri Nglengking. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Nglengking. Terbukti pada pratindakan persentase KKM 41,7%, pada siklus I meningkat menjadi 68,3% dan menjadi 83,3% pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa sebesar 11,41%.

Kata kunci: *keterampilan menulis aksara Jawa, Teams Games Tournament*

#### **Abstract**

*This research aims at improving skill of the javanese alphabet writing through Teams Games Tournament type of 5th grade at SD Negeri Nglengking. The type of research was a classroom action research with the research subjects were 13 students. Methods of data collection were observation, documentation, and test of performance. The data analitize techniques were qualitative and quantitative descriptive. The Teams Games Tournament type can improve skill of the 5th grade students the javanese alphabet writing. It proved by the percentage of pre-action completeness Minimal criteria (KKM) is 41.7%, then in the first cycle increased to 68.3% and 83.3% in the second cycle. The result show an increase in the average score of 13 5th grade students at 11.41%.*

*Keywords: Javanese alpabhet writing skills, Teams Games Tournament*

#### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang membuat orang belajar. Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan siswa. Pendidik harus benar-benar mampu menarik perhatian peserta didik agar dapat memfokuskan pikirannya sehingga dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran seperti tingkat pemahaman, penguasaan materi, partisipasi aktif siswa serta prestasi belajar. Semakin tinggi tingkat pemahaman siswa, penguasaan materi, partisipasi aktif, serta prestasi belajar yang dicapai siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Perlu kita ketahui, bahwa hakikat pembelajaran yang efektif bukan hanya terletak pada hasil yang dicapai oleh peserta didik, namun proses dari pembelajaran itu sendiri juga

merupakan hal yang penting, bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, pengetahuan baru, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, perubahan perilaku dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri.

Setiap proses pembelajaran, peranan guru selaku pendidik bertugas membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan mudah dalam menerima apa yang diajarkan oleh guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran, namun keterlibatan aktif menjadi hal yang tidak kalah pentingnya agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai materi, menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variatif. Menciptakan kelas yang kooperatif menjadi bagian penting dari tugas guru. Tujuan pembelajaran dicapai tidak hanya oleh dan untuk peserta didik saja tetapi dicapai bersama sama antara guru dengan peserta didik. Siswa selaku peserta didik berusaha untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya. Inti dari proses pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Perbaikan mutu pendidikan harus dimulai dengan menata dan meningkatkan mutu pembelajaran yang ada di kelas, salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Bahasa Jawa di Sekolah Dasar terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Setiap aspek meliputi empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung karena tanpa bertatap muka dengan teman bertutur

atau berbicara. Keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Jawa, siswa tidak hanya diajarkan cara menulis huruf alphabet namun siswa juga harus trampil menulis aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran bahasa Jawa, bagi siswa pelajaran bahasa Jawa cukup sulit untuk dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa-siswi kelas V yang berjumlah 13 anak, pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Nglengking, menghadapi permasalahan yang cukup dilematis yaitu pada siswa, guru dan jumlah jam pelajaran. Masalah dihadapi oleh siswa terletak pada rendahnya keterampilan menulis aksara Jawa. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, hanya 2 siswa yang mengajukan pertanyaan, sebagian peserta didik hanya berbisik-bisik dengan teman lainnya bahkan sebagian besar hanya diam. Kepasifan siswa juga ditunjukkan saat pembelajaran aksara Jawa. Siswa mau menulis materi yang disampaikan jika guru menginstruksikan untuk menulis materi, sedangkan sebagian siswa yang tidak menulis asyik berbicara dengan teman. Siswa mengaku jika saat latihan menulis kata dalam aksara Jawa masih melihat tulisan guru di papan tulis, lalu siswa ditugasi untuk menulis. Hal ini juga menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode tradisional saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan wawancara dengan dua perwakilan siswa kelas V didapatkan bahwa beberapa siswa kesulitan mengingat aksara Jawa karena jumlah aksara yang banyak belum termasuk dengan pasangannya.

Keadaan tersebut juga didukung dengan hasil belajar yang diperoleh siswa untuk materi menulis aksara Jawa jauh dari rata-rata. Guru melakukan penilaian untuk tiga aspek yaitu: 1) menulis aksara *legena* atau aksara tanpa pasangan dengan rata-rata siswa 57,5 dan 2) menulis kalimat aksara Jawa beserta pasangannya rata-rata 60. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD tersebut yaitu 65. Hasil yang diperoleh siswa dalam menulis aksara Jawa masih kurang dari 65, hal tersebut juga mengindikasikan hasil belajar siswa yang rendah dibawah KKM. Sebagian besar

siswa belum hafal aksara Jawa *legena* terlebih jika menggunakan pasangannya.

Deskripsi singkat di atas, dapat digambarkan bahwa pengetahuan akan menulis aksara Jawa, yang merupakan salah satu budaya bangsa Indonesia, bagi anak-anak Jawa usia sekolah dasar itu sendiri dapat dikatakan memprihatinkan atau masih rendah. Untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa, khususnya pada Bahasa Jawa salah satu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memunculkan minat belajar siswa yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*.

*Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. *Teams Games Tournament (TGT)* melibatkan aktivitas seluruh siswa dan terdapat unsur permainan dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar juga rasa percaya diri bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang sangat tertarik dengan permainan. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa SD.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini dapat menguji kesiapan siswa dalam menjawab pertanyaan yang pada akhirnya mereka dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Sehingga penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan yang berkenaan dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Nglengking yang beralamatkan Nglengking, Sendangrejo, Minggir, Sleman. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan April-Juni tahun semester genap tahun ajaran 2015/2016.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Nglengking tahun ajaran 2015/2016. Jumlah subjek yang diteliti yaitu sebanyak 13 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan proses dan hasil yang diperoleh dari penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa kelas V SD Negeri Nglengking.

### **Prosedur**

Adapun desain Penelitian Tindakan Kelas berikut ini tahapnya:

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan ini, dilakukan identifikasi awal pada permasalahan yang ada di kelas dan penyusunan rencana tindakan. Tahap perencanaan berupa penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang akan digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penyusunan instrumen penelitian berupa materi ajar, lembar observasi, tes hasil belajar dan penetapan indikator keberhasilan ketercapaian peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

b. Tindakan

(*action*) dan pengamatan (*observation*)

Kegiatannya adalah guru melaksanakan kegiatan sebagaimana mestinya yang sudah

direncanakan sesuai dengan RPP yang disusun dari kegiatan awal pembelajaran sampai kegiatan akhir pembelajaran. Tahap observasi dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pada tahapan ini, peneliti dan observer mengambil data aktivitas belajar siswa dan kegiatan guru dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* selama pembelajaran. Pengambilan data dilakukan melalui pengamatan aktivitas belajar siswa dan kegiatan guru melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sesuai instrumen penelitian.

c. Refleksi (*reflection*)

Dalam tahap refleksi peneliti melakukan analisis hasil tes dan bersama kolaborator mendiskusikan hasil observasi/pengamatan yang berlangsung. Ketercapaian dan kekurangan yang telah ditemukan pada siklus terdahulu dapat digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan selanjutnya pada siklus berikutnya. Sehingga pada siklus berikutnya akan menjadi lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

### **Metode Pengumpulan Data dan Instrumen**

Metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar mencapai tujuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan terhadap proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Nglengking. Bentuk tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja.

3. Dokumentasi

Data yang diperoleh dari studi dokumentasi berupa foto-foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai aktifitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran, serta data berupa dokumen-dokumen lain. Dokumen-dokumen tersebut misalnya data

hasil belajar siswa pada semester sebelumnya sebagai dasar untuk menentukan jumlah kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut ini:

1. Lembar Observasi *rating scale*

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar bahasa Jawa. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru sebagai objek observasi pada kelas yang akan dijadikan sampel untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar siswa di kelas

2. Tes Unjuk kerja

Tes unjuk kerja berupa tes peningkatan keterampilan menulis yaitu tes yang digunakan untuk mengukur peningkatan seseorang dalam kegiatan menulis aksara Jawa. Tes dilakukan sesudah para siswa mempelajari materi yang telah diajarkan dan kemudian dilakukan tes

### **Teknik Analisis Data**

Langkah-langkah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut data yang diperoleh melalui tes unjuk kerja dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan data hasil observasi dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data hasil dari tes unjuk kerja dikumpulkan dan dihitung jumlah skor masing-masing dan didistribusikan ke dalam tabel rentang nilai. Hasil dari tes unjuk kerja yang telah didata dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil dari tes unjuk kerja menulis aksara Jawa dihitung jumlah skor dari masing-masing siswa. Skor tersebut adalah nilai siswa. Setelah didapat nilai siswa, tahapan selanjutnya adalah menentukan rata-rata kelas. Adapun rumus sebagai berikut.

Rumus rata-rata Siswa.

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mean = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

Dari perhitungan skor yang diperoleh tiap siswa maka jumlah siswa yang mencapai KKM dihitung untuk mengetahui presentase ketuntasan belajar. Berikut rumus untuk menghitung tingkat keberhasilan dalam suatu kelas.

$$P = \frac{\sum \text{siswayangtuntasbelajar}}{\sum \text{jumlahsiswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase (Riduwan, 2006: 70)

Ketuntasan belajar dinyatakan berhasil jika presentase siswa yang tuntas belajar jumlahnya lebih besar atau sama dengan 75% dari jumlah siswa seluruhnya. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya apabila belum memenuhi kriteria yang ditentukan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

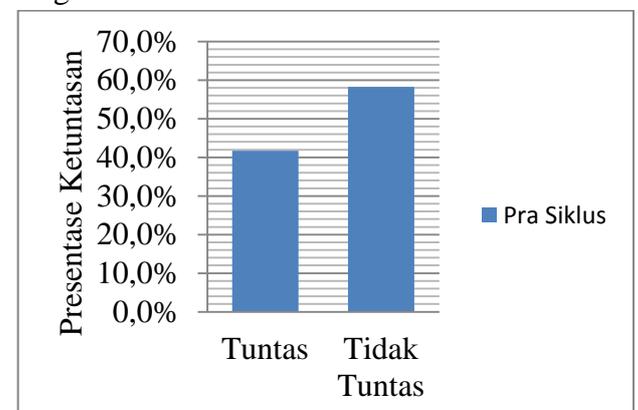
Penelitian ini diawali dengan mencari data nilai keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas V SD N Nglengking Minggir, Kabupaten Sleman sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I. Kegiatan dilanjutkan dengan tindakan awal, yaitu melakukan wawancara dengan guru serta siswa dan observasi keterampilan menulis aksara Jawa tanpa menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa kelas V. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa materi Bahasa Jawa yang menjadi kesulitan bagi siswa-siswi kelas V adalah menulis aksara Jawa serta. Aksara Jawa dianggap sulit oleh siswa karenabanyaknya jumlah aksara belum dengan pasangan maupun *sandhangan* dan guru tidak memiliki banyak waktu untuk mengajarkan aksara Jawa. Guru dalam pembelajaran juga masih menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran

bersifat monoton dan siswa cenderung pasif. Akibatnya hasil belajar yang dicapaisiswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa masih rendah. Guru juga menjelaskan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menulis aksara Jawa. Peneliti kemudian melakukan *pre-test* menulis aksara Jawa kepada setiap siswa yang bertujuan untuk mengetahuikemampuan siswa dalam menulis aksara Jawa. Berikut ini adalah data nilai *pre-test* menulis aksara Jawa di kelas V.

Tabel 1. Hasil Tes Awal Keterampilan Menulis Aksara Jawa Tahap Pra Tindakan

Kriteria Hasil Belajar Siswa	Pra Tindakan	
	F	%
Belum tuntas ( $\leq 75$ )	7	58,3
Tuntas ( $\geq 75$ )	5	41,7
Total	12	100
Skor Nilai Minimum	25	
Skor Nilai Maksimum	95	
Skor Nilai Rata-rata	62,08	

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa baru 5 siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 7 siswa lainnya belum memenuhi KKM. Presentase untuk tingkat ketuntasan sebesar 41,7% dan yang tidak tuntas 58,3%. Berikut ini adalah diagram batang mengenai hasil *pre-test* menulis aksara Jawa siswa kelas V SD N Nglengking. Grafik prestasi belajar pada pra siklus ditampilkan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram keterampilan menulis aksara Jawa pra-tindakan

Pada saat pembelajaran Bahasa Jawa siswa terlihat kurang aktif dan tertarik karena guru hanya terpaku pada buku paket. Selain itu guru juga belum menggunakan variasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga seringkali siswa terlihat bosan dan ramai pada saat pembelajaran di kelas.

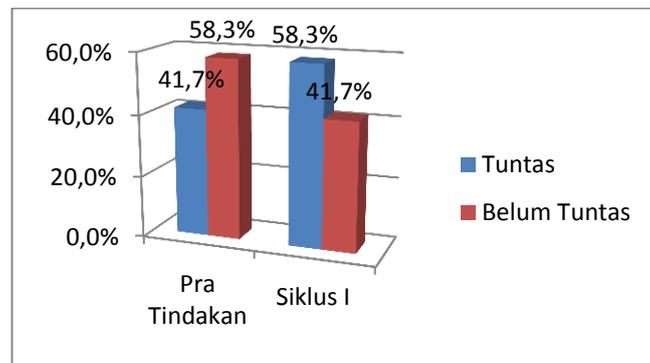
Dari hasil pra siklus maka selanjutnya dilaksanakan tindakan siklus I. Tindakan siklus I ini mempertimbangkan apa yang menjadi temuan pada pra tindakan Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Ketuntasan siswa pada siklus I selanjutnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Menulis Aksara Jawa Siklus I

Kriteria Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa	Siklus I	
	F	%
Belum tuntas ( $\leq 75$ )	5	41,7
Tuntas ( $\geq 75$ )	7	58,3
Total	12	100
Skor Nilai Minimum	30	
Skor Nilai Maksimum	100	
Skor Nilai Rata-rata	75,92	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai minimum pada siklus I sebesar 30 dan nilai maksimum 100, nilai rata-ratanya pada siklus I sebesar 75,92. Ketuntasan keterampilan menulis aksara Jawa pada siklus I mengalami peningkatan dari pra siklus menjadi 58,3% tuntas dan sebesar 41,7% belum tuntas.

Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa keterampilan membaca permulaan belum mencapai target keberhasilan 75%. Grafik peningkatan hasil belajar pada pra siklus dan siklus I ditampilkan dalam diagram di bawah ini.



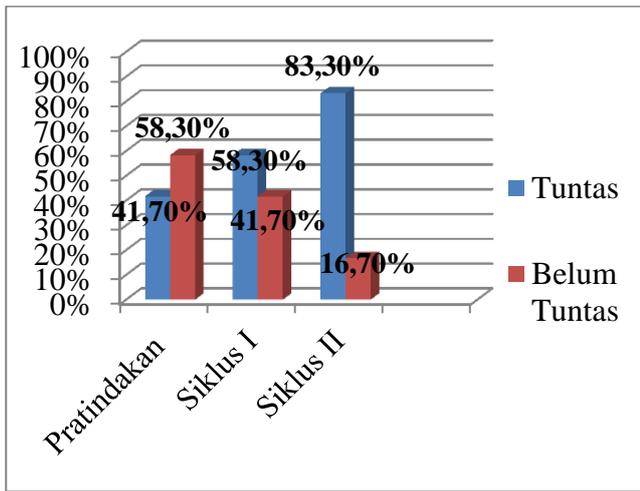
Gambar 2. Diagram Menulis Aksara Jawa Pra-tindakan dan Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian siklus I pembelajaran menulis aksara Jawa mengalami peningkatan baik dari segi proses belajar mengajar serta hasil belajar. Perencanaan tindakan siklus II dibuat berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I. Ketuntasan siswa pada siklus II mengalami kenaikan, selanjutnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siklus II

Kriteria Keterampilan Menulis Siswa	Siklus II	
	F	%
Belum tuntas ( $\leq 75$ )	2	16,7
Tuntas ( $\geq 75$ )	10	83,3
Total	12	100
Skor Nilai Minimum	42,5	
Skor Nilai Maksimum	100	
Skor Nilai Rata-rata	84,58	

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari pencapaian KKM yang mengalami peningkatan dari pratindakan sampai siklus II. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa keterampilan menulis aksara Jawa pada siklus II sudah mencapai target keberhasilan yaitu (83,3%). Oleh karena itu penelitian dicukupkan sampai siklus II. Perbandingan hasil ketuntasan pada pra tindakan, siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Perbandingan Ketuntasan Menulis Aksara Jawa pratindakan, siklus I, dan siklus II.

Guru telah melaksanakan semua langkah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, baik di pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Berdasarkan hasil observasi terhadap hasil belajar siswa, 84,58% siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal menulis aksara Jawa. Oleh karena itu, penelitian tindakan ini dikatakan telah berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus II karena telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menulis aksara Jawa siklus I sudah mencapai 66,13% dan 87,24% pada Siklus II. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa proses pembelajaran terkait aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan melalui media buku besar selama siklus I meningkat. Rata-rata hasil aktivitas siswa pada pembelajaran menulis aksara Jawa. Berdasarkan data hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa proses pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa di SD N Nglengking Sleman. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada pelajaran bahasa Jawa dengan materi menulis kata, frasa,

klausa, dan kalimat yang *bersandhangan* serta berpasangan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Hasil belajar matematika pada prasiklus, siklus I dan siklus II selanjutnya dibahas sebagai berikut.

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra tindakan, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di kelas V SD N Nglengking, yaitu rendahnya kemampuan menulis aksara Jawa. Data hasil *pre-test* pra tindakan menunjukkan bahwa 7 dari 12 siswa masih hadir belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menulis aksara Jawa, yaitu  $\geq 65$ . Rendahnya kemampuan siswa disebabkan karena siswa masih kesulitan membedakan beberapa huruf aksara Jawa, *sandhangan*, maupun pasangan. Selain itu, siswa juga mengaku kurang tertarik belajar aksara Jawa karena setiap belajar aksara Jawa siswa biasanya hanya diminta mengerjakan soal. Pembelajaran aksara Jawa yang biasa dilakukan oleh guru adalah memberi tugas kepada siswa menulis aksara Jawa. Setelah selesai mengerjakan guru menuliskan jawaban benar dan pembelajaran selesai. Siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran karena merasa kurang diperhatikan dan tidak mendapat tindak lanjut dari guru. Kurangnya variasi metode pembelajaran membuat siswa mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Seorang pendidik dikatakan berhasil jika pada suatu proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2003: 60) faktor ekstern yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa salah satunya adalah faktor sekolah yang meliputi metode mengajar guru. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar. Berdasarkan data hasil belajar siswa secara umum pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terjadi peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus. Hasil belajar pada siklus I didapatkan 58,3% siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal *post-test*. Ini artinya sebanyak 7 siswa telah mencapai kriteria

ketuntasan yaitu  $\geq 65$ . Pada siklus II, hasil belajar yang diperoleh dari mengerjakan soal *post-test* meningkat yaitu 84,58% atau sebanyak 10 anak yang sudah tuntas.

Peningkatan hasil belajar siswa yang selalu meningkat pada setiap siklus karena setelah guru memberikan proses belajar mengajar, guru selalu mengadakan refleksi untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan atau kekurangan pada siklus sebelumnya dan peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang telah diterapkan. Pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan metode *Teams Games Tournament* membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dituntut untuk aktif berdiskusi dengan teman satu kelompoknya untuk mengerjakan soal yang diberikan selama pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan *Teams Games Tournament* agar kelompoknya mendapat skor tertinggi. Maslichah Asy'ari (2006: 38) menjelaskan bahwa usia anak sekolah dasar beradadi antara tahap pra-operasional dan operasional formal. Anak usia ini memiliki beberapa sifat, yaitu (1) rasa ingin tahu yang kuat, (2) suka bermain atau senang dengan suasana yang menggembarakan, mengatur dirinya, mengeksplorasi situasi sehingga suka mencoba-coba, (3) memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi, (4) akan belajar efektif apabila merasa senang dengan situasi yang ada, dan (5) belajar dengan cara bekerja dan suka mengajarkan apa yang dia ketahui kepada temannya. Oleh karenanya guru perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan *Teams Games Tournament*.

Penelitian tindakan menggunakan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran bahasa Jawa menulis aksara Jawa di kelas V SD N Nglengking menunjukkan bahwa kemampuan menulis aksara Jawa siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan data yang didapat, nilai rata-rata menulis aksara Jawa 63,12 pada *pre-test* pra tindakan, 75,97 pada *post-test* siklus I, dan 84,58 pada *post-test* siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *Teams Games*

*Tournament* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD N Nglengking mengalami peningkatan setelah *Teams Games Tournament* diterapkan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas tersebut. Langkah pembelajaran membaca aksara Jawa menggunakan *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini meliputi: presentasi kelas atau guru menjelaskan materi, pembentukan kelompok, melakukan game yang berupa Lembar Kerja Siswa, turnamen akademik dan pemberian rekognisi atau penghargaan.

Peningkatan kemampuan menulis aksara Jawa dapat dilihat dari hasil *post-test* siklus I dan *post-test* siklus II sebagai berikut.

1. Peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa siklus I memberikan hasil rata-rata 75,92 dan persentase 58,3 % yang mengalami ketuntasan KKM. Hasil aktivitas guru sebesar 77,75% dan aktivitas siswa sebesar 66,13% saat proses belajar di kelas. Prestasi belajar siklus I mengalami peningkatan dari pra siklus.
2. Peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada siklus II memberikan hasil rata-rata 84,58 dengan prosentase 83,3% yang mengalami ketuntasan KKM. Hasil aktivitas guru sebesar 88,45% dan aktivitas siswa sebesar 87,24%. Prestasi belajar siklus II mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I dilanjutkan siklus II sudah mencapai target keberhasilan hasil belajar (75%). Penilaian aktivitas guru dan siswa sudah dilakukan secara maksimal dan baik. Sehingga penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas V di SD N Nglengking

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut.

1. Guru sebaiknya selalu melakukan pengelolaan atau manajemen kelas yang baik, penataan meja kelompok harus teratur karena penataan ruang merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran.
2. Akan lebih baik lagi jika pada saat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) yang akan datang guru lebih mempersiapkan *games* dan *tournaments* yang berbeda dan lebih menarik.
3. Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* agar bisa lebih aktif serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar memberikan hasil yang maksimal.
4. Pihak sekolah diharapkan dapat mendorong dan memberikan dukungan kepada guru agar dapat mewujudkan pembelajaran kooperatif dengan memberikan tambahan fasilitas dan sarana yang mendukung untuk kegiatan pembelajaran seperti LCD, ruang kelas yang memadai dan buku-buku referensi yang menunjang materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya mengandalkan guru dan modul sebagai sumber belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Muhammad Anas.(2014). *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan: Pustaka Hulva.
- Riduwan.(2006). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Slameto.(2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta