

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MENULIS KOSAKATA
BERAKSARA JAWA DENGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI
SILANG PADA SISWA KELAS VIII C SMP NEGERI 2 PENGASIH
KEDUNGSARI KABUPATEN KULON PROGO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Budi Nurbanita
NIM 06205244130

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2013

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Prestasi Belajar Menulis Kosakata Beraksara Jawa dengan Media Permainan Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 07 Juni 2013

Pembimbing,

Dra. Hesti Mulyani, M. Hum.

NIP. 19610313 198811 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Prestasi Belajar Menulis Kosakata Beraksara Jawa dengan Media Permainan Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Suwarna, M. Pd	Ketua Penguji	_____	/ /2013
Drs. Hardiyanto, M. Hum	Sekretaris Penguji	_____	/ /2013
Dr. Suwardi, M. Hum	Penguji I	_____	/ /2013
Dra. Hesti Mulyani, M. Hum	Penguji II	_____	/ /2013

Yogyakarta, 26 Juni 2013
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Zamzani, M. Pd

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, penulis:

Nama : **Budi Nurbanita**

NIM : 06205244130

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan penulis sendiri. Sepanjang pengetahuan penulis, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Pernyataan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 31 Mei 2013

Penulis,

Budi Nurbanita

MOTTO

Aja rumangsa bisa, nanging bisaa rumangsa
(Kamus Bahasa Jawa)

Jangan menghalalkan segala cara, tetapi usahakanlah dengan cara-cara yang halal
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Atas karunia dan puji syukur kepada Allah SWT,

Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan Mamak tersayang, terima kasih atas do'a dan kasih sayang yang tidak terbatas.
2. Kakakku Davik dan istri, Endra dan istri, adikku Dika dan Suci, dan keponakan-keponakanku Ndaru, Akmal, Fahmi, dan Nalla, kalian adalah semangatku.
3. Eni Widyastuti sahabatku, Andika, Hendra, Yuli, dan Ella, terima kasih untuk dukungan dan do'a kalian.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan studi, antara lain kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, M. A, selaku rektor UNY.
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani, selaku Dekan FBS.
3. Bapak Dr. Suwardi, M. Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, FBS, UNY.
4. Almarhumah Ibu Kuswa Endah, M. Pd dan Ibu Hesti Mulyani, M. Hum, selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan di sela-sela kesibukan beliau.
5. Ibu guru Sri Meneng, S. S, selaku guru bahasa Jawa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca untuk menyempurnakannya. Semoga penelitian ini, dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Amin.

Yogyakarta, 31 Mei 2013

Penulis,

Budi Nurbanita

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Batasan Istilah.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	12

d. Kriteria Pemilihan Media.....	13
e. Klasifikasi Media.....	14
2. Prestasi Belajar.....	16
3. Permainan Teka-Teki Silang.....	18
4. Keterampilan Menulis.....	21
a. Hakikat Keterampilan Menulis.....	21
b. Tujuan Menulis.....	22
c. Manfaat Menulis.....	24
d. Ciri Tulisan yang Baik.....	25
5. Kosakata.....	26
a. Pengertian Kosakata.....	26
b. Ruang Lingkup Kosakata.....	27
c. Proses Penguasaan Kosakata.....	28
d. Pengajaran kosakata.....	28
6. Pembelajaran Menulis Kosakata Beraksara Jawa.....	30
7. Karakteristik Siswa SMP Kelas VIII.....	35
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Pikir.....	36
D. Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Desain Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Instrumen Penelitian.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Prosedur Penelitian.....	48
H. Validitas dan Reliabilitas.....	51
I. Indikator Keberhasilan.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian.....	56

1. Setting Penelitian.....	56
a. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	56
b. Waktu Penelitian.....	56
2. Deskripsi Awal.....	57
a. Deskripsi Subjek Penelitian.....	57
b. Deskripsi Awal Minat dan Respon Siswa dalam Menulis Aksara Jawa.....	58
c. Tes Awal Menulis Aksara Jawa.....	63
3. Penelitian Tindakan Kelas.....	67
a. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	67
b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II.....	82
4. Peningkatan Kemampuan.....	98
B. Pembahasan.....	100
1. Keberhasilan Proses.....	100
2. Keberhasilan Produk.....	102
BAB V PENUTUP.....	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Rencana Tindak Lanjut.....	107
C. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : <i>Dentawyanjana</i> dan <i>Pasangan Aksara Jawa</i>	32
Tabel 2 : Jadwal Penelitian.....	57
Tabel 3 : Hasil Angket Pratindakan Pembelajaran Menulis <i>Aksara Jawa</i>	59
Tabel 4 : Data Skor Pratindakan Menulis Kosakata Beraksara Jawa Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo.....	64
Tabel 5 : Pedoman Observasi terhadap Siswa selama Siklus I.....	72
Tabel 6 : Pedoman Efektivitas Media Permainan Teka-Teki Silang Pada Siklus I.....	74
Tabel 7 : Pedoman Observasi terhadap Guru dalam Proses KBM Siklus I.....	75
Tabel 8 : Hasil Skor Menulis Kosakata Beraksara Jawa Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo pada Siklus I.....	78
Tabel 10 : Hasil Angket Pascatindakan Pembelajaran Menulis Kosakata Beraksara Jawa dengan Media Permainan Teka-Teki Silang.....	86
Tabel 11 : Pedoman Observasi terhadap Siswa selama Siklus II.....	
Tabel 12 : Pedoman Efektivitas Media Permainan Teka-Teki Silang Pada Siklus II.....	88
Tabel 13 : Pedoman Observasi terhadap Guru dalam Proses KBM Siklus II.....	90
Tabel 14 : Hasil Skor Menulis Kosakata Beraksara Jawa Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo pada Siklus II.....	94
Tabel 16 : Peningkatan Nilai Rata-Rata Menulis <i>Aksara Jawa</i> mulai Dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	98

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 : Peta Kerangka Pikir Penelitian.....	37
Bagan 2 : Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis dan MC Taggart.....	40

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Foto Suasana Kelas pada saat Pratindakan.....	62
Gambar 2 : Foto Suasana Kelas pada saat Pratindakan.....	62
Gambar 3 : Foto Suasana Kelas pada saat Pratindakan.....	62
Gambar 4 : Foto Suasana Kelas pada saat Siklus I.....	76
Gambar 5 : Foto Suasana Kelas pada saat Siklus I.....	76
Gambar 6 : Foto Suasana Kelas pada saat Siklus I.....	77
Gambar 7 : Foto Suasana Kelas pada saat Siklus II.....	92
Gambar 8 : Foto Suasana Kelas pada saat Siklus II.....	93
Gambar 9 : Foto Suasana Kelas pada saat Siklus II.....	93
Gambar 10 : Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Menulis <i>Aksra Jawa</i> Siswa mulai dari Nilai Pratindakan, Nilai Siklus I, dan Nilai Siklus II.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Pedoman Wawancara.....	
Lampiran 2 : Lembar Angket.....	
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	
Lampiran 4 : Pedoman Penilaian.....	
Lampiran 5 : Lembar Observasi.....	
Lampiran 6 : Catatan Lapangan.....	
Lampiran 7 : Media Permainan Teka-Teki Silang.....	
Lampiran 8 : Hasil Menulis Kosakata Beraksara Jawa Siswa.....	
Lampiran 9 : Foto Dokumentasi.....	
Lampiran 10 : Surat-surat Ijin Penelitian.....	

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MENULIS KOSAKATA
BERAKSARA JAWA DENGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG
PADA SISWA KELAS VIII C SMP NEGERI 2 PENGASIH KEDUNGSARI
KABUPATEN KULON PROGO

Oleh Budi Nurbanita
NIM 06205244130

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian terbagi menjadi 2 siklus dengan dua pertemuan pada masing-masing siklus. Subjek dari penelitian ini adalah 36 siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini terbagi menjadi empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Data diperoleh dengan menggunakan pengamatan, wawancara, catatan lapangan, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Validitas data menggunakan validitas demokratik, validitas proses, dan validitas dialogik. Reliabilitas data menggunakan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang: (1) meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis aksara Jawa, (2) dapat dimanfaatkan sebagai media dalam meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa. Berdasarkan data kuantitatif, nilai rata-rata siswa meningkat. Pada pratindakan nilai rata-rata siswa adalah 57,84, pada akhir siklus I adalah 74,62, dan pada siklus II meningkat menjadi 76,42. Secara keseluruhan nilai rata-rata meningkat sebesar 24,83%. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2009: 1). Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Jadi, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung.

Perubahan tingkah laku yang relatif menetap itu, terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Hal itu terjadi karena adanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diartikan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan proses belajar mengajar secara sistematis dengan memanfaatkan media, metode, sumber belajar, dan lain-lain guna kepentingan proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah. Hal itu dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa

secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Tujuan proses belajar mengajar adalah bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat diketahui dan dipahami oleh anak didik secara tuntas. Hal itu merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru maupun anak didik. Kesulitan itu disebabkan karena anak didik bukan sebagai individu dengan segala keunikannya saja, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang berbeda-beda.

Beberapa aspek yang membedakan anak didik yang satu dengan yang lainnya, di antaranya adalah aspek intelektual, psikologis, dan biologis. Pengelolaan kelas yang baik akan menghasilkan interaksi belajar mengajar yang baik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai tanpa menemukan kendala yang berarti. Kenyataannya pengelolaan kelas yang baik tidak selamanya dapat dipertahankan. Gangguan yang datang tiba-tiba dan di luar kemampuan guru adalah kendala spontanitas suasana kelas yang ditandai dengan kondisi anak didik yang tidak dapat berkonsentrasi. Tugas guru adalah menjaga supaya anak didik kembali belajar dengan memperhatikan proses belajar mengajar yang disampaikan oleh guru.

Masalah pengelolaan kelas adalah masalah yang selalu muncul dalam agenda kegiatan guru. Masalah lain yang dirasakan sebagai kendala adalah masalah pendekatan. Hampir semua guru dalam proses belajar mengajar melaksanakan pendekatan tertentu terhadap anak didik. Perlu disadari bahwa pendekatan dapat mempengaruhi hasil kegiatan belajar mengajar, maka guru tidak sembarangan memilih dan menggunakannya. Hasil kegiatan belajar mengajar

tidak jauh berbeda dengan yang disebut prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar selama kurun waktu tertentu. Hasil yang dicapai adalah nilai yang berbentuk angka atau simbol yang diberikan oleh guru.

Pada kenyataannya, guru mengajarkan aksara Jawa sangat sulit dipahami oleh siswa. Bahkan banyak siswa yang kesulitan untuk menghafal dan menulis aksara Jawa yang berjumlah 20 tersebut. Hal itu membuat siswa kesulitan untuk belajar aksara Jawa. Siswa merasa cepat bosan sehingga tidak mau memperhatikan materi yang disampaikan guru, akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal itu berpengaruh terhadap prestasi belajar dalam pelajaran bahasa Jawa. Untuk itu harus digunakan media yang mudah atau terjangkau dan dapat digunakan secara berulang-ulang.

Gambaran permasalahan di atas adalah yang dialami oleh SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo sehingga perlu ditingkatkan kualitas dan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa. Pembelajaran biasanya berlangsung tanpa media sehingga siswa cepat merasa bosan. Kebiasaan seperti itulah yang mengurangi minat siswa untuk belajar menulis aksara Jawa yang mengakibatkan prestasi belajarnya menjadi rendah. Oleh karena itu, perlu adanya upaya peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa. Pembelajaran memandang siswa sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal.

Selain memandang penting peran aktif siswa dalam belajar, pembelajaran juga menuntut peran guru lebih luas. Di antara tugas guru tersebut adalah sebagai

desainer pembelajaran dalam kata lain mampu merancang suatu pembelajaran yang baik dan termasuk di dalamnya merancang media pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Alat bantu tersebut dapat membantu memperjelas sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru lewat kata-kata atau kalimat.

Pengembangan media dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan memanfaatkan variasi alat bantu, baik dalam hal media pandang, media dengar, dan lain sebagainya. Dalam pengembangan media yang dipakai dalam proses belajar mengajar tentu saja bertujuan meningkatkan dan mempertahankan perhatian anak didik terhadap proses belajar mengajar. Selain itu media juga memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru, sekolah, dan memberi kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar mengajar. Salah satu ciri media pembelajaran adalah media tersebut mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada siswa.

Sebaik-baiknya media yang digunakan dalam pembelajaran adalah memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa. Dilihat dari wewenang dan interaksinya dalam pembelajaran, guru adalah orang yang paling menguasai materi, mengetahui tujuan apa yang harus dibuat dan mengenali betul kebutuhan siswanya. Dengan demikian, langkah baiknya kalau media juga dibuat oleh guru, karena guru yang mengetahui secara pasti kebutuhan untuk

pembelajarannya, termasuk permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa pada materi yang diajarkannya.

Salah satu media sebagai alternatif yang dapat dipilih untuk meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa adalah media permainan teka-teki silang. Media permainan teka-teki silang merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horisontal. Huruf yang dimaksud dalam pembahasan itu adalah huruf yang berwujud aksara Jawa.

Dengan demikian, siswa selalu berusaha untuk menghafal dan mengerti bentuk dari aksara Jawa. Setelah siswa mendapat pengajaran dengan media permainan teka-teki silang, siswa diharapkan lebih cepat untuk menemukan jawaban-jawaban secara tepat. Permainan teka-teki silang itu berbentuk permainan yang murah dan menggemirakan. Dalam hal itu, siswa dituntut untuk lebih teliti dalam setiap menjawab pertanyaan untuk mengisi media permainan teka-teki silang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka ada beberapa permasalahan. Permasalahan yang dapat diidentifikasi seperti berikut ini:

1. Kesulitan-kesulitan siswa saat pengajaran menulis aksara Jawa berlangsung.
2. Bagaimana cara meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa pada siswa.

3. Apakah media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa.
4. Kesulitan pemanfaatan media sebagai alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar menulis aksara Jawa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa cakupan masalah dalam penelitian ini masih terlalu luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Adapun masalah dalam penelitian ini dibatasi pada peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo.

D. Perumusan Masalah

Permasalahan penelitian tindakan ini adalah “Apakah media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ada dua hal, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang media permainan teka-teki silang dan menambah kemampuan menulis aksara Jawa, khususnya dapat meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Di antaranya hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa

- a. Siswa antusias dengan pelajaran bahasa Jawa khususnya belajar menulis aksara Jawa.
- b. Siswa dapat menerima materi aksara Jawa dengan maksimal.

2. Guru

- a. Meningkatkan kemampuan menggunakan media pembelajaran.
- b. Memilih dan menerapkan strategi yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran bahasa Jawa, khususnya pelajaran menulis aksara Jawa.
- c. Menciptakan kondisi belajar yang variatif sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan senang.
- d. Mengembangkan pengetahuan penulisan dengan aksara Jawa dan penerapan media permainan teka-teki silang sehingga dapat meningkatkan profesionalitas sebagai guru.

3. Sekolah

- a. Sekolah mendorong tenaga pendidik agar kreatif dan inovatif.
- b. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah dapat bermanfaat.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dokumen di sekolah agar dapat menambah wawasan penelitian tentang penelitian tindakan kelas bagi guru-guru di sekolah.

G. Batasan Istilah

1. Media

Media adalah suatu alat yang merupakan saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar selama kurun waktu tertentu. Hasil yang dicapai adalah nilai yang berbentuk angka atau simbol yang diberikan oleh guru.

3. Permainan Teka-Teki Silang

Permainan teka-teki silang (TTS) merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horisontal. Huruf yang dimaksud dalam pembahasan itu adalah huruf yang berwujud aksara Jawa. Tujuan permainan itu ialah membina penguasaan kosakata beraksara Jawa. Materi yang

dikomunikasikan dapat berupa definisi suatu istilah, lawan kata (antonim), persamaan arti kata (sinonim).

4. Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan huruf yang bersifat silabis dan dapat berdiri sendiri sebagai suku kata meskipun masih *legena*, belum mendapatkan *sandhangan*. Urut-urutan aksara Jawa yang pokok terdiri atas 20 aksara, yaitu: *ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga*. Urut-urutan aksara Jawa disebut *dentawyanjana*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2009: 3). Heinich dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2009: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyesikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses dan pengajaran di kelas (Hamalik, 2008: 34). Berdasarkan pendapat para ahli tentang media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa pembelajaran yang lebih efektif yang diberikan guru kepada siswa. Media pengajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar pada diri siswa.

Penggunaan media secara efektif akan memperbesar kemungkinan siswa belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajari lebih baik dan meningkatkan kinerja mereka dalam melakukan keterampilan-keterampilan tertentu sesuai dengan tujuan program pengajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2009: 15), secara umum fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Secara khusus fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) membangkitkan keinginan dan minat yang baru,
- 2) membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar,
- 3) membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa,
- 4) membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pelajaran,
- 5) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran,
- 6) penyajian informasi kepada siswa.

Menurut Hujair (2009: 6), media pendidikan memiliki fungsi untuk merangsang pembelajaran. Fungsi pembelajaran itu adalah 1) menghadirkan objek sebenarnya, 2) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, 3) membuat konsep abstrak ke konsep konkret, 4) memberi persamaan persepsi, 5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, 6) menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan 7) memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tentang fungsi media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan untuk merangsang pembelajaran dan daya kreatifitas belajar siswa. Dalam pembelajaran ini fungsi media pembelajaran adalah meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Proogo.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi, secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Seperti yang dinyatakan Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2009: 21), identifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan,
- 2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- 4) efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- 5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa,
- 6) media memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja,
- 7) menimbulkan pengaruh positif bagi guru maupun siswa.

Menurut Hujair (2009: 5), manfaat media pendidikan untuk siswa ada enam hal. Manfaat media pendidikan berjumlah enam hal itu adalah 1) meningkatkan motivasi belajar pembelajar, 2) memberikan variasi pembelajaran,

3) memberikan struktur materi pembelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar, 4) merangsang pembelajaran untuk berfikir dan beranalisis, 5) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan 6) dapat memahami pembelajaran dengan sistematis melalui media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tentang manfaat media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran dalam penelitian ini adalah memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang media permainan teka-teki silang dan menambah kemampuan menulis aksara Jawa.

d. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Adapun kriteria pemilihan media sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad (2009: 75) adalah sebagai berikut:

- 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media yang dipilih mengacu kepada salah satu atau dua ranah kognitif, afektif, atau psikomotorik,
- 2) tepat untuk mendukung materi pembelajaran yang berisi fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi,
- 3) praktis, luwes, dan bertahan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun,
- 4) guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran,
- 5) pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil,

6) mutu teknis, pengembangan visual baik gambar atau fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Menurut Sadiman (2006: 285) ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan media itu adalah 1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, 2) karakteristik siswa atau sarana, 3) jenis rangsangan yang ingin diraih, 4) keadaan latar belakang lingkungan kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang kriteria pemilihan media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan guru harus mengoptimalkan penggunaan media secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun pemilihan media dalam penelitian ini berdasarkan kriteria bahwa media permainan teka-teki silang dapat membantu memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga siswa mampu meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa.

e. Klasifikasi Media

Pengelompokan media biasanya didasarkan pada suatu karakteristik atau ciri khas tertentu yang dimiliki dalam suatu media. Pengelompokan itu bertujuan untuk memperjelas kegunaan dan karakteristik media tersebut sehingga memudahkan kita dalam pemilihan suatu media.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2009: 33-35) dibagi ke dalam dua kategori luas. Kategori luas itu adalah pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyesikan, yaitu proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.
- b) Visual yang tak diproyesikan, yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- c) Audio, yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
- d) Penyajian multimedia, yaitu slide plus suara (tape), dan *multi-image*.
- e) Visual dinamis yang diproyesikan, yaitu film, televisi, dan video.
- f) Cetak, yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas (*hand-out*).
- g) Permainan, yaitu teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
- h) Realia, yaitu model, contoh, dan manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, yaitu telekonferen, dan kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor, yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan teka-teki silang termasuk ke dalam media tradisional. Media itu merupakan media yang sederhana dan dapat dibuat sendiri. Untuk itu diharapkan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah masalah yang selalu menarik untuk dikaji dalam dunia pendidikan, karena prestasi belajar erat kaitannya dengan faktor-faktor belajar yang mempengaruhinya. Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar selama kurun waktu tertentu. Hasil yang dicapai adalah nilai yang berbentuk angka atau simbol yang diberikan oleh guru.

Sesuai dengan hal tersebut, Sumadi Suryabrata (2002: 297) menegaskan dengan memberikan definisi tentang prestasi yakni, nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau prestasi belajar siswa selama masa tertentu. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Jadi prestasi adalah hasil usaha seseorang siswa selama masa tertentu setelah melakukan kegiatan belajar.

Menurut Witherington (dalam Nana Syaodih, 2003: 155) mendefinisikan belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Senada dengan pendapat Witherington, Syaiful Bahri Jamarah (2002: 13) mendefinisikan belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat diketahui bahwa belajar adalah usaha perubahan tingkah laku yang dilakukan dengan sengaja sebagai respon dari interaksinya dengan lingkungan berbentuk pengetahuan, sikap, kebiasaan, keterampilan atau dengan istilah lain mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, pengalaman tentang hal-hal yang pernah dialami siswa sangat penting, seperti pengalaman membaca, mendengar, melihat, merasakan, melaksanakan, menilai, mencoba, menganalisis, dan memecahkan. Hal itu sesuai dengan pendapat Sadiman (2001: 20) bahwa, belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.

Dengan melakukan belajar, siswa akan mengalami perubahan dalam tingkah lakunya. Semakin sering melakukan belajar, perubahan tingkah lakunya juga semakin besar. Misalnya, siswa yang sering belajar mata pelajaran bahasa Jawa, maka dia akan sering berinteraksi dengan materi mata pelajaran bahasa Jawa, sehingga apabila siswa diberi tugas untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi mata pelajaran bahasa Jawa siswa dapat mengerjakannya dengan mudah. Sebaliknya, bagi siswa yang tidak pernah belajar materi mata pelajaran bahasa Jawa, maka siswa akan kesulitan dalam menjawab soal-soal dari gurunya maupun dari buku. Jadi belajar adalah kegiatan yang menjadi keharusan siswa untuk dapat menguasai materi pelajaran.

Pada intinya tujuan belajar yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap. Dengan tercapainya tujuan belajar tersebut,

diharapkan akan memberikan hasil-hasil belajar yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. ilmu pengetahuan (kognitif),
- b. sikap dan kepribadian (afektif),
- c. keterampilan (psikomotorik).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat ditarik pengertian bahwa prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa adalah hasil yang telah dicapai seorang siswa untuk menguasai mata pelajaran bahasa Jawa khususnya menulis aksara Jawa dalam jangka waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol yang lain. Hasil belajar mata pelajaran bahasa Jawa tersebut menunjukkan kemampuan belajar siswa dan layak tidaknya seorang siswa diluluskan.

Jadi, prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa adalah nilai akhir seorang siswa yang diwujudkan dalam bentuk angka-angka, sebagai hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mata pelajaran bahasa Jawa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo selama kurun waktu yang ditunjukkan dengan nilai rapor semester 1.

3. Permainan Teka-Teki Silang

Permainan teka-teki silang (TTS) merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horisontal. Huruf yang dimaksud dalam pembahasan itu adalah huruf yang berwujud aksara Jawa. Tujuan permainan itu ialah membina penguasaan kosakata beraksara Jawa. Materi yang

dikomunikasikan dapat berupa definisi suatu istilah, lawan kata (antonim), persamaan arti kata (sinonim).

Permainan itu cocok untuk siswa SMA, siswa SMP, ataupun siswa SD, asalkan disesuaikan dengan materinya. Pada umumnya media permainan bahasa dihayati dan disenangi siswa, karena media permainan memperlihatkan unsur kesenangan, memberikan tantangan, dan rangsangan dalam kelas bahasa. Agar materi yang dikomunikasikan sesuai dengan sasaran dan tujuan instruksionalnya, sebaiknya TTS itu disusun sendiri oleh guru. Langkah-langkah yang ditempuh dalam menyusun teka-teki silang sebagai berikut:

- a. Pertama-tama buatlah kotak-kotak yang kemudian diisi seperti pada silang datar.
- b. Setiap kotak yang berisikan huruf pertama dari sebuah kata dalam kotak-kotak silang datar itu diberi nomor atau angka.
- c. Selanjutnya disusun soal atau pertanyaan, soal atau pertanyaan tersebut hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga kata-kata dalam kotak itu merupakan jawabannya.
- d. Setelah soal atau pertanyaan disusun, maka kotak-kotak yang kosong diarsir atau diberi warna.
- e. Langkah terakhir adalah menghapus semua tulisan yang tadi diisikan itu (Soeparno, 1980: 73).

Langkah-langkah di atas menunjukkan bahwa media permainan teka-teki silang sangat sederhana dan praktis. Adapun jalan permainan teka-teki silang yang dimaksud dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan peraturan permainan.
- b. Setiap siswa dibagi lembar permainan teka-teki silang.
- c. Setiap siswa mengerjakan permainan teka-teki silang secara mandiri dan tidak boleh bekerjasama.
- d. Tiap siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya kepada guru.

Media teka-teki silang itu memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan media teka-teki silang tersebut di antaranya sebagai berikut:

- a. Permainan bahasa merupakan salah satu strategi penyampaian yang berkadar CBSA tinggi. Dalam permainan bahasa siswalah yang aktif sebagai pelakunya. Peranan guru hanyalah mengatur jalannya permainan tersebut. Aktivitas yang dilakukan oleh para siswa itu meliputi aktivitas fisik maupun aktivitas mental.
- b. Strategi itu dapat menimbulkan kegembiraan, maka dapat dimanfaatkan sebagai pengusir kebosanan di kala siswa mulai tampak lesu.
- c. Dengan adanya sifat kompetitif dalam permainan, hal itu dapat mendorong semangat siswa untuk lebih maju.
- d. Permainan bahasa dapat pula membina hubungan kelompok dan memupuk rasa kesosialan. Hal itu tampak jelas pada permainan bahasa yang dilakukan secara beregu.
- e. Materi yang dikomunikasikan dengan permainan bahasa sangat mengesan di hati para siswa, sehingga sukar untuk dilupakan (Soeparno, 1980: 63).

Media permainan teka-teki silang itu juga memiliki kekurangan. Kekurangan media teka-teki silang tersebut diantaranya sebagai berikut:

- a. Pada umumnya, jumlah siswa dalam satu kelas terlalu besar, sehingga sukar untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan. Siswa yang tidak terlibat itu kadang-kadang justru mengganggu permainan yang sedang berlangsung.
- b. Pelaksanaan permainan bahasa biasanya menimbulkan suara ramai dan gelak ketawa. Hal itu dapat mengganggu pelajaran di kelas sebelahnya.
- c. Tidak semua materi dapat dikomunikasikan dengan permainan bahasa.
- d. Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pengajaran bahasa, melainkan sekedar sebagai selingan saja.
- e. Dalam permainan bahasa, banyak terkandung unsur untung-untungan, sehingga tidak dapat dipakai untuk mengukur atau menilai hasil belajar (Soeparno, 1980: 63).

4. Keterampilan Menulis

a. Hakikat Keterampilan Menulis

Pada hakikatnya setiap manusia memiliki kemampuan untuk berkomunikasi. Kemampuan seseorang dapat dilihat dari kemampuan berbahasanya. Menurut Syamsi (dalam Pambudi, 2004: 11) kemampuan adalah sesuatu yang masih ada dalam batin seseorang, sedangkan keterampilan adalah perwujudan apa yang terdapat dalam batin orang tersebut. Kemampuan berbahasa tersebut meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu aspek penting yang mendukung kemampuan tersebut adalah kemampuan

menulis. Kemampuan menulis merupakan perwujudan bentuk komunikasi tidak langsung.

Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis itu, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafolegi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis itu, tidak akan datang secara otomatis. Akan tetapi, harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Tarigan, 2008: 3). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah perwujudan ide atau gagasan seseorang yang dituangkan dalam sebuah tulisan yang produktif dan ekspresif.

b. Tujuan Menulis

Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berfikir kritis. Menulis bukanlah sekedar kompetensi wajib yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Menulis mempunyai fungsi yang lebih penting dari pada sebuah kompetensi berbahasa. Dengan menulis, terdapat proses yang lebih dari sekedar menuangkan ide. Hal itulah yang menjadikan menulis sangat penting dikuasai oleh setiap orang.

Menurut Tarigan (2008: 24) maksud atau tujuan penulis adalah adanya responsi atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca. Berdasarkan batasan itu, dapat dikatakan bahwa tujuan menulis yaitu 1)

memberitahukan atau mengajar, 2) meyakinkan atau mendesak, 3) menghibur atau menyenangkan, dan 4) mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat.

Keterampilan menulis itu tidak datang dengan sendirinya. Hal itu menuntut latihan yang cukup dan teratur serta pendidikan yang berprogram. Program-program dalam bahasa tulis biasanya direncanakan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Menurut Peck & Schulz (dalam Tarigan, 2008: 9) tujuan menulis, yaitu sebagai berikut:

- 1) membantu para siswa memahami bagaimana caranya ekspresi tulis dapat melayani mereka, dengan menciptakan situasi-situasi di dalam kelas yang jelas memerlukan karya tulis dan kegiatan penulis,
- 2) mendorong para siswa mengekspresikan diri mereka secara bebas dalam tulisan,
- 3) mengajar para siswa menggunakan bentuk yang tepat dan serasi dalam ekspresi tulis,
- 4) mengembangkan pertumbuhan bertahap dalam menulis dengan cara membantu para siswa menulis sejumlah maksud dengan sejumlah cara dengan penuh keyakinan pada diri sendiri secara bebas.

Dari penjelasan tentang tujuan menulis di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah memberitahukan, menghibur, dan mengekspresikan diri. Dalam hal itu, menulis juga dapat membantu para siswa memahami, mengembangkan, mengekspresikan tulisan, dan menggunakan bentuk yang tepat dan serasi dalam ekspresi tulis.

c. Manfaat Menulis

Menurut Bernand Percy dalam bukunya *The Powers of Creative Writing* (dalam Nursisto, 1999: 4-5) menyatakan bahwa ada enam manfaat menulis, yaitu 1) sarana untuk pengungkapan diri, 2) sarana untuk memahami sesuatu, 3) sarana untuk mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, dan harga diri, 4) sarana untuk meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan sekeliling, 5) sarana untuk melibatkan diri, dan 6) sarana untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan mempergunakan bahasa.

Pernyataan Bernand Percy sangat menegaskan bahwa kegiatan menulis memiliki manfaat yang sangat besar bagi pengembangan berbahasa seseorang. Tidak hanya itu saja, Hairston (dalam Darmadi, 1996: 3-4) menyatakan bahwa ada beberapa alasan pentingnya menulis, yaitu 1) sarana untuk menemukan ide, 2) sarana untuk memunculkan ide, 3) sarana melatih kemampuan untuk mengorganisasi dan menjernihkan konsep, 4) melatih bersikap objektif, 5) membantu untuk menyerap informasi, 6) berlatih memecahkan permasalahan, dan 7) menjadikan aktif dalam sebuah bidang ilmu.

Dengan berbagai manfaat dan arti pentingnya menulis yang dikemukakan di atas, jadi menulis memiliki fungsi yang sangat besar. Manfaat menulis yaitu sebagai sarana pengungkapan diri, mengembangkan ide, dan meningkatkan kemampuan untuk mengembangkan pemahaman mempergunakan bahasa. Kemampuan intelektual seseorang akan turut berkembang jika keterampilan menulisnya semakin baik. Untuk itu, pembelajaran menulis perlu mendapat perhatian khusus oleh guru pada khususnya, dan masyarakat pada umumnya.

d. Ciri Tulisan yang Baik

Supaya pembaca memberikan responsi yang diinginkan oleh penulis terhadap tulisannya, maka Tarigan (2008: 6-7) menyatakan bahwa ciri-ciri tulisan yang baik itu, sebagai berikut:

- 1) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi,
- 2) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh,
- 3) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samar-samar, yaitu memanfaatkan struktur kalimat, bahasa, dan contoh-contoh sehingga maknanya sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis,
- 4) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis secara meyakinkan, yaitu menarik minat para pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemonstrasikan suatu pengertian yang masuk akal, cermat, dan teliti mengenai hal itu,
- 5) tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya,
- 6) tulisan yang baik mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah atau manuskrip, yaitu mempergunakan ejaan dan tanda baca secara seksama, memeriksa makna kata dan hubungan ketatabahasaannya dalam kalimat-kalimat sebelum menyajikannya kepada para pembaca.

Tarigan (2008: 9) berpendapat bahwa keterampilan menulis adalah suatu kemampuan berbahasa yang tidak datang dengan sendirinya, melainkan harus dilalui dengan latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Menulis menuntut adanya pengalaman, waktu, kesempatan, pelatihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pengajaran langsung menjadi seorang penulis yang baik.

Tulisan yang baik dalam artian menulis aksara Jawa adalah bentuk tulisan yang dapat menarik minat baca para pembacanya. Dalam hal itu, terlihat jelas hubungan antara menulis dan membaca yang sangat erat. Menulis aksara Jawa seperti halnya tiga kemampuan berbahasa yang lainnya, merupakan proses perkembangan yang menuntut adanya pengalaman, pemahaman, ketelitian, latihan, kemampuan khusus, dan pengajaran menulis aksara Jawa yang baik.

Ciri-ciri yang baik dari kemampuan menulis kosakata beraksara Jawa siswa yang dimaksud dalam penelitian itu, adalah sebagai berikut:

- 1) siswa dapat memahami dan menuliskan huruf aksara Jawa yaitu, dari *aksara legena, sandhangan, dan pasangan aksara Jawa,*
- 2) siswa dapat memahami lafal dan ejaan *aksara Jawa,*
- 3) siswa dapat memahami bentuk-bentuk tanda baca pada *aksara Jawa.*

5. Kosakata

a. Pengertian

Kosakata mempunyai peranan penting dalam kehidupan seseorang. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil berbahasa.

Banyak sekali ahli yang mendefinisikan kosakata tetapi pada dasarnya saling melengkapi. Kosakata atau vokabuler yang disebut juga dengan perbendaharaan kata adalah kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa.

b. Ruang Lingkup

Kosakata suatu bahasa yang hidup dalam situasi kelompok masyarakat atau dalam kehidupan sehari-hari tidak ada yang tetap, dan harus terus mengikuti perkembangan jaman. Ruang lingkup kosakata dalam pembahasan itu adalah hal-hal yang termasuk dalam pembelajaran kosakata. Menurut Hastuti (1979: 14) teknik pengajaran kosakata adalah:

- 1) menciptakan suasana yang sesuai dengan situasi untuk dapat mengenal kata-kata semakin banyak,
- 2) latihan mengisi permainan teka-teki silang,
- 3) menambah kalimat berdasarkan arah gerak ke depan atau ke belakang,
- 4) dengan teori bertanya, menggunakan kata-kata tanya,
- 5) dengan latihan menyusun kalimat kacau agar kata-kata atau kalimat tersebut menjadi teratur dan bermakna, dan
- 6) mencari padan kata, lawan kata, sinonim, antonim, dan akronim.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa dalam pengembangan kosakata harus mengetahui perkembangan kata itu sendiri. Perkembangan kata itu sendiri dapat diketahui dengan berbagai teknik pengembangan kosakata. Dilihat dari teknik pengembangan kosakata seperti tersebut di atas, maka dapat dikatakan ruang lingkup pengembangan kosakata merupakan bahan yang perlu dipelajari untuk pengembangan kosakata.

c. Proses Penguasaan Kosakata

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, diberikan batasan tentang penguasaan, yaitu suatu pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan sesuatu hal. Jadi, penguasaan kosakata adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan sejumlah kata yang terdapat dalam suatu bahasa.

Menurut Nurgiyantoro (2009: 213), penguasaan kosakata dapat dibedakan ke dalam penguasaan yang bersifat reseptif dan produktif, yaitu kemampuan untuk memahami dan mempergunakan kosakata. Kemampuan memahami kosakata (struktur) terlihat dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedangkan kemampuan mempergunakan kosakata tampak dalam kegiatan menulis dan berbicara. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses penguasaan kosakata adalah kesanggupan untuk memahami dan menggunakan sejumlah kata yang bersifat reseptif dan produktif.

d. Pengajaran Kosakata

Pengajaran bahasa dapat diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar yang bertujuan membimbing siswa agar dapat menerima dan menggunakan bahasa sesuai dengan fungsinya. Pengajaran kosakata merupakan bagian dari pengajaran bahasa, dengan demikian pengajaran kosakata itu merupakan kegiatan belajar mengajar yang mencoba untuk membimbing siswa agar dapat menerima dan menggunakan kosakata sesuai dengan fungsinya.

Menurut Hastuti (1979) bahwa dalam pengajaran kosakata harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) perkembangan kata-kata baru setiap hari,

- 2) pengetahuan tentang struktur kata maupun pembentukan kata dengan imbuhan,
- 3) sumber-sumber kata dalam bahasa,
- 4) keterampilan dalam memilih kata untuk menyampaikan gagasan, dan
- 5) penggunaan kata dengan tepat dan benar.

Agar pengajaran kosakata memperoleh hasil seperti yang diinginkan, harus dipilih teknik pengajaran kosakata yang sesuai dengan materi pelajaran maupun situasi dan kondisi proses belajar mengajar. Adapun teknik yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pengajaran kosakata beraksara Jawa biasanya dilakukan secara langsung, artinya kosakata tersebut dikembangkan secara langsung dengan benda-benda, situasi bergerak yang terkandung di dalamnya. Di samping itu, ada pula kata-kata yang dijelaskan melalui proses sinonim, antonim, pendefinisian atau uraian-uraian yang berkaitan dengan pemakaian kata-kata dalam konteks kalimat.

Dari beberapa teknik pengajaran di atas, belum ada satupun disinggung tentang adanya pemanfaatan media pengajaran. Dalam belajar mengajar kosakata beraksara Jawa, siswa masih sangat bergantung pada guru, sehingga pengajaran kosakata beraksara Jawa siswa di sekolah masih bersifat pasif. Padahal jika guru menghadirkan media pengajaran, kemungkinan akan mempunyai beberapa nilai yang dapat menunjang keberhasilan pengajaran kosakata.

Di dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengujicobakan media pengajaran dalam bentuk media permainan teka-teki silang sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa serta untuk mempermudah proses belajar mengajar bahasa Jawa.

6. Pembelajaran Menulis Kosakata Beraksara Jawa

Aksara Jawa dalam perjalanan hidupnya pernah diabaikan, setidaknya kurang mendapatkan perhatian secara layak. Pada tahun 1975-1990, aksara Jawa hampir lenyap dari peredaran yang berkaitan dengan aktivitas baca-tulis, terutama di lingkungan sekolah dasar dan sekolah menengah karena bahasa Jawa tidak dijadikan mata pelajaran wajib (Riyadi, 2002: 1-2). Kemudian, setelah kurikulum 1994 diberlakukan di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, menempatkan pelajaran bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di Sekolah Dasar (SD) 6 tahun dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) 3 tahun.

Mulai tahun ajaran 2005-2006 di DIY, bahasa Jawa dijadikan muatan lokal di SMA dan SMK. Pada kenyataannya, kebijakan tersebut tidak hanya terdapat di DIY saja tetapi juga di Jawa Tengah. Pada saat sekarang, pelajaran bahasa Jawa sudah dimasukkan ke dalam kurikulum di SMA dan SMK.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran menulis aksara Jawa adalah suatu pembelajaran yang bersifat formal yang dilaksanakan di sekolah-sekolah. Pembelajaran menulis aksara Jawa akan berjalan baik jika ada bimbingan dan pengarahan secara teratur, terus-menerus, dan waktu yang memadai. Aksara Jawa merupakan aksara atau huruf yang bersifat silabis, yakni satu aksara melambangkan satu suku kata. Hal itu berbeda dengan aksara Latin yang bersifat fonemis, yakni satu aksara melambangkan satu fonem.

Aksara Jawa merupakan huruf yang bersifat silabis dan dapat berdiri sendiri sebagai suku kata meskipun masih *legena*, belum mendapatkan *sandhangan*. Urut-urutan aksara Jawa yang pokok terdiri atas 20 aksara, yaitu: *ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga*. Urut-urutan aksara Jawa disebut *dentawyanjana*.

Cara menulis aksara Jawa ditulis dari kiri ke kanan. Letak penulisannya di bawah garis jika ditulis pada kertas yang ada garisnya. Aksara Jawa merupakan huruf yang bersifat silabis. Berbeda dengan aksara Latin yang bersifat fonemis, satu aksara melambangkan satu inti bunyi. Adapun penulisan aksara Jawa tidak memisahkan antara satu kata dengan kata lainnya, jadi ditulis secara terus-menerus. Tulisan seperti itu disebut *scriptio-continuo* (|||||) berbeda dengan penulisan aksara Latin yang memisahkan satu kata dengan kata yang lainnya (||||| ||||| |||||) (Mulyani, 2008: 3). Misalnya, kalimat *aku tuku roti* dalam penulisan Latin setiap kata dipisah, sedangkan dalam penulisan aksara Jawa antara satu kata dengan kata selanjutnya tidak dipisah seperti *akutuku[roti* dengan huruf Latin *aku tuku roti* artinya “saya membeli roti.”

Penulisan aksara Jawa dalam penelitian ini, ditulis tegak menggunakan tulisan cetak dengan alasan agar tulisannya rapi dan jelas untuk dibaca. Adapun pedoman menulis aksara Jawa menurut Padmosoekotjo (1989: 13), adalah sebagai berikut:

1) *Dentawyanjana* (Abjad) dan *Pasangan Aksara Jawa*

Menurut Darusuprta, dkk (1994, 5-8), *pasangan* ialah aksara yang berfungsi untuk menghubungkan suku kata mati atau tertutup dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup dengan *wignyan*, *layar*, dan *cecak*, bentuknya ialah...h, .../ , ...=..

Tabel 1: *Dentawyanjana dan Pasangan Aksara Jawa*

Nama <i>Dentawyanjana</i>	Bentuk <i>Aksara Jawa</i>	Bentuk <i>Pasangan Aksara Jawa</i>	Pemakaian dalam Kata
<i>ha</i>	aH	<i>Mangan ati</i> mznHti “makan hati”
<i>na</i>	nN	<i>Manuk nuri</i> mnukNuri “burung nuri”
<i>ca</i>	cC	<i>Rujak cingur</i> rujkCizu/ “rujak cingur”
<i>ra</i>	rR	<i>Dalan rata</i> flnRt “jalan lurus”
<i>ka</i>	kK	<i>Jaluk kacang</i> jluKc= “minta kacang”
<i>da</i>	fF	<i>Manuk dara</i> mnukFr “burung dara”

Tabel lanjutan

<i>ta</i>	tT	<i>Mangan tahu</i> mznTau “makan tahu”
<i>sa</i>	sS	<i>Mangan salak</i> mznSlk\ “makan salak”
<i>wa</i>	wW	<i>Wadhah banyu</i> wdaBvu “tempat air”
<i>la</i>	lL	<i>Lawang ngarep</i> lw=zrep\ “pintu depan”

			“pintu depan”
<i>pa</i>	pP	<i>Mangan pitik</i> mznPitik\ “makan ayam”
<i>dha</i>	dD	<i>Mangan dhuku</i> mzn D ku “makan buah duku”
<i>ja</i>	jJ	<i>Tuku jamu</i> tukujmu “beli jamu”
<i>ya</i>	yY	<i>Golek yuyu</i> [go lk Y yu “mencari keping”
<i>nya</i>	vV	<i>Nyawang kowe</i> vw=[ko w “melihat kamu”

Tabel lanjutan

<i>ma</i>	mM	<i>Mata sapi</i> mtspi “mata sapi”
<i>ga</i>	gG	<i>Manuk gagak</i> gnukGgk\ “burung elang”
<i>ba</i>	bB	<i>Nata bata</i> ntbt “mengatur batu bata”
<i>tha</i>	qQ	<i>Mangan thiwul</i> mznQiwul\ “makan tiwul”
<i>nga</i>	zZ	<i>Ngajak turu</i> zjkt ru “mengajak tidur”

2) Sandhangan

Sandhangan ialah penanda yang berfungsi sebagai pengubah bunyi aksara

Jawa (Tim Seti-Aji, 1993: 59-60). *Sandhangan* yang dimaksud antara lain:

-i disebut *wulu*, sebagai penanda pengubah bunyi i
-u disebut *suku*, sebagai penanda pengubah bunyi u

[..... disebut *taling*, sebagai penanda pengubah bunyi è/ é
 [....o disebut *taling tarung*, sebagai penanda pengubah bunyi o
e disebut *pepet*, sebagai penanda pengubah bunyi e
 .../... disebut *layar*, sebagai penanda pengubah bunyi r mati
 ...h... disebut *wignyan*, sebagai penanda pengubah bunyi h mati
 ...=.... disebut *cecak*, sebagai penanda pengubah bunyi ng mati
\ disebut *pangkon*, sebagai penutup suku kata mati yang dilekatkan pada akhir suku kata.

7. Karakteristik Siswa SMP Kelas VIII

Siswa SMP kelas VIII berusia 13-14 tahun. Menurut Mappiare (1982: 25), rentang usia 13-14 tahun sampai 17 tahun termasuk ke dalam usia remaja awal atau *teenagers*.

Mappiare (1982: 32) mengemukakan beberapa ciri khas masa remaja awal, di antaranya adalah ketidakstabilan perasaan dan emosi serta kemampuan mental atau kemampuan berfikir yang mulai sempurna. Piaget (dalam Rumini: 69) juga menyatakan bahwa cara berfikir remaja awal sudah sistematis dan mencakup logika yang kompleks. Akan tetapi, pada umumnya masa remaja awal sifat berfikirnya belum mencapai kematangan sehingga dalam menilai benar atau salah terhadap sekitarnya masih sering dipengaruhi oleh egosentris.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang bisa dikutip yaitu penelitian Rina Tri (2008) yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Flow Chart untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Berbahasa Jawa Siswa Kelas VIII SMPN 25 Purworejo.*” Penelitian itu menyimpulkan bahwa: (1) dari 40 siswa yang mengikuti praktik mengarang narasi dengan pendekatan proses dan media *flow chart*, 40 siswa mengalami peningkatan; (2) sebelum diberi tindakan, kemampuan

menulis siswa sangat kurang yaitu 56,45, setelah diberi tindakan siklus I, kemampuan menulis siswa cukup meningkat dengan skor rata-rata 64,68.

Pada siklus II kemampuan menulis narasi siswa meningkat lagi menjadi 77,38, dan pada siklus III meningkat menjadi 81,65; (3) persentase peningkatan dari kemampuan awal ke siklus I 20,58%, ke siklus II 31,75%, ke siklus III 10,68%; (4) rata-rata kemampuan awal sebelum pemberian tindakan ke kondisi setelah pemberian tindakan pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 8,23, dari kondisi setelah pemberian tindakan pada siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 12,70, dan siklus III meningkat sebesar 4,27.

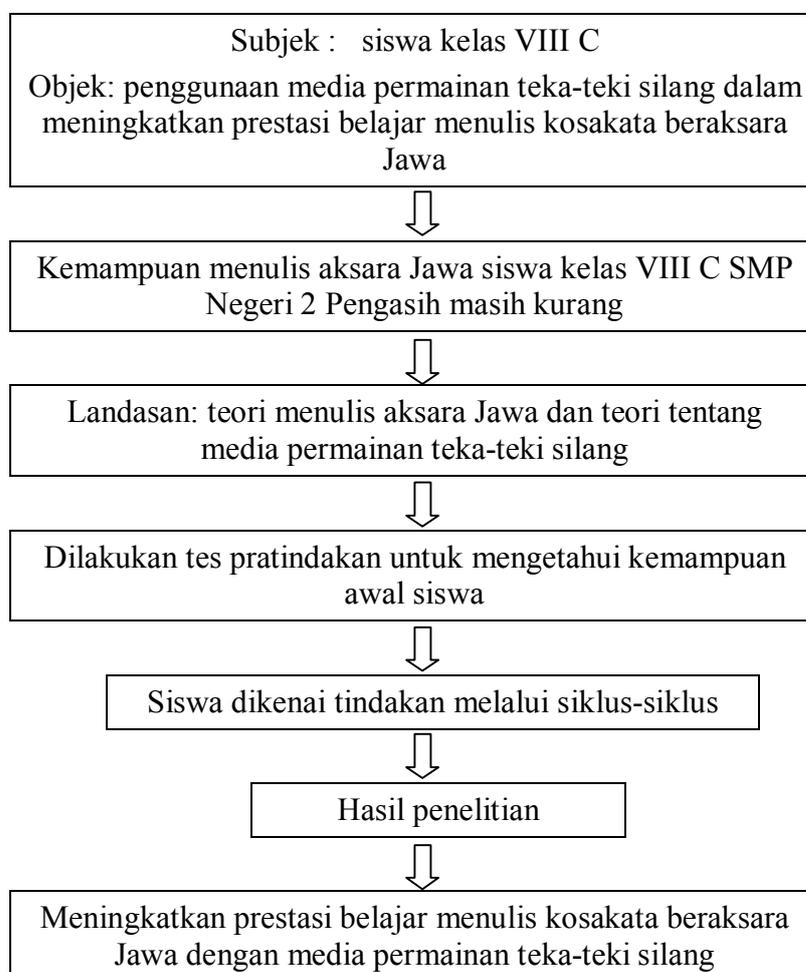
Penelitian yang berjudul "*Peningkatan Prestasi Belajar Menulis Kosakata Beraksara Jawa dengan Media Permainan Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo*" memang berbeda dengan penelitian yang telah dikutip di atas. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan lebih memfokuskan pada peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang dapat memberikan kontribusi yang besar dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Kerangka Pikir

Penyampaian materi pelajaran dalam kelas merupakan salah satu kegiatan dari proses belajar mengajar. Kegiatan penyampaian materi pelajaran merupakan kegiatan yang menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar yang

sedang berlangsung. Penyampaian materi pelajaran akan lebih mudah dimengerti oleh siswa apabila disertai penggunaan media pendidikan yang sesuai.

Hal tersebut di atas sesuai dengan kondisi yang dialami oleh siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo yang masih rendah dalam kemampuan belajar menulis aksara Jawa sehingga hal itu berdampak pada prestasi belajar bahasa Jawa khususnya menulis aksara Jawa. Penggunaan media permainan teka-teki silang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo.



Bagan I: Peta Kerangka Pikir Penelitian

Subjek yang dikenai tindakan adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan guru bahasa Jawa, bahwa kelas VIII C yang memiliki prestasi belajar menulis aksara Jawa masih rendah. Sebelum diberi tindakan terlebih dahulu dilakukan tes pratindakan guna mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis aksara Jawa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa. Upaya tersebut dilakukan dengan memanfaatkan media permainan teka-teki silang. Hasil belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa kemudian dianalisis dan dinilai secara deskriptif. Jadi, analisis deskriptif dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan aktifitas pembelajaran, perilaku, motivasi, serta peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa sebelum dan sesudah diberi tindakan.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian tindakan ini adalah apabila pembelajaran menulis aksara Jawa dilakukan dengan media permainan teka-teki silang, maka prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

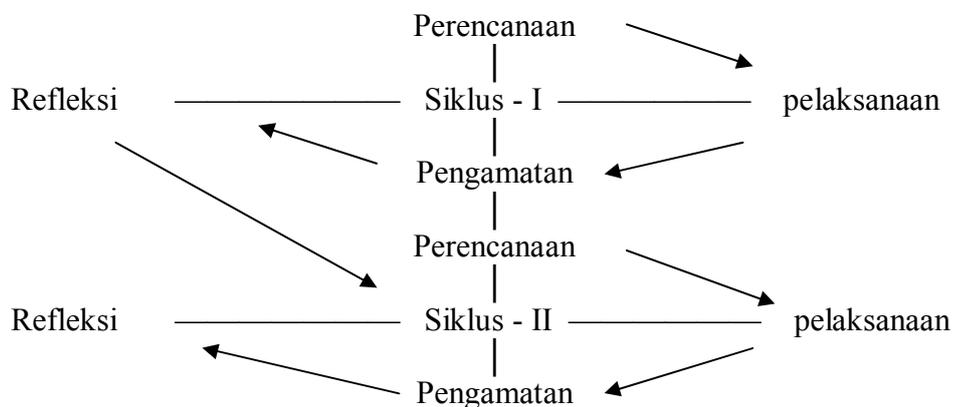
Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Menurut Aqib (2009: 3) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian tindakan juga dapat diidentifikasi sebagai salah satu strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.

Sesuai dengan uraian di atas menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan ini peneliti melakukan sesuatu tindakan, eksperimen, yang secara khusus diamati terus menerus, dilihat plus-minusnya, kemudian diadakan perubahan terkontrol sampai pada upaya maksimal dalam bentuk tindakan yang paling tepat. Menurut Kurt Lewin (dalam Arikunto, 2006: 92) bahwa penelitian tindakan terdiri atas empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan kelas. Tindakan nyata yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang. Model yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006: 97). Mereka menggunakan empat

komponen penelitian tindakan (perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi).

Model penelitian ini dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Bagan 2: Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart

Penjelasan dari keempat komponen penelitian tindakan kelas di atas, adalah keempat langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali lagi ke-1, dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda, langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksana dan pengamat berbeda. Jika pelaksana juga pengamat, mungkin pengamatan dilakukan sesudah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat objek pengamatan yang sudah terjadi. Adapun uraian dari keempat komponen penelitian tindakan kelas itu ialah sebagai berikut.

1. Penyusunan Perencanaan

Dalam kegiatan penyusunan perencanaan, yaitu menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan, peneliti menentukan titik-titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian

membuat instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2. Tindakan

Tindakan yang dimaksud dalam penelitian itu adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Tindakan dituntut oleh perencanaan, akan tetapi tindakan tersebut tidak secara mutlak dikendalikan oleh rencana.

3. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan kegiatan pengamatan. Seperti halnya kegiatan tindakan, observasi hendaknya juga bersifat fleksibel dan terbuka untuk mencatat hal-hal yang tidak terduga. Peneliti perlu mengamati proses tindakan, pengaruh tindakan, keadaan dan kendala tindakan, serta persoalan lain yang mungkin terjadi. Praktik observasi itu dilakukan peneliti ketika guru sedang melakukan tindakan. Jadi, kedua tahap tersebut berlangsung pada waktu yang bersamaan.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Dalam hal itu, berarti mengingat kembali tindakan yang telah dicatat dalam kegiatan observasi. Refleksi berusaha memahami proses, permasalahan, atau kendala yang nyata terjadi selama tindakan berlangsung. Refleksi hendaknya dilakukan dengan cara berdiskusi antara peneliti dan kolaborator. Hasil refleksi merupakan masukan bagi tindakan pada siklus berikutnya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Setting penelitian ini adalah SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo. Letak sekolah itu cukup strategis karena terletak di depan jalan raya. Akan tetapi, kondisi lingkungannya cukup tenang dan memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung secara kondusif.

Gambaran fisik secara umum SMP Negeri 2 Pengasih itu adalah gedung berlantai satu dengan bangunan utama menghadap ke arah utara. Sarana penunjang di sekolah, antara lain ruang praktik elektro, ruang komputer, ruang perpustakaan, ruang IT, laboratorium, ruang kesenian, ruang UKS, lapangan bola, mushalla, gereja, tempat parkir, kantin, dan sebagainya. Kelengkapan lain sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, antara lain papan tulis (*black board*) di semua kelas.

Siswa-siswi di SMP Negeri 2 Pengasih itu, dibimbing oleh guru yang berjumlah 33 orang. Jumlah jam pelajaran bahasa Jawa dalam satu minggu untuk tiap-tiap kelas adalah 2 jam pelajaran (2 x 40 menit). Jam pelajaran bahasa Jawa untuk kelas VIII C hanya sekali dalam seminggu yang berlangsung pada hari Rabu, dengan alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 x 40 menit.

Penelitian tindakan kelas itu dilaksanakan dalam kurun waktu 2 bulan yaitu dari bulan April sampai bulan Mei 2010, yang meliputi keseluruhan kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Kegiatan dimulai dari pratindakan hingga siklus II yang dilakukan dari bulan April sampai dengan bulan Mei 2010.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo. Kelas tersebut berjumlah 36 siswa. Sementara itu, objek penelitian tindakan kelas ini adalah penggunaan media permainan teka-teki silang dalam meningkatkan prestasi belajar menulis aksara Jawa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian itu meliputi siswa, guru, dokumen hasil pembelajaran, dan proses pembelajaran. Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dan teknik non observasi. Hal ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Teknik observasi itu dilakukan untuk mencari data-data seperti keaktifan siswa, minat, respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran aksara Jawa khususnya pembelajaran kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang, dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi itu dilakukan oleh peneliti dan pendidik.

Hasil observasi selama proses pembelajaran dituangkan dalam catatan-catatan untuk mengetahui gambaran penelitian secara lengkap. Tujuan dari observasi itu untuk mengetahui minat dan respon siswa dalam pembelajaran

menulis aksara Jawa. Pencatatan hasil penelitian digunakan untuk merefleksi hasil pembelajaran dan merencanakan tindak lanjut yang harus dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam teknik ini adalah format observasi, catatan lapangan, dan foto-foto aktifitas siswa dalam pembelajaran.

2. Teknik Non Observasi

Teknik non observasi itu digunakan untuk menjaring data yang tidak bisa dijaring dengan teknik observasi, seperti data tentang keterampilan menulis aksara Jawa dan tanggapan siswa sebelum dan sesudah penelitian. Teknik non observasi itu meliputi teknik tes menulis, teknik wawancara, dan angket dengan menggunakan instrumen seperti tugas tes menulis aksara Jawa. Pedoman penilaiannya, yaitu lembar wawancara dan angket sebelum dan sesudah tindakan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk memperoleh data yang diperlukan. Instrumen itu yang pada akhirnya akan digunakan untuk mendapatkan data-data tentang objek yang diteliti serta ringkasan data objek. Dalam penelitian itu, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian meliputi:

1. Angket

Angket terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis (Madya, 2007: 82). Jenis angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup atau pilihan ganda. Jenis angket ini, meminta responden untuk memilih pertanyaan yang mendekati sesuai dengan pendapat, perasaan, penilaian atau pengetahuan mereka tentang hal tertentu.

Dalam penelitian ini, angket yang diajukan kepada responden bermaksud untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran menulis aksara Jawa, peran guru, minat siswa terhadap aksara Jawa, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, angket akan diberikan kepada siswa baik sebelum pemanfaatan media permainan teka-teki silang maupun sesudah menggunakan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa.

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hal-hal yang akan diamati yaitu sikap, perilaku, kesan siswa terhadap media yang digunakan, kemampuan siswa menyerap materi, dan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh observer selama kegiatan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa berlangsung.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang digunakan untuk mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa berlangsung. Pencatatan dilakukan dengan mengamati semua aktifitas, kendala maupun permasalahan yang dialami oleh siswa pada saat kegiatan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa berlangsung.

4. Tes

Tes adalah alat-alat penilaian hasil belajar digunakan menilai dan mengukur hasil belajar siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sudjana, 1995: 35). Untuk

mengetahui kemampuan siswa dalam menulis kosakata beraksara Jawa dalam penelitian ini digunakan dua macam tes, yaitu *pretest* dan *posttest*.

Pretest yaitu tes yang diberikan sebelum tindakan, *pretest* pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 April 2010. *Posttest* dilakukan setelah diberi tindakan, *posttest* pada penelitian ini dilakukan dua kali yaitu pada siklus I dan siklus II. *Posttest* siklus I dilakukan pada tanggal 21 April 2010 dan *posttest* siklus II dilakukan pada tanggal 5 Mei 2010.

Pada tahap pra tindakan siswa diberi *pretest* untuk mengerjakan soal tentang menulis aksara Jawa. Hal itu dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap menulis aksara Jawa. Dilanjutkan dengan tindakan, pada tahap tindakan siswa diberi *posttest* mengerjakan soal aksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang. Tahap itu untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan sebelum dan sesudah diberi tindakan terhadap kemampuan siswa.

5. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak dengan maksud tertentu. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur yaitu wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai *check-list* (Arikunto, 2006: 227). Pewawancara tinggal membubuhkan tanda v (*check*) pada nomor yang sesuai.

Wawancara dilakukan peneliti dengan guru kolaborator, yaitu Ibu Sri Meneng, S. S dan wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII C. Wawancara dilakukan hanya satu kali pada awal sebelum tindakan. Hal itu dilakukan untuk

mengetahui kondisi yang terjadi pada setiap pembelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran menulis aksara Jawa.

6. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto yang digunakan untuk menggambarkan secara visual kondisi pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, foto juga digunakan sebagai bukti acuan peneliti dalam melakukan diskusi tentang data.

F. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian tindakan ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif adalah teknik pengolahan data dengan cara mendeskripsikan peningkatan aktifitas pembelajaran, perilaku, motivasi, serta peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dari hasil pengamatan atau observasi, catatan lapangan, deskripsi data pada saat proses tindakan berlangsung, serta hasil tes.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan menggambarkan peningkatan proses pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan. Adapun tes akan menghasilkan data yang berwujud dalam skor menulis kosakata beraksara Jawa yang akan disajikan dalam bentuk persentase. Skor tersebut menggambarkan adanya perubahan kemampuan siswa dalam menulis kosakata beraksara Jawa baik berupa penurunan atau peningkatan menulis kosakata beraksara Jawa sebelum dan sesudah diberi tindakan.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini ada dua tahap yaitu tahap pra tindakan dan tahap tindakan. Tahap tindakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas empat komponen dan dilaksanakan secara bertahap. Setiap tahap yang dilakukan bertujuan agar tercipta suatu peningkatan. Hasil dari siklus pertama digunakan dalam siklus kedua untuk merencanakan tindakan selanjutnya. Apabila peningkatan dalam siklus kedua belum memadai, maka tidak tertutup kemungkinan untuk dilakukan siklus berikutnya. Adapun tahap pra tindakan dan tahap tindakan dijelaskan berikut ini:

1. Tahap Pra Tindakan

a. Observasi Awal

Observasi awal yaitu pengamatan lapangan terhadap siswa yang akan dijadikan subjek penelitian dan mengamati pelaksanaan pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan hanya satu kali pada tanggal 31 Maret 2010 pada jam ke-7 dan ke-8 (11.30-12.50 WIB). Tindakan observasi awal pada penelitian itu menunjukkan bahwa ada permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran menulis aksara Jawa. Tindakan yang perlu dilaksanakan adalah mengidentifikasi permasalahan yang berkenaan dengan kemampuan siswa dalam menulis aksara Jawa, mengidentifikasi alternatif pemecahan permasalahan, dan menetapkan perencanaan tindakan dengan guru bahasa Jawa.

b. Penentuan Kolaborator

Penelitian tindakan yang akan dilakukan membutuhkan kolaborator. Kolaborator yang diajak bekerjasama secara langsung adalah guru bahasa Jawa kelas VIII, yakni Ibu Sri Meneng, S.S.

c. Tes Awal

Peneliti dan kolaborator menetapkan tes pra tindakan dilaksanakan pada tanggal 7 April 2010 pada jam ke-7 dan ke-8 (11.30-12.50 WIB). Siswa diberi tugas untuk menulis aksara Jawa sesuai dengan materi pelajaran. Pada tahap itu, guru tidak menggunakan strategi atau media pembelajaran apapun. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menulis dan memahami aksara Jawa. Selain pemberian tes pra tindakan guru dibantu peneliti juga membagikan angket pra tindakan. Tujuannya yaitu untuk mengetahui minat dan pengetahuan siswa tentang menulis aksara Jawa.

2. Tahap Tindakan

a. Perencanaan

Pada tahap ini, dituntut untuk membuat rencana secara jelas, matang, dan dari segi definisinya harus mengarah pada tindakan. Rencana itu harus memandang ke depan, sebab dari rencana yang sudah disusun akan digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan tindakan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan, antara lain: (1) peneliti bersama kolaborator berdiskusi untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul berkaitan dengan pembelajaran menulis aksara Jawa, (2) merancang pelaksanaan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan

media permainan teka-teki silang yang direncanakan dilakukan dalam dua siklus, (3) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (4) menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan, lembar kerja siswa, catatan lapangan, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

b. Implementasi Tindakan

Tahap ini merupakan perwujudan nyata dari perencanaan yang telah disusun. Tindakan yang dilakukan harus mengandung inovasi atau pembaharuan, meskipun hanya kecil perbedaannya dengan tindakan yang biasa dilakukan. Tahapan tindakan yang dilakukan pada tiap siklus, sebagai berikut:

- 1) memberikan materi tentang aksara Jawa,
- 2) mengenalkan prosedur penggunaan media permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa,
- 3) penerapan pengajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang,
- 4) hasil refleksi dijadikan acuan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

c. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan kegiatan pengamatan. Pengamatan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait dengan prosesnya. Pengamatan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan merupakan upaya untuk mengetahui jalannya pembelajaran dan permasalahan yang muncul saat pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa berlangsung. Pengamatan dalam hal itu, meliputi dampak tindakan terhadap

proses pembelajaran (keberhasilan proses) dan hasil pembelajaran (keberhasilan produk).

Pengamatan terhadap proses pembelajaran (keberhasilan proses), yaitu dengan mengamati perilaku belajar siswa serta respon siswa terhadap penggunaan media permainan teka-teki silang dalam menulis kosakata beraksara Jawa. Sedangkan pengamatan hasil pembelajaran (keberhasilan produk), yaitu dengan mengetahui hasil kegiatan belajar dari menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Dalam hal ini, mengingat kembali tindakan yang telah dicatat dalam kegiatan observasi. Refleksi berusaha memahami proses, permasalahan atau kendala yang nyata terjadi selama tindakan berlangsung. Refleksi hendaknya dilakukan dengan cara berdiskusi antara peneliti dan guru kolaborator. Hasil refleksi merupakan masukan bagi tindakan pada siklus berikutnya. Dengan melakukan refleksi, peneliti akan memiliki wawasan otentik yang berguna untuk menafsirkan data.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Data

Seperti halnya penelitian lainnya, dasar yang harus dipenuhi penelitian tindakan ini adalah validitas. Makna dasar validitas dalam penelitian tindakan condong ke makna dasar validitas dalam penelitian kualitatif. Madya (2006: 37-

45) mengemukakan lima kriteria validitas yang dipandang tepat untuk diterapkan pada penelitian tindakan, yaitu validitas demokratik, hasil, proses, katalik, dan validitas dialogik. Akan tetapi, tidak semua kriteria validitas data tersebut digunakan dalam penelitian ini. Ada tiga validitas data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Validitas Demokratik

Kriteria ini terkait dengan jangkauan kekolaboratifan penelitian dan pencakupan berbagai suara. Penelitian ini memenuhi validitas tersebut karena peneliti benar-benar berkolaborasi dengan guru, siswa, dan menerima segala masukan dari berbagai pihak. Dengan adanya suatu kolaborasi maka setiap pihak dapat menempatkan diri sesuai peran masing-masing.

Guru memiliki peran sebagai penyampai materi serta pengendali pembelajaran dan peneliti berperan sebagai observer selama pembelajaran berlangsung. Peneliti tidak berperan ganda sebagai penyampai materi pembelajaran. Dengan demikian, validitas ini dipilih agar peneliti dapat mengoptimalkan konsentrasinya untuk mengamati segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran, sehingga data yang didapatkan benar-benar faktual.

b. Validitas Proses

Validitas proses dapat ditandai dengan ketepatan dalam proses penelitian. Siswa, guru, dan peneliti dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sealamiah mungkin selama penelitian ini dilakukan. Validitas ini dipilih karena penelitian ini dilakukan melalui proses-proses yang terimplementasi dalam siklus-siklus. Dari

setiap proses-proses tersebut dihasilkan data-data yang mampu menunjukkan tingkat kegagalan maupun keberhasilan penelitian.

c. Validitas Dialogik

Validitas dialogis dapat ditunjukkan dengan adanya dialog antara peneliti dengan guru, maupun dengan teman sejawat. Guru bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo, yaitu Ibu Sri Meneng, S. S, bertindak sebagai guru sekaligus kolaborator dalam penelitian ini. Dengan menggunakan validitas ini peneliti dapat terbantu dalam hal penggalian informasi mengenai kondisi siswa, pemberi masukan positif selama penelitian, dan sebagainya, sehingga subjektivitas serta pengambilan keputusan secara personal diri peneliti dapat diminimalisasikan.

2. Reliabilitas Data

Reliabilitas data dipenuhi dengan melibatkan lebih dari satu sumber data (triangulasi). Menurut Moleong (2007: 330), yang dimaksud triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan terhadap data yang diperoleh. Triangulasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menjaga kredibilitas data agar data tersebut reliabel. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Triangulasi melalui Sumber

Keabsahan data diperoleh dengan cara mengkonsultasikan data pada narasumber dan kolaborator. Narasumber yang dimaksud dalam penelitian ini

adalah pembimbing, sedangkan kolaborator adalah guru bahasa Jawa di tempat penelitian dilakukan.

b. Triangulasi melalui Metode

Pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama, misalnya semua data diperoleh melalui pengamatan, kemudian dilakukan melalui wawancara dengan kolaborator. Untuk mengetahui kemampuan menulis kosakata beraksara Jawa diperoleh dengan cara siswa diberi tes menulis aksara Jawa. Untuk mengetahui kualitas pembelajaran dilakukan pengamatan dan dituangkan dalam catatan lapangan. Untuk mengetahui tanggapan mengenai efektifitas media dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa, dan sebagainya. Data-data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara menggunakan metode-metode yang sesuai supaya menghasilkan data yang akurat.

c. Triangulasi melalui Teori

Data atau hasil pendataan dikonfirmasi dengan teori yang sudah ada dan relevan, baik teori yang terdapat dalam buku-buku ilmiah maupun laporan penelitian.

I. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan ditandai dengan adanya perubahan menuju arah kebaikan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek aktifitas belajar atau perkembangan proses belajar di kelas dan aspek hasil.

- a. Keberhasilan proses dapat dilihat dari aktifitas belajar atau perkembangan proses pembelajaran di kelas, dengan indikator sebagai berikut:
 - 1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan,
 - 2) adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran,
 - 3) adanya peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran menulis aksara Jawa khususnya belajar menulis kosakata beraksara Jawa.
- b. Keberhasilan produk dideskripsikan dari keberhasilan siswa dalam praktik menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang. Keberhasilan produk diperoleh jika terjadi peningkatan prestasi siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. *Setting* Penelitian

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo. Letak sekolah itu cukup strategis karena terletak di depan jalan raya. Akan tetapi, kondisi lingkungannya cukup tenang dan memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung secara kondusif. Kondisi fisik sekolah bisa dikatakan baik, bersih, dan terawat. Baik dari segi bangunan sekolah maupun lingkungan sekolah.

Gambaran fisik secara umum SMP Negeri 2 Pengasih itu adalah gedung berlantai satu dengan bangunan utama menghadap ke arah utara. Sarana penunjang di sekolah, antara lain ruang praktik elektro, ruang komputer, ruang perpustakaan, ruang IT, laboratorium, ruang kesenian, ruang UKS, lapangan bola, mushalla, gereja, tempat parkir, kantin, dan sebagainya. Kelengkapan lain sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, antara lain papan tulis (*black board*) di semua kelas.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 07 April 2010 sampai tanggal 12 Mei 2010 dan dilakukan dalam II siklus, dimana dalam siklus I terdapat 2 tindakan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan. Berikut ini rincian jadwal penelitian di SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo.

Tabel 2: Jadwal Penelitian

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	Rabu/ 07 April 2010	Tes pratindakan, pengisian angket pratindakan
2	Rabu/ 21 April 2010	Tindakan siklus I pertemuan pertama
3	Rabu/ 28 April 2010	Tindakan siklus I pertemuan kedua
4	Rabu/ 05 Mei 2010	Tindakan siklus II pertemuan pertama
5	Rabu/ 12 Mei 2010	Tindakan siklus II pertemuan kedua, pengisian angket pascatindakan

Tindakan penelitian pada siklus I dilakukan pada tanggal 21 April 2010 dan 28 April 2010. Adapun tindakan pada siklus II dilakukan pada tanggal 05 Mei 2010 dan 12 Mei 2010. Setiap pelaksanaan tindakan akan diberikan soal permainan media teka-teki silang yang berbeda.

2. Deskripsi Awal

a. Deskripsi Subyek Penelitian

Sebelum tindakan penelitian dilakukan, peneliti bersama dengan guru kolaborator, Ibu Sri Meneng, S. S, berdiskusi dan melakukan koordinasi tentang kelas yang akan diberi tindakan. Akhirnya, guru bersama dengan peneliti sepakat bahwa kelas yang akan diberi tindakan adalah kelas VIII C. Penentuan kelas itu didasarkan pada tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. Berdasarkan hasil pengamatan guru bahasa Jawa tersebut terhadap rekap nilai pembelajaran menulis aksara Jawa, siswa kelas VIII C memang memiliki prestasi yang paling kurang dibandingkan dengan siswa kelas-kelas lainnya.

Kelas VIII C berjumlah 36 siswa. Prestasi belajar menulis aksara Jawa siswa di kelas tersebut masih dianggap kurang, mereka sering mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal menulis aksara Jawa. Jam pelajaran bahasa

Jawa untuk kelas VIII C hanya sekali dalam seminggu dengan alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 x 40 menit. Jadwal pelajaran bahasa Jawa adalah hari Rabu jam 11.30 - 12.50 WIB. Pengambilan data penelitian ini disesuaikan dengan jadwal pelajaran bahasa Jawa di kelas VIII C.

b. Deskripsi Awal Minat dan Respon Siswa dalam Menulis Aksara Jawa

Pada tahap ini, pengajar bersama peneliti membagikan angket tentang minat dan respon siswa dalam menulis aksara Jawa. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana minat dan pengetahuan siswa tentang menulis aksara Jawa. Selain itu, dilakukan juga wawancara kepada siswa dan guru. Pada saat dilakukan wawancara dengan siswa dan guru, diperoleh pernyataan bahwa siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran bahasa Jawa khususnya dalam belajar menulis aksara Jawa. Penyebab siswa kurang tertarik dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam menghafal aksara Jawa.

Dengan adanya fakta di atas, maka diperlukan upaya agar pembelajaran menulis aksara Jawa menjadi hal yang menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan respon yang baik dalam menulis aksara Jawa. Rendahnya minat di atas, dapat dilihat dari hasil angket pratindakan yang terangkum dalam tabel berikut.

Tabel 3: Hasil Angket Pratindakan Pembelajaran Menulis Aksara Jawa

No.	Pernyataan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah para siswa menyukai pembelajaran tentang menulis aksara Jawa?	21 58,33%	15 41,66%
2	Apakah belajar menulis aksara Jawa terlalu sulit bagi para siswa?	23 63,88%	13 36,11%
3	Apakah guru sering mengajarkan materi belajar menulis aksara Jawa?	35 97,22%	1 2,77%
4	Apakah para siswa akan merasa senang jika mendapat tugas menulis aksara Jawa dari guru?	17 47,22%	19 52,77%
5	Apakah belajar menulis aksara Jawa sangat membosankan bagi para siswa?	9 25%	27 75%
6	Apakah para siswa hafal semua dengan aksara Jawa yang berjumlah 20 tersebut?	11 30,55%	25 69,44%
7	Apakah sudah pernah para siswa belajar menulis aksara Jawa menggunakan media?	21 58,33%	15 41,66%
8	Apakah para siswa mengetahui tentang media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa?	12 33,33%	24 66,66%
9	Jikalau guru memberikan materi belajar menulis aksara Jawa dengan menggunakan media, apakah para siswa akan merasa senang?	35 97,22%	1 2,77%
10	Setujukah para siswa jika belajar menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media dapat meningkatkan nilai atau prestasi belajar para siswa?	34 94,44%	2 5,55%

Dari tabel 3 di atas, maka dapat diterangkan indikator awal minat dan respon siswa dalam menulis aksara Jawa ada dalam tabel nomor 1 dan 2. Pada nomor satu, siswa yang menyukai pembelajaran tentang menulis aksara Jawa dari 36 siswa, 21 siswa atau sebesar 58,33% siswa menjawab “ya”. Selain itu, siswa

menyatakan belajar menulis aksara terlalu sulit bagi siswa. Hal itu terbukti dari 23 siswa atau sebesar 63,88% menjawab “*ya*”.

Apakah guru sering mengajarkan materi belajar menulis aksara Jawa, pada tabel nomor 3 sebanyak 35 siswa atau sebesar 97,22% menjawab “*ya*”. Pada tabel nomor 4, apakah para siswa merasa senang jika mendapat tugas menulis aksara Jawa, 19 siswa atau sebesar 52,77% menjawab “*tidak*”. Hal itu menandakan kurangnya minat terhadap pembelajaran menulis aksara Jawa.

Pada tabel nomor 5, sebanyak 27 siswa atau sebesar 75% menjawab “*tidak*” itu artinya belajar menulis aksara Jawa tidak begitu membosankan bagi siswa. Akan tetapi, pada tabel nomor 6 sebanyak 25 siswa atau sebesar 69,44% menjawab “*tidak*”, itu berarti bahwa siswa menyatakan tidak dapat menghafalkan semua aksara Jawa yang berjumlah 20.

Indikator penggunaan media ada pada tabel nomor 7 dan 8. Pada tabel nomor 7, sebanyak 21 siswa atau sebesar 58,33% menjawab “*ya*”, itu berarti siswa mengaku sudah pernah belajar menulis aksara Jawa dengan menggunakan media. Sedangkan pada tabel nomor 8, para siswa menyatakan belum pernah mengetahui tentang media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa. Hal itu terbukti dari sebanyak 24 siswa atau sebesar 66,66% menjawab “*tidak*”.

Pada tabel nomor 9, siswa akan merasa senang apabila guru memberikan materi belajar menulis aksara Jawa dengan menggunakan media. Hal itu dapat dilihat dari 35 siswa atau sebesar 97,22% menjawab “*ya*”. Pada tabel nomor 10, sebanyak 34 siswa atau sebesar 94,44% menjawab “*ya*”. Hal itu berarti, dengan

penggunaan media dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari persentase besarnya respon siswa atas sepuluh pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa banyak siswa yang menganggap bahwa menulis aksara Jawa itu sulit, mereka kurang memiliki kemampuan dalam menulis aksara Jawa, dan banyak para siswa yang kurang hafal dengan *aksara Jawa*, *pasangan*, dan *sandhangan aksara Jawa*. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. Telah digambarkan pada tabel di atas, sehingga dapat memberikan informasi bahwa siswa memiliki permasalahan dalam belajar menulis aksara Jawa. dan permasalahan tersebut harus segera diatasi.

Berdasarkan hasil angket pratindakan di atas, minat siswa yang rendah terhadap pembelajaran menulis aksara Jawa menjadikan guru perlu melakukan upaya agar pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa menjadi hal yang menarik bagi siswa. Berdasarkan pengamatan pada saat penyebaran angket pratindakan, sikap dan respon siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran menulis aksara Jawa memperlihatkan sikap yang berbeda-beda. Ada beberapa siswa yang antusias, akan tetapi ada juga siswa yang cenderung tidak menyukai pelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran menulis aksara Jawa terutama siswa laki-laki. Berikut ini foto siswa saat dilakukan pratindakan:



Gambar 1: Foto suasana kelas pada saat pratindakan



Gambar 2: Foto suasana kelas pada saat pratindakan



Gambar 3: Foto suasana kelas pada saat pratindakan

Foto di atas memperlihatkan suasana kelas ketika siswa diberi tes pratindakan. Siswa terlihat kurang perhatian terhadap tugas menulis aksara Jawa

yang mereka terima. Beberapa siswa sudah menunjukkan sikap positif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, tetapi banyak pula siswa yang kurang menunjukkan keseriusan belajar. Pada saat tes pratindakan, ada siswa yang terlihat bermain-main sendiri, ada yang mengobrol dengan teman sebangku atau teman yang ada di belakangnya, dan ada juga siswa yang mengerjakannya dengan posisi duduk yang tidak sempurna (tidur-tiduran). Sikap-sikap tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang memberikan perhatian terhadap pembelajaran menulis aksara Jawa.

Dari kondisi yang telah dideskripsikan di atas, peneliti dan guru melakukan koordinasi untuk mempersiapkan tindakan yang perlu dilakukan, yakni dengan memberikan penyampaian materi secara lengkap mengenai aksara Jawa sehingga siswa dapat menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.

c. Tes Awal Menulis Aksara Jawa

Selain melalui angket, informasi awal tentang menulis aksara Jawa juga diperoleh melalui tes awal pada pratindakan. Tes awal pratindakan itu dilakukan pada hari Rabu tanggal 07 April 2010 pada pukul 11.30 - 12.50 WIB , sebelum pengisian angket pratindakan dilakukan. Pada tahap itu, siswa diminta untuk mengerjakan soal menyalin dari aksara Latin menjadi aksara Jawa.

Berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa saat dilakukan tes pratindakan, diperoleh hasil bahwa pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa di dalam kelas tersebut terdapat suatu permasalahan. Hal itu terlihat dari respon awal siswa ketika mendapat tugas

menulis aksara Jawa dari guru, banyak siswa yang mengeluh karena siswa merasa kesulitan dalam menghafal aksara Jawa. Dalam kegiatan menulis kosakata beraksara Jawa, masih banyak siswa yang terlihat bingung dan kesulitan dalam menerapkan aksara Jawa ke dalam tulisan.

Setelah dilakukan tes pratindakan, diperoleh hasil skor dengan nilai rata-rata sebesar 57,84. Hasil pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa siswa kelas VIII C pada pratindakan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4: Data Skor Pratindakan Menulis Kosakata Beraksara Jawa Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo

No. Siswa	Skor Uraian				Skor Total	Nilai
	Ketepatan Aksara Jawa	Ketepatan Pasangan Aksara Jawa	Ketepatan Sandhangan	Ketepatan Panyigeg		
1	77	13	41	9	140	78,21
2	83	19	46	8	156	87,15
3	82	12	43	10	147	82,12
4	63	11	32	6	112	62,57
5	36	8	24	2	70	39,11
6	83	17	44	11	155	86,59
7	48	8	19	6	81	45,25
8	63	12	27	8	110	61,45
9	28	2	20	2	52	29,05
10	64	14	32	5	115	64,25
11	30	2	14	6	52	29,05
12	86	16	49	9	160	89,39
13	9	0	7	2	18	10,06
14	68	15	33	6	122	68,16
15	74	10	36	9	129	72,07
16	20	5	11	1	37	20,67
17	76	18	39	9	142	79,33
18	52	8	30	6	96	53,63
19	64	11	31	7	113	63,13
20	40	12	21	4	77	43,02
21	36	10	21	1	68	37,99

22	61	12	27	6	106	59,22
23	77	15	40	9	141	78,77
24	49	12	30	6	97	54,19
25	68	15	36	7	126	70,39
26	60	10	25	7	102	56,98
27	74	16	37	9	136	75,98
28	87	18	45	11	161	89,94
29	37	6	22	3	68	37,99
30	30	4	18	6	58	32,40
31	45	8	27	4	84	46,93
32	78	15	40	7	140	78,21
33	67	14	29	6	116	64,80
34	52	8	30	6	96	53,63
35	17	0	11	2	30	16,76
36	63	13	31	7	114	63,69
Jmlh	2047	389	1068	223	3727	2082,12
Rerata	56,86	10,81	29,67	6,19	103,53	57,84

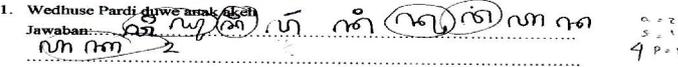
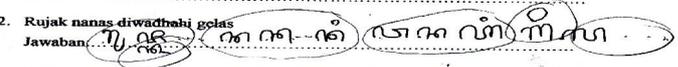
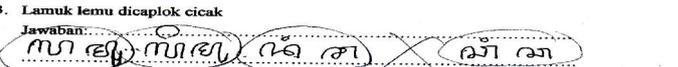
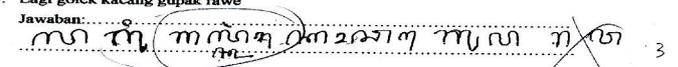
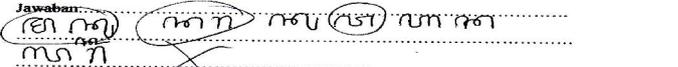
Berdasarkan data penilaian dari tabel di atas, menunjukkan bahwa skor terendah 10,06 dan skor tertinggi 89,94. Hal itu berarti nilai rata-rata menulis kosakata beraksara Jawa masih kurang dari standar nilai ketuntasan belajar pada mata pelajaran bahasa Jawa, yaitu 64. Pada tahap ini, sebagian besar hasil menulis kosakata beraksara Jawa masih banyak terdapat kesalahan. Hal itu dapat dilihat dari contoh hasil menulis aksara Jawa siswa sebagai berikut:

Nama : Eko gresno wibowo

Kelas : VIII/2

No. Absen : 13

Cobi ukara ing ngandap menika dipunjawab ngangge aksara Jawa!

1. Wedhuse Pardi duwe anak loro
 Jawaban: 
2. Rujak nanas diwadahi gelas
 Jawaban: 
3. Lamuk lemu dicaplok cicak
 Jawaban: 
4. Lagi golok kacang gupak rawe
 Jawaban: 
5. Manuk dara duwe anak loro
 Jawaban: 

Pada hasil menulis aksara Jawa di atas, dapat diketahui bahwa pada ketepatan menulis *aksara Jawa* masih banyak yang keliru dalam penulisan aksara Jawa, sehingga penulisan tersebut tidak bisa dibaca sebagai suatu kosakata beraksara Jawa. Sedangkan pada ketepatan *pasangan aksara Jawa*, siswa masih kebingungan dalam menempatkan penggunaan *pasangan aksara Jawa*. Begitu juga dalam ketepatan *sandhangan aksara Jawa* dan ketepatan *panyigeg*, siswa masih banyak keliru dalam membedakan bentuk aksaranya. Hal itu dapat dilihat dari contoh soal pratindakan nomor 1, penggunaan *sandhangan taling* [dalam kosakata “*wedhuse*” seharusnya ditulis *we du [s* , akan tetapi siswa dalam contoh di atas, menulis kosakata “*wedhuse*”, yaitu *we du se* .

Kondisi awal di atas, menunjukkan bahwa ada suatu permasalahan yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian itu, yaitu (1) kebanyakan siswa masih kesulitan dalam menghafal *aksara Jawa* yang berjumlah 20, menghafal *pasangan aksara Jawa*, *sandhangan*, dan *panyigeg*, (2) siswa membutuhkan suatu media untuk mempermudah dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti dan kolaborator secara sinergis merencanakan tindakan yang perlu dan penting untuk dilakukan. Tindakan itu adalah, (1) menjelaskan tentang materi aksara Jawa dengan seksama agar mudah dipahami oleh siswa, (2) penggunaan media permainan teka-teki silang untuk menarik daya ingat siswa tentang menulis aksara Jawa. Permasalahan yang muncul tersebut, akan dicari penyelesaiannya pada tindakan penelitian yang akan dilakukan dalam 2 siklus.

3. Pelaksanaan Tindakan Kelas

a. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

1) Perencanaan

Setelah pelaksanaan tahap pratindakan, peneliti melakukan diskusi dan koordinasi dengan guru untuk melanjutkan penelitian, yaitu untuk melanjutkan penelitian ke siklus I. Perencanaan penelitian tindakan itu, bertujuan untuk merencanakan pelaksanaan tindakan guna meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa, baik secara proses maupun produk. Secara proses, peningkatan kemampuan siswa dapat dilihat dari aktifitas fisik yang terkait dengan respon siswa serta suasana pembelajaran di kelas. Secara produk, indikator keberhasilan tindakan akan dilihat dari nilai tes pengukuran yang

berpedoman pada pedoman penilaian kemampuan menulis kosakata beraksara Jawa yang telah ditentukan.

Berdasarkan kesepakatan, maka siklus I dilakukan pada hari Rabu, tanggal 21 April 2010 jam 11.30 - 12.50 WIB. Peneliti dan guru sepakat menggunakan media permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa. Perencanaan dalam penelitian itu menyangkut beberapa hal, antara lain:

- a) mempersiapkan materi aksara Jawa, pedoman penilaian, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk melaksanakan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang,
- b) menentukan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang,
- c) mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan,
- d) mempersiapkan media yang akan digunakan, yaitu media permainan teka-teki silang.

2) Tindakan

Tindakan penelitian yang menggunakan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran ini, bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih

Kedungsari Kabupaten Kulon Progo. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama dua kali pertemuan setiap siklusnya.

a) Pertemuan Pertama (2 x 40 menit/ 2 jam pelajaran)

Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengabsen siswa. Satu jam pelajaran pertama, guru memberikan materi pembelajaran tentang menulis aksara Jawa sampai dengan pemberian contoh menulis aksara Jawa oleh guru. Tidak lupa, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan. Setelah itu, guru mulai menjelaskan langkah-langkah berikutnya, yaitu prosedur penggunaan media permainan teka-teki silang dalam menulis kosakata beraksara Jawa. Adapun uraian dari kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I ini, sebagai berikut.

- (1) Guru menjelaskan materi tentang aksara Jawa dan menjelaskan prosedur penggunaan media permainan teka-teki silang.
- (2) Siswa menerima lembar media permainan teka-teki silang yang sudah disiapkan oleh peneliti. Peneliti membagikan lembar media permainan teka-teki silang secara perorangan kepada siswa.
- (3) Siswa diminta untuk mengerjakan soal dalam lembar media permainan teka-teki silang dengan menggunakan aksara Jawa.
- (4) Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi.
- (5) Guru menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya siswa masih akan diberi tindakan yang sama dengan hari ini.
- (6) Kegiatan pembelajaran usai dan ditutup dengan doa dan salam oleh guru.

Pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I ini, siswa terlihat masih kesulitan dalam mengerjakan media permainan teka-teki silang. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengisikan jawaban antara kolom mendatar dan menurun. Tak sedikit juga siswa yang mengeluh susah dalam mengerjakannya. Hal itu dapat dikatakan juga bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

b) Pertemuan Kedua (2 x 40 menit/ 2 jam pelajaran)

Pertemuan kedua ini, merupakan pertemuan terakhir dari siklus I. Pertemuan kedua ini, diawali dengan guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Adapun rincian kegiatan pada pertemuan kedua siklus I ini adalah sebagai berikut.

- (1) Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- (2) Guru dibantu peneliti membagikan lembar media permainan teka-teki silang kepada siswa secara perorangan.
- (3) Siswa mengerjakan soal dalam lembar media permainan teka-teki silang.
- (4) Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi.
- (5) Guru menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya siswa masih akan diberi tindakan yang sama dengan hari ini. Hanya saja yang berbeda dalam setiap pertemuannya adalah soal media permainan teka-teki silangnya.
- (6) Kegiatan pembelajaran usai dan ditutup dengan doa dan salam oleh guru.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara cermat oleh peneliti dan guru kolaborator menggunakan instrumen dan lembar catatan lapangan yang sudah dipersiapkan oleh peneliti. Peneliti juga melakukan pendokumentasian dengan menggunakan kamera dan hasil dokumentasinya berupa foto. Pengambilan dokumen yang berupa foto tersebut dilakukan secara alami oleh peneliti.

Peneliti dan guru kolaborator melakukan pengamatan terhadap dua objek, yakni pengamatan terhadap proses dan pengamatan terhadap produk. Pengamatan proses, dilakukan untuk mengetahui proses yang tercermin dalam aktifitas fisik, respon siswa, tingkat keaktifan, dan situasi selama pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang berlangsung. Pengamatan produk, dilakukan untuk mengetahui produk permainan teka-teki silang menggunakan aksara Jawa yang tercermin dalam nilai prestasi pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa.

a) Keberhasilan Proses

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator, pelaksanaan tindakan siklus I sudah berjalan lancar sesuai dengan rencana. Akan tetapi, proses pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang pada siklus I ini, belum terlihat adanya perubahan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa pada tahap pratindakan. Siswa masih banyak yang mengeluh ketika mengikuti pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa, siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa

dengan menggunakan media permainan teka-teki silang. Hal tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5: Pedoman Observasi terhadap Siswa selama KBM Siklus I

Aspek Pengamatan	Uraian	Hasil Pengamatan dalam Hitungan Jumlah Siswa					
		(tidak ada)	≤ 5	6-10	11-15	16-20	≥ 21
Verbal	1.Siswa bertanya 2.Siswa berkomentar 3.Siswa mengobrol sendiri di luar materi 4.Siswa dapat menjawab pertanyaan guru 5.Siswa bercanda 6.Siswa tertawa-tawa 7.Siswa diam tidak menjawab pertanyaan 8.Siswa menjawab pertanyaan secara bersamaan		3 3 5	10 8 8	13		22
Non Verbal	1.Siswa antusias belajar 2.Siswa percaya diri dalam menjawab soal pertanyaan dalam media permainan teka-teki silang 3.Siswa izin ke belakang atau ke luar 4.Siswa bermain-main sendiri 5.Siswa tertidur 6.Siswa tidur-tiduran 7.Siswa membuka buku selain buku bahasa Jawa 8.Siswa menyimak guru 9.Siswa menyimak soal media permainan teka-teki silang dengan antusias 10. Siswa mengganggu temannya		3 - 3 2 3	6	14	17 16 17	

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat dijelaskan bahwa jika dilihat secara verbal, siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang. Hal itu dapat dilihat dari jumlah siswa yang bertanya, dan siswa yang menjawab pertanyaan guru jumlahnya kurang dari 5 siswa. Dilihat secara non verbal, juga terdapat siswa yang masih menunjukkan sikap yang kurang positif dalam pembelajaran.

Selain pengamatan terhadap siswa, pengamatan juga dilakukan terhadap keefektifitasan media permainan teka-teki silang. Ternyata keefektifitasan media tersebut juga masih kurang. Hal itu dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 6: Pedoman Efektifitas Media Permainan Teka-Teki Silang pada Siklus I

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Siswa antusias terhadap media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis aksara Jawa	v		Kurang dari 20 siswa
2	Siswa tertarik terhadap media permainan teka-teki silang	v		Kurang dari 25 siswa
3	Siswa menyimak dan melibatkan diri dalam pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang	v		Kurang dari 20 siswa
4	Siswa giat dan merasa mudah dalam menulis aksara Jawa dengan menggunakan permainan teka-teki silang	v		Kurang dari 20 siswa

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa keefektifitasan media permainan teka-teki silang yang digunakan dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara

Jawa masih kurang. Siswa yang sungguh-sungguh antusias dan serius mengikuti pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa masih terbilang kurang, karena jumlahnya masih di bawah 20 siswa. Media permainan teka-teki silang dikatakan memiliki tingkat keefektifitasan yang baik apabila lebih dari 25 siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan pengamatan aspek non verbal, terjadi perubahan positif terhadap proses pembelajaran yaitu siswa terlihat antusias dalam belajar, menyimak guru, dan jumlah siswa yang tidur-tiduran. Akan tetapi, di sisi lain siswa masih belum percaya diri dalam menjawab soal dalam lembar media permainan teka-teki silang.

Dari dua aspek proses pembelajaran yang diamati, yakni verbal dan non verbal, dapat disimpulkan bahwa tindakan siklus I belum membawa perubahan besar terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, tetap ada perubahan positif yang terjadi pada tindakan siklus I ini, yaitu adanya antusias yang tinggi dari siswa ketika mereka berhadapan dengan media permainan teka-teki silang, banyak siswa yang tertarik dan merasa penasaran dengan soal yang ada dalam lembar media permainan teka-teki silang. Setidaknya ada suatu hal baru yang mampu menggugah minat siswa dalam menulis kosakata beraksara Jawa.

Selain terhadap siswa, pengamatan juga dilakukan terhadap guru. Hal itu dilakukan karena keberhasilan suatu proses pembelajaran juga ditentukan oleh keterampilan guru dalam menyampaikan materi dan membimbing siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang sangat besar.

Pada siklus I ini guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi dan siswa lebih mudah untuk bertanya mengenai aksara Jawa.

Tabel 7: Pedoman Observasi terhadap Guru dalam Proses KBM Siklus I

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Penguasaan kelas	v		
2	Alokasi waktu	v		
3	Membimbing siswa	v		
4	Penguasaan media		v	
5	Pemberian motivasi	v		
6	Kejelasan penugasan ke siswa		v	
7	Mengevaluasi hasil kerja atau belajar siswa	v		
8	Memberikan komentar pada siswa	v		

Keterangan: (Nurgiyantoro 2009: 399)

BS (Baik Sekali) : 85% - 100%

B (Baik) : 75% - 84%

C (Cukup) : 60% - 74%

K (Kurang) : 40% - 59%

G (Gagal) : 0% - 39%

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan guru sudah mampu menjalankan tugasnya dengan baik. Guru sudah mampu menguasai kelas, membimbing siswa, memberikan komentar yang baik terhadap siswa, dan mampu memberikan motivasi siswa dengan baik. Akan tetapi, dari segi penguasaan media permainan teka-teki silang dan kejelasan dalam memberikan tugas kepada siswa perlu ditingkatkan lagi.



Gambar 4: Foto suasana kelas pada saat siklus I



Gambar 5: Foto suasana kelas pada saat siklus I



Gambar 6 : Foto suasana kelas pada saat siklus I

Foto di atas menggambarkan suasana kelas ketika siswa diberi tindakan pada siklus I. Masih banyak siswa yang kurang serius dalam mengikuti

pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang. Terlihat masih ada yang bermain-main sendiri, mengobrol dengan temannya, dan bahkan ada yang mengerjakan dengan posisi tidak sempurna (tidur-tiduran). Akan tetapi, banyak juga siswa yang terlihat sudah mulai aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.

b) Pengamatan Produk

Dari segi produk, keberhasilan tindakan siklus I dapat dilihat melalui perolehan skor menulis kosakata beraksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang. Pengamatan produk dilakukan diakhir siklus setelah semua siswa mengumpulkan hasil jawaban menggunakan media permainan teka-teki silang. Adapun skor menulis kosakata beraksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 8: Hasil Skor Menulis Kosakata Beraksara Jawa Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulonprogo pada Siklus I

No. Siswa	Skor Uraian			Skor Total	Nilai
	Ketepatan Aksara	Ketepatan Sandangan	Ketepatan Panyigeg		
1	25	10	1	36	81,82
2	26	6	1	33	75,00
3	26	10	1	37	84,09
4	24	10	1	35	79,55
5	19	9	1	29	65,91
6	26	12	1	39	88,64
7	25	10	1	36	81,82
8	26	12	1	39	88,64
9	19	2	0	21	47,73
10	23	9	1	33	75,00
11	24	11	1	36	81,82

12	23	11	1	35	79,55
13	23	11	1	35	79,55
14	26	10	1	37	84,09
15	23	6	1	30	68,18
16	23	6	1	30	68,18
17	26	6	1	33	75,00
18	20	3	0	23	52,27
19	23	8	1	32	72,73
20	24	11	1	36	81,82
21	18	0	0	18	40,91
22	22	11	1	34	77,27
23	23	10	1	34	77,27
24	24	11	0	35	79,55
25	26	9	1	36	81,82
26	23	6	1	30	68,18
27	22	5	1	28	63,64
28	26	9	1	36	81,82
29	23	6	1	30	68,18
30	25	9	1	35	79,55
31	19	7	0	26	59,09
32	26	12	1	39	88,64
33	24	11	1	36	81,82
34	23	6	0	29	65,91
35	24	8	1	33	75,00
36	26	11	1	38	86,36
Jumlah	848	304	30	1182	2686,36
Rerata	23,56	8,44	0,83	32,83	74,62

Dari data pada tabel 8 di atas, menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang dengan baik. Hasil menulis kosakata beraksara Jawa siswa tampak mengalami peningkatan dari pratindakan ke siklus I dengan hasil rata-rata skor sebelum dilakukan tindakan yaitu sebesar 57,84 dan setelah dilakukan tindakan pada siklus I sebesar 74,62. Hal itu dapat dilihat dari contoh hasil menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang di bawah ini:

Nama : Andina Sholihah
No. Absen : 03

PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG

1. nōn	2. nōn		3. nōn	nōn	4. nōn		5. nōn	nōn
	6. nōn	7. nōn	nōn		8. nōn	9. nōn	nōn	
		10. nōn	nōn	11. nōn		12. nōn	nōn	13. nōn
14. nōn	nōn		15. nōn	nōn	nōn		16. nōn	nōn

A : 26
S : 10
P : 1

Manengen:

1. Ilen-ilen banyu saka ing pagunungan anjog ing segara, (BJ: 182)
3. Selop sing nikap sikil, (BJ: 558)
5. Tembung pada tegese ngaso utawi lowong ora mlebu nyambut gawe (sekolah lsp), (BJ: 273)
6. Tembung dasa nama gajah, (BJ: 69)
8. Tembung pada tegese kembang, (BJ: 239)
10. Tembung pada tegese rerenggan utawi sandangan, (BJ: 54)
12. Tembung pada tegese mung siji ora ana tunggale, (BJ: 549)
14. Piranti ning panca driya kang dianggo ndedeleng, (BJ: 298)
15. Manuk titihane Batara Wisnu, (BJ: 133)
16. Pepetaning wong lsp sing digawe wulung (kayu, dluwang) dianggo mujudi crita (lelakon), (BJ: 653)

Mangisor:

2. Tembung pada tegese sada, (BJ: 273)
3. Beras sing wis mateng (diliwet utawi diedang), (BJ: 552)
4. Tembung pada tegese tumbas, (BJ: 611)
5. Wilangan ingkang pada tegese kaliyan gangsal, (BJ: 274)
7. Tembung pada tegese rasa rumasa enggone ngrasakake, (BJ: 471)
9. Elaring manuk (sing dianggo mabur), (BJ: 578)
10. Jinising manungsa kang gedhe banget, (BJ: 55)
11. Ula siluman kang njaga keblat, (BJ: 335)
12. Tembung pada tegese balunganing blarak, (BJ: 537)
13. Tembung pada tegese nyawa, sukma, (BJ: 93)

Pada hasil menulis kosakata dengan media permainan teka-teki silang di atas, siswa masih kesulitan dalam mengkaitkan antara jawaban mendatar dan menurun. Hal itu dapat dilihat dari pertanyaan kolom mendatar 6 dengan pertanyaan kolom menurun 7. Seharusnya jawaban pada kolom mendatar 6 “*dipangga*” dalam penulisan aksara Jawa $fip=g$ dan jawaban kolom menurun 7 “*pangrasa*” dalam penulisan aksara Jawa $p=rs$. Akan tetapi, siswa menjawab permainan teka-teki silang kolom mendatar 6 yaitu “*direga*” dalam penulisan aksara Jawa $fireg$, sedangkan jawaban kolom menurun 7 “*rekasa*” dalam penulisan aksara Jawa $reks$. Hal itu menjadikan jawaban permainan teka-teki silang menjadi tidak tepat, sehingga mengurangi penilaian dalam menulis kosakata beraksara Jawa.

4) Refleksi

Secara umum, prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo meningkat setelah diberi tindakan pada siklus I. Peningkatan nilai dari pratindakan ke siklus I ialah sebesar 22,48.

Tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah tahap refleksi. Pada tahap refleksi ini, dilakukan dengan kegiatan diskusi antara peneliti dan guru kolaborator. Keduanya bekerjasama untuk menganalisis dan mengartikan hasil tindakan pada siklus I.

Kegiatan refleksi itu didasarkan pada pencapaian indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, refleksi siklus I juga dilihat dari sisi proses serta sisi produk. Dari sisi proses, siswa menjadi antusias untuk mengikuti pembelajaran menulis aksara Jawa, siswa lebih aktif dalam bertanya, siswa mau menjawab pertanyaan, dan berkurangnya keluhan dalam mengerjakan soal media permainan teka-teki silang. Hal itu terlihat ketika guru melakukan tanya jawab, siswa sudah lebih aktif mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut tidak terlepas dari penggunaan media permainan teka-teki silang dalam upaya meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa.

Media permainan teka-teki silang mampu menggugah rasa keingintahuan siswa dalam setiap pertanyaannya. Kemudian siswa sibuk dengan upaya merangkai setiap jawaban yang saling berkaitan antara pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.

Secara produk, peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa dapat dilihat dari hasil jawaban permainan teka-teki silang.

Peningkatan skor dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas pada siklus pratindakan ke siklus I. Peningkatan atau penurunan tersebut menjadi bahan refleksi paling utama untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

Hasil yang telah didapatkan dari siklus I baik dari hasil secara proses maupun secara produk tersebut telah menunjukkan peningkatan yang cukup berarti walaupun masih kurang optimal karena masih ada permasalahan yang dihadapi. Permasalahan tersebut dibahas oleh peneliti bersama guru kolaborator untuk dapat ditemukan solusinya. Permasalahan atau kendala tersebut diantaranya ialah sebagai berikut.

- a) Pemahaman siswa dalam penggunaan media permainan teka-teki silang masih harus ditingkatkan.
- b) Pemahaman siswa tentang aksara Jawa, pasangan, dan sandhangnya masih harus ditingkatkan.
- c) Suasana kelas yang masih sulit dikendalikan ketika pembelajaran menulis aksara Jawa berlangsung.
- d) Ketidaksiwaan siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.

b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

1) Perencanaan

Seperti dalam siklus I, penelitian tindakan kelas siklus II juga terdiri atas tahapan-tahapan mulai dari tahap perencanaan terevisi dari siklus I, pelaksanaan tindakan siklus II, pengamatan siklus II, dan refleksi hasil pengamatan, baik secara proses maupun produk.

Tahap perencanaan terevisi itu dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator terkait dengan masih adanya permasalahan pada siklus I, oleh karena itu peneliti dan guru kolaborator melakukan koordinasi sebagai perencanaan tindakan pada siklus II, yaitu sebagai berikut.

- a) Guru menjelaskan kembali penggunaan media permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran menulis aksara Jawa.
- b) Guru menjelaskan kembali aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam menulis aksara Jawa.
- c) Guru menjelaskan kembali pemahaman siswa tentang *aksara Jawa, pasangan, dan sandhangannya*.
- d) Peneliti menyiapkan instrumen yang dibutuhkan, salah satunya ialah lembar pengamatan.
- e) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian yaitu dua kali pertemuan setiap siklusnya.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Tindakan pada siklus II diharapkan dapat meningkatkan aspek-aspek yang masih kurang pada siklus I. Prosedur penelitian tindakan siklus II dilakukan secara bertahap. Tahap-tahap tindakan siklus II dideskripsikan sebagai berikut.

a) Pertemuan Pertama (2 x 40 menit/ 2 jam pelajaran)

Pertemuan pertama pada siklus II diawali dengan guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa. Satu jam pertama digunakan guru untuk membahas kembali kegiatan yang telah dilakukan selama siklus I. Guru menjelaskan kembali

aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam menulis aksara Jawa. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat memahami lebih dalam tentang *aksara Jawa, pasangan, dan sandhangannya*.

Dengan demikian, diharapkan kemampuan dan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa dapat ditingkatkan. Selain itu, guru menjelaskan kembali secara singkat prosedur pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang. Pada hakikatnya pembelajaran pada siklus II sama dengan pembelajaran menulis aksara Jawa pada siklus I. Langkah-langkah yang ditempuh siswa juga sama, yang berbeda hanyalah pada soal media permainan teka-teki silangnya.

Pertemuan pertama pada siklus II dapat berjalan dengan lancar. Siswa sudah terlihat aktif mengikuti pembelajaran menulis aksara Jawa. Peneliti dan guru kolaborator juga sudah tidak lagi mendengar keluhan bahwa mereka mengalami kesulitan untuk menulis aksara Jawa. Tetapi ada sesuatu yang kurang nyaman yang dirasa oleh siswa ketika menulis aksara Jawa dengan menggunakan bolpoint, tidak sedikit juga banyak siswa yang menulis aksara Jawa menggunakan pensil.

Selama kegiatan pembelajaran siklus II guru juga terlihat lebih aktif untuk mengawasi kegiatan pembelajaran. Beliau tidak segan-segan untuk mengelilingi ruangan kelas dan menjawab dengan sabar apabila ada siswa yang mengajukan pertanyaan secara personal.

Secara garis besar, proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II ini ialah sebagai berikut.

- (1) Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen siswa.
 - (2) Guru menjelaskan kembali secara singkat materi yang berkaitan dengan menulis aksara Jawa.
 - (3) Guru menjelaskan kembali prosedur kerja yang harus dilakukan siswa pada siklus II.
 - (4) Peneliti membantu guru membagikan lembar media permainan teka-teki silang yang digunakan sebagai media pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa.
 - (5) Siswa mengerjakan jawaban soal media permainan teka-teki silang dengan lancar.
 - (6) Siswa mengumpulkan lembar soal media permainan teka-teki silang yang sudah dikerjakan. Dilanjutkan dengan refleksi.
 - (7) Guru memberikan informasi bahwa kegiatan pada pertemuan berikutnya masih sama dengan pertemuan kali ini, dan dilanjutkan dengan pengisian angket pascatindakan.
 - (8) Pembelajaran usai dan diakhiri dengan doa dan salam oleh guru kolaborator.
- b) Pertemuan Kedua (2 x 40 menit/ 2 jam pelajaran)

Seperti yang telah disampaikan guru pada pertemuan sebelumnya, dalam pertemuan kedua siklus II ini siswa akan mengerjakan soal media permainan teka-teki silang dan dilanjutkan dengan pengisian angket pascatindakan. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsen siswa. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pembagian lembar media permainan teka-teki silang kepada siswa.

Setelah kegiatan mengerjakan soal media permainan teka-teki silang usai, rangkaian pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang diakhiri dengan pengisian angket pascatindakan. Hasil dari angket ini dapat digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun hasil angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10: Hasil Angket Pascatindakan Pembelajaran Menulis Kosakata Beraksara Jawa dengan Media Permainan Teka-Teki Silang

No.	Pernyataan	Persentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah para siswa menyukai belajar menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang?	34 94,44%	2 5,55%
2	Menurut para siswa apakah penggunaan media permainan teka-teki silang dapat mempermudah dalam belajar menulis aksara Jawa?	31 86,11%	5 13,88%
3	Menurut para siswa apakah penggunaan media permainan teka-teki silang terlalu sulit dimengerti cara permainannya?	8 22,22%	28 77,77%
4	Setelah mendapat pembelajaran menggunakan media permainan teka-teki silang, apakah siswa akan merasa senang jika mendapat tugas menulis aksara Jawa dari guru?	22 61,11%	14 38,88%
5	Setelah mendapat pembelajaran menggunakan media permainan teka-teki silang, apakah para siswa tidak merasa bosan lagi terhadap belajar menulis aksara Jawa?	13 36,11%	23 63,88%
6	Setelah mendapat pembelajaran menggunakan media permainan teka-teki silang, apakah para siswa sudah hafal semua dengan huruf aksara Jawa yang berjumlah 20 tersebut?	19 52,77%	17 47,22%
7	Apakah setelah mendapat pembelajaran menggunakan media permainan teka-teki silang para siswa merasa cepat dalam menemukan ide atau gagasan dalam menulis menggunakan aksara Jawa?	25 69,44%	11 30,55%
8	Apakah penggunaan media permainan teka-teki silang dapat menarik perhatian siswa dalam	32 88,88%	4 11,11%

	belajar menulis aksara Jawa di dalam kelas?		
9	Apakah penggunaan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar menulis aksara Jawa para siswa?	35 97,22%	1 2,77%
10	Setelah penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis aksara Jawa, apakah meninggalkan kesan terhadap diri para siswa?	28 77,77%	8 22,22%

Berdasarkan hasil angket pascatindakan di atas, bahasa angka-angka tersebut memberikan informasi bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis aksara Jawa memberikan manfaat bagi siswa.

Setelah diadakan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang, siswa menyatakan tertarik untuk belajar menulis aksara Jawa, mereka juga terbantu dalam mengatasi kesulitan dalam menulis aksara Jawa, bahkan pada pernyataan penggunaan media permainan teka-teki silang dapat mempermudah dalam belajar menulis aksara Jawa, sebanyak 86,11% dari jumlah siswa menyatakan ya bahwa setelah diberi tindakan dengan menggunakan media permainan teka-teki silang ternyata menulis aksara Jawa menjadi lebih mudah.

3) Pengamatan

Pengamatan pada siklus II dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada tindakan siklus I. Peneliti bertindak sebagai observer. Tugas observer adalah mengamati proses pembelajaran yang dilakukan selama tindakan siklus II berlangsung. Hasil pengamatan dapat diuraikan dalam dua aspek, yaitu pengamatan secara proses dan secara produk. Pengamatan secara proses tercermin dalam aktivitas fisik siswa selama pembelajaran di kelas, dan

pengamatan secara produk tercermin dalam skor produk menulis kosakata beraksara Jawa yang dihasilkan siswa di akhir siklus II.

a) Pengamatan Proses

Pengamatan secara proses dilakukan oleh peneliti bersama guru kolaborator. Mereka mengamati aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus II tersebut. Kegiatan yang dilakukan siswa sudah sesuai dengan ketentuan yang direncanakan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bersama guru kolaborator, pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa pada siklus II menunjukkan peningkatan terhadap perilaku siswa, baik secara verbal maupun non verbal.

Berikut ini disajikan tabel pengamatan aspek verbal dan non verbal selama kegiatan pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang pada siklus II.

Tabel 11: Pedoman Observasi terhadap Siswa selama KBM Siklus II

Aspek Pengamatan	Uraian	Hasil Pengamatan dalam Hitungan Jumlah Siswa					
		(tidak ada)	≤ 5	6-10	11-15	16-20	≥ 21
Verbal	1.Siswa bertanya			8			
	2.Siswa berkomentar				11		
	3.Siswa mengobrol sendiri di luar materi		3				
	4.Siswa dapat menjawab pertanyaan guru			9			
	5.Siswa bercanda		2				
	6.Siswa tertawa-tawa			6			
	7.Siswa diam tidak menjawab pertanyaan		2				
	8.Siswa menjawab pertanyaan secara bersamaan				11		

Non Verbal	1.Siswa antusias belajar						29
	2.Siswa percaya diri dalam menjawab soal pertanyaan dalam media permainan teka-teki silang					25	
	3.Siswa izin ke belakang atau ke luar		2				
	4.Siswa bermain-main sendiri		3				
	5.Siswa tertidur	-					
	6.Siswa tidur-tiduran	-					
	7.Siswa membuka buku selain buku bahasa Jawa	-					
	8.Siswa menyimak guru						27
	9.Siswa menyimak soal media permainan teka-teki silang dengan antusias						25
	10. Siswa mengganggu temannya	-					

Berdasarkan tabel 11 di atas, dapat dijelaskan bahwa secara verbal siswa sudah mengalami peningkatan yang sangat bagus. Mereka sudah berani mengajukan pertanyaan, menjawab, dan merespon positif pembelajaran yang mereka lakukan. Pada siklus I siswa yang berani mengajukan pertanyaan kurang dari 5 siswa, namun pada siklus II ini sudah meningkat menjadi 8 siswa (lebih dari 5 siswa).

Selain itu, pada siklus I siswa hanya diam dan tidak menjawab pertanyaan guru, tetapi pada siklus II jumlah siswa yang seperti itu berkurang menjadi tinggal 2 siswa saja (kurang dari 5 siswa). Beberapa hal positif lain yang terlihat selama tindakan siklus II ini adalah berkurangnya siswa yang bercanda, tertawa-tawa,

mengobrol di luar materi, dan menjawab pertanyaan secara bersamaan. Perubahan-perubahan yang terjadi selama pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat.

Berdasarkan aspek non verbal, siswa juga menunjukkan perubahan yang positif terhadap proses pembelajaran, yaitu siswa terlihat antusias dalam belajar, menyimak guru, tidak ada yang tidur-tiduran, serta tidak ada yang membaca buku selain buku bahasa Jawa. Selain itu, siswa sudah percaya diri dalam mengerjakan soal pertanyaan dalam media permainan teka-teki silang.

Pengamatan proses yang dilakukan selama pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang pada siklus II ini tidak hanya dilakukan terhadap siswa melainkan terhadap media permainan teka-teki silang yang digunakan. Penilaian terhadap media tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifitasan media dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa yang dilakukan. Hal itu juga dilakukan untuk membedakan tingkat keefektifitasan media dari siklus I ke siklus II.

Hasil yang akan didapatkan dari pengamatan terhadap keefektifan media dapat memberikan informasi apakah media permainan teka-teki silang sebenarnya layak digunakan atau tidak. Media ini dapat dikatakan efektif apabila lebih dari 25 siswa memberikan respon yang positif terhadapnya. Adapun hasil pengamatan terhadap media permainan teka-teki silang ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 12: Pedoman Efektifitas Media Permainan Teka-Teki Silang pada Siklus II

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Keterangan
-----	------------------	------------------	------------

		Ya	Tidak	
1	Siswa antusias terhadap media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis aksara Jawa	v		Lebih dari 25 siswa
2	Siswa tertarik terhadap media permainan teka-teki silang	v		Lebih dari 25 siswa
3	Siswa menyimak dan melibatkan diri dalam pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang	v		Lebih dari 25 siswa
4	Siswa giat dan merasa mudah dalam menulis aksara Jawa dengan menggunakan permainan teka-teki silang	v		Lebih dari 25 siswa

Dari tabel 12 di atas, dapat dilihat bahwa media permainan teka-teki silang yang digunakan dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa memiliki tingkat efektifitas yang baik. Hasil pengamatan proses yang dilakukan di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang pada siklus II sudah dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dikarenakan siswa sudah memberikan respon yang positif, baik terhadap proses pembelajaran maupun terhadap media yang digunakan.

Selain pengamatan terhadap siswa dan media, pengamatan juga dilakukan terhadap guru. Dalam penelitian ini, guru bertindak sebagai orang yang menjalankan tindakan berdasarkan perencanaan dan diskusi yang telah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam mengajar sangat menentukan keberhasilan tindakan yang dilakukan. Berikut ini adalah tabel hasil pengamatan terhadap guru selama siklus II.

Tabel 13: Pedoman Observasi terhadap Guru dalam Proses KBM Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Penguasaan kelas	v		
2	Alokasi waktu	v		
3	Membimbing siswa	v		
4	Penguasaan media	v		
5	Pemberian motivasi	v		
6	Kejelasan penugasan ke siswa	v		
7	Mengevaluasi hasil kerja atau belajar siswa	v		
8	Memberikan komentar pada siswa	v		

Keterangan: (Nurgiyantoro 2009: 399)

BS (Baik Sekali) : 85% - 100%

B (Baik) : 75% - 84%

C (Cukup) : 60% - 74%

K (Kurang) : 40% - 59%

G (Gagal) : 0% - 39%

Berdasarkan tabel 13 di atas, dapat diketahui bahwa guru sudah menjalankan tugasnya dengan baik. Hal tersebut membuat peneliti merasa sangat berterimakasih serta penghormatan yang besar kepada Ibu Sri Meneng, S. S sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Berkat ada kerjasama yang baik antara peneliti dan kolaborator menjadikan penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 7: Suasana kelas pada saat siklus II



Gambar 8: Suasana kelas pada saat siklus II



Gambar 9: Suasana kelas pada saat siklus II

Foto di atas menggambarkan suasana kelas ketika siswa diberi tindakan pada siklus II. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang pada siklus II ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Siswa sudah terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.

b) Pengamatan Produk

Keberhasilan produk dapat dilihat melalui peningkatan skor antara rerata skor siklus I ke rerata skor siklus II. Rerata skor penilaian menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang siklus II sebesar 76,42. Pada akhir siklus II, skor terendah adalah 48,89 dan skor tertinggi 95,56. Hal itu berarti dari 36 siswa yang mengikuti pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang, sebagian siswa mengalami peningkatan.

Peningkatan skor membuktikan bahwa pemberian tindakan pada siklus II mengalami keberhasilan. Akan tetapi, peneliti dan kolaborator masih perlu untuk mencari faktor-faktor yang berpengaruh terhadap beberapa kekurangan atau kelemahan pada hasil menulis kosakata beraksara Jawa siklus II ini. Keberhasilan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah berikut ini.

Tabel 14: Hasil Skor Menulis Kosakata Beraksara Jawa Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulonprogo pada Siklus II

No. Siswa	Skor Uraian			Skor Total	Nilai
	Ketepatan Aksara	Ketepatan Sandangan	Ketepatan Panyigeg		
1	27	14	2	43	95,56
2	21	7	1	29	64,44
3	26	11	2	39	86,67
4	21	7	1	29	64,44
5	20	6	1	27	60,00
6	26	10	2	38	84,44
7	26	11	2	39	86,67
8	26	8	2	36	80,00
9	19	13	2	34	75,56
10	22	11	1	34	75,56
11	25	10	2	37	82,22
12	26	14	2	42	93,33
13	22	11	2	35	77,78
14	26	10	2	38	84,44
15	20	6	1	27	60,00

16	23	6	1	30	66,67
17	25	11	2	38	84,44
18	21	1	0	22	48,89
19	26	9	2	37	82,22
20	25	9	2	36	80,00
21	24	5	2	31	68,89
22	25	11	1	37	82,22
23	25	4	1	30	66,67
24	24	11	2	37	82,22
25	24	7	2	33	73,33
26	20	6	1	27	60,00
27	21	7	1	29	64,44
28	26	14	2	42	93,33
29	23	12	1	36	80,00
30	26	11	2	39	86,67
31	18	7	2	27	60,00
32	26	11	2	39	86,67
33	23	10	1	34	75,56
34	23	12	1	36	80,00
35	19	10	2	31	68,89
36	25	13	2	40	88,89
Jumlah	845	336	57	1238	2947,62
Rerata	23,47	9,33	1,58	34,39	76,42

Dari data di atas, menunjukkan bahwa dari hasil rata-rata nilai siswa dalam menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan. Dari hasil menulis kosakata beraksara Jawa, siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Akan tetapi, masih ada beberapa kesalahan dan kekurangan pada hasil menulis kosakata beraksara Jawa siswa, hal tersebut dapat dilihat dari contoh hasil menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang siswa sebagai berikut.

Nama : Andina Sholihah
No. Absen : 03

PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG

1. <i>manis</i>	2. <i>manis</i>		3. <i>mi</i>	4. <i>mi</i>	5. <i>mi</i>	6. <i>manis</i>	a : 26 s : 11 p : 2
	7. <i>manis</i>	8. <i>mi</i>	9. <i>manis</i>	10. <i>mi</i>	11. <i>manis</i>	12. <i>manis</i>	35
14. <i>mi</i>	15. <i>mi</i>	16. <i>manis</i>	17. <i>manis</i>	18. <i>manis</i>	19. <i>manis</i>	20. <i>manis</i>	

Manengen:

1. Tembung pada tegese kaliyan kewan, (BJ: 548)
3. Tembung pada tegese jur-juran gula sing pliket ana sing digaringake ana sing ora, (BJ: 153)
5. Tembung kosok balen cilik, (BJ: 139)
6. Tembung pada tegese pakumpulan pirukunan dagang lsp, (BJ: 246)
8. Tembung pada tegese kaliyan menehi pakan, (BJ: 287)
10. Tembung pada tegese kaliyan mara ing utawi nekani, (BJ: 295)
12. Wonten ing basa Kawi ateges sesebutaning dewa, (BJ: 33)
14. Tembung pada tegese kaliyan anak bebek, (BJ: 311)
15. Tembung pada tegese wis krassa sajroning ati utawi mangreti, (BJ: 532)
16. Tembung pada tegese kaliyan tumut, (BJ: 613)

Mangisor:

2. Tembung pada tegese kaliyan omah dianggo dodolan barang-barang, (BJ: 618)
3. Tembung pada tegese daging duntunging untu, (BJ: 157)
4. Wilangan ingkang pada tegese kaliyan gangsal, (BJ: 274)
5. Tembung pada tegese kaliyan sing murub nganakake panas sarta sorot, (BJ: 144)
7. Tembung pada tegese kang dadi rembug (pasulayan, padudon, lsp), utawi bab ingkang dirembug (diomongake lsp), (BJ: 509)
9. Tembung pada tegese sepur, (BJ: 559)
10. Tembung pada tegese manutun, (BJ: 296)
11. Tembung pada tegese kaliyan mulad, kacelaton tiru, (BJ: 346)
12. Tembung (pangucap) sarana ginawe medarake gagasan awujud kahlumpakane tembung-tembung upama Jawa, Sunda, Inggris, (BJ: 32)
13. Tembung pada tegese kaliyan nywara seru, gumeder, akeh wonge, (BJ: 518)

Pada contoh hasil menulis kosakata dengan media permainan teka-teki silang di atas, terlihat bahwa pada kolom mendatar 14, siswa kurang tepat dalam penulisan *sandhangan pepet* e dan pada kolom mendatar 15, siswa juga kurang tepat dalam penulisan *sandhangan suku* u. Hal itu mengakibatkan jawaban kolom mendatar dan menurun tidak tepat.

Jika dilihat dari proses pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa pada siklus II, masih terdapat kendala yang dialami siswa. Akan tetapi, secara keseluruhan pelaksanaan proses pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa pada siklus II berjalan baik dan mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan, terlihat bahwa semakin banyak siswa yang merasa

antusias dalam proses pembelajaran, hal itu dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran menulis aksara Jawa.

4) Refleksi

Tahap selanjutnya setelah tahap pengamatan adalah refleksi. Pada tahap ini, peneliti bersama kolaborator mendiskusikan kembali apa yang telah dilaksanakan pada tindakan siklus II. Dalam diskusi tersebut peneliti bersama kolaborator menganalisis hasil perlakuan pada siklus II.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa, baik secara proses maupun produk. Penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa sesuai dengan prosedur sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lancar.

Secara proses, siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, siswa lebih berani dalam mengemukakan pendapat, dan berkomentar. Selain itu, dalam pembelajaran menulis aksara Jawa siswa juga sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, contohnya tidak bercanda, tidur-tiduran, mengobrol, mengganggu teman, membaca atau membuka buku di luar materi. Kelancaran pembelajaran menulis aksara Jawa pada siklus II juga tidak terlepas dari pengaruh media permainan teka-teki silang yang mampu menarik perhatian serta minat siswa.

Secara produk, peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa dapat dilihat dari skor menulis aksara Jawa yang dihasilkan oleh siswa. Hasil skor menulis aksara Jawa tersebut dianalisis dengan menggunakan

pedoman penskoran yang telah ditentukan. Peningkatan nilai juga dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas pada siklus I ke siklus II.

Hasil yang telah didapatkan dari siklus II baik hasil secara proses maupun hasil secara produk tersebut telah menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Berdasarkan hasil tersebut, membuat peneliti dan kolaborator sepakat untuk menghentikan tindakan. Selain karena alasan peningkatan yang terjadi sudah cukup, penelitian ini dihentikan karena jam pembelajaran aktif sudah hampir berakhir, dan akan segera dilakukan ujian akhir semester genap.

4. Peningkatan Kemampuan

Tes adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa, baik sebelum dikenai tindakan maupun sesudah diberikan tindakan. Berikut ini adalah tabel yang mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.

Tabel 16: Peningkatan Nilai Rata-Rata Menulis Aksara Jawa mulai dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	57,84	74,62	76,42
Selisih	-	16,78	1,8
% Kenaikan	-	22,48	2,35

% kenaikan : $\frac{(\text{skor rata-rata yang dihitung} - \text{skor rata-rata sebelumnya}) \times 100}{\text{Skor rata-rata sebelumnya}}$

% kenaikan total : (% siklus I + % siklus II)

: $22,48 + 2,35 = 24,83\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui telah terjadi peningkatan nilai menulis aksara Jawa sejak dari tahap pratindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Keterampilan nilai rata-rata kelas pada saat pratindakan adalah sebesar 57,84, setelah diberi tindakan pada siklus I meningkat menjadi 74,62, dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 76,42. Secara keseluruhan peningkatan tersebut sebesar 24,83%.

Pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang telah memberikan manfaat, baik secara produk maupun proses. Dari segi produk, nilai rata-rata menulis aksara Jawa siswa mengalami peningkatan walaupun tidak signifikan. Akan tetapi, seberapapun kecilnya peningkatan itu tetap memiliki arti penting dalam penelitian ini.

Dengan adanya peningkatan tersebut, maka memberikan informasi khususnya pada peneliti dan guru bahasa Jawa bahwa media ini layak digunakan sehingga dapat dipakai kembali sebagai solusi mengatasi kesulitan siswa dalam belajar menulis aksara Jawa di luar kepentingan penelitian ini. Perubahan yang jelas terlihat adalah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis aksara Jawa.

B. Pembahasan

1. Keberhasilan Proses

Tahap awal dalam penelitian ini adalah wawancara dan diskusi dengan guru bahasa Jawa yakni Ibu Sri Meneng, S. S, pelaksanaan pretes, dan pengisian angket pratindakan. Wawancara dan diskusi dengan guru kolaborator dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dalam hal menulis aksara Jawa serta menggali informasi tentang kesulitan guru dalam melakukan pembelajaran menulis aksara Jawa.

Pretes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal menulis aksara Jawa siswa sebelum diberi tindakan. Sedangkan pengisian angket pratindakan dilakukan untuk mengetahui kesulitan atau masalah yang dihadapi siswa ketika melakukan kegiatan pembelajaran menulis aksara Jawa. Berdasarkan hasil kegiatan-kegiatan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa antara lain sebagai berikut.

- a. Guru telah menguasai materi tentang aksara Jawa, akan tetapi belum menemukan sesuatu yang mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar menulis aksara Jawa.
- b. Siswa sudah beranggapan bahwa menulis aksara Jawa itu sulit.
- c. Sikap siswa yang seperti di atas tersebut mengakibatkan siswa menjadi tidak termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran menulis aksara Jawa.
- d. Kesulitan yang sangat mendasar bagi siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa adalah karena siswa belum hafal *aksara Jawa* dan masih bingung ketika dalam penulisan dipasangkan dengan *sandhangan* dan *pasangan aksara Jawa*.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap keterampilan menulis kosakata beraksara Jawa siswa sebelum dikenai tindakan masih banyak siswa yang mengeluh kesulitan dalam menghafal huruf *aksara Jawa* dan masih bingung ketika menulis dipasangkan dengan *sandhangan* dan *pasangan aksara Jawa*. Pada siklus I proses yang dilalui dari perencanaan hingga refleksi belum mendapatkan hasil sesuai dengan rencana dan tujuan tindakan. Beberapa siswa masih mengeluh kesulitan dalam mengerjakan soal media permainan teka-teki silang.

Pada waktu siklus II, guru menjelaskan kembali tentang materi aksara Jawa dan tentang prosedur pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang. Pelaksanaan siklus II terfokus pada kegiatan peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dengan media permainan teka-teki silang.

Pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang ternyata dapat menciptakan kondisi kelas lebih hidup, siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Kontras sekali dengan kondisi kelas pada saat pratindakan. Siswa terlihat tidak bersemangat dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menulis aksara Jawa, selain itu siswa juga banyak mengeluh dan selebihnya hanya sikap diam (*pasif*).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang dapat mengatasi kesulitan guru selama ini yaitu sulit untuk menciptakan suasana pembelajaran menulis aksara Jawa yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan media tersebut cukup

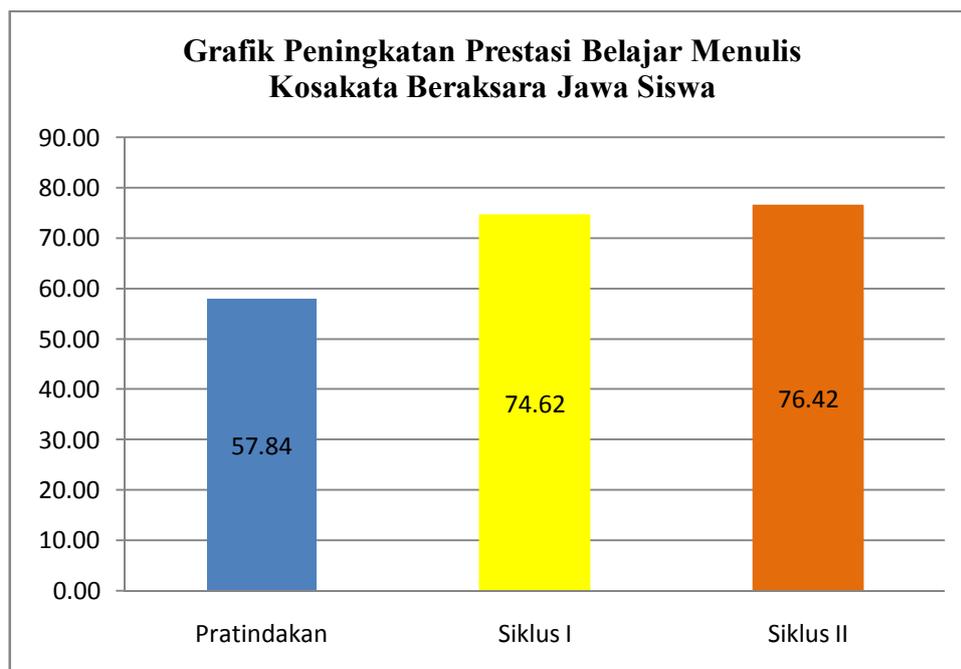
memberikan pengaruh yang positif antara lain memudahkan siswa dalam menulis aksara Jawa.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara yang dilakukan peneliti baik dengan guru maupun siswa, media permainan teka-teki silang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa. Media ini mampu membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi baik guru maupun siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa.

2. Keberhasilan Produk

Penilaian prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dilakukan terhadap masing-masing siswa. Penilaian prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis aksara Jawa siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Berikut ini disajikan grafik peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa siswa pada nilai pratindakan, nilai siklus I, dan nilai siklus II.

Berdasarkan gambar grafik di bawah ini, terlihat bahwa sedikit demi sedikit prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa meningkat, nilai rata-rata kelas dari pratindakan ke siklus I dan siklus II terus meningkat. Sebelum dikenai tindakan nilai rata-rata siswa adalah 57,84, kemudian setelah diberi tindakan siklus I meningkat menjadi 74,62 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 76,42.



Gambar 7: Grafik peningkatan prestasi belajar menulis aksara Jawa siswa mulai dari nilai pratindakan, nilai siklus I, dan nilai siklus II

Penelitian tindakan kelas yang memanfaatkan media permainan teka-teki silang dalam upaya peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo dihentikan sampai pada siklus II. Hal itu dilakukan karena berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru kolaborator bahwa pelaksanaan pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang tersebut sudah mengalami titik jenuh. Hal tersebut ditandai oleh keadaan siswa yang sudah tidak lagi mengalami peningkatan atau penurunan yang signifikan.

Selain itu, hasil penelitian baik secara proses maupun produk cukup memenuhi tujuan yang diharapkan yaitu prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa meningkat. Penelitian ini juga dihentikan karena faktor

waktu belajar efektif sudah hampir berakhir dan akan segera dilakukan ujian akhir semester genap.

Berkaitan dengan perolehan nilai prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa, sebelum dikenai tindakan nilai rata-rata siswa adalah 57,84, kemudian setelah diberi tindakan siklus I meningkat menjadi 74,62 dan setelah diberi tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 76,42. Akan tetapi, peningkatan nilai rata-rata kelas yang terjadi dari siklus I ke siklus II tidak sebesar peningkatan nilai yang terjadi pada pratindakan ke siklus I.

Secara keseluruhan, penelitian ini dapat dikatakan telah berjalan dengan baik dan lancar. Selain itu, hasil penelitian yang diperoleh ternyata telah mampu membantu mengatasi permasalahan siswa SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar menulis aksara Jawa siswa dalam menulis ialah dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.

Dari dua siklus yang telah dilaksanakan, ternyata media permainan teka-teki silang mampu membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa para siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai menulis aksara Jawa pada saat pratindakan, nilai rata-rata menulis aksara Jawa siswa sebesar 57,84.

Nilai tersebut diperoleh ketika siswa belum dikenai tindakan. Artinya, siswa belum dikenalkan dengan media permainan teka-teki silang yang dimaksud dalam penelitian ini. Setelah siswa diberi tindakan pada siklus I, kemudian dilakukan tes menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media

permainan teka-teki silang, nilai rata-rata kelas mereka meningkat menjadi 74,62. Penelitian tidak hanya berhenti pada siklus I, melainkan berlanjut pada siklus II. Tes menulis aksara Jawa siswa pada siklus II juga memberikan hasil yang menggembirakan karena nilai rata-rata kelas siswa meningkat menjadi 76,42.

Dengan demikian, secara keseluruhan dari pratindakan hingga siklus II, peningkatan nilai prestasi belajar menulis aksara Jawa siswa ialah sebesar 24,83%. Peningkatan nilai yang terjadi tersebut memang tidak terlalu signifikan. Akan tetapi, peningkatan tersebut memberikan informasi bahwa media permainan teka-teki silang dapat dijadikan referensi guru sebagai media untuk membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa. Dengan adanya motivasi atau minat, maka kemampuan untuk menulis aksara Jawa pun dapat dilatih secara optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media permainan teka-teki silang bisa digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo.

Peningkatan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang tersebut dapat dilihat berdasarkan peningkatan secara proses dan secara produk. Peningkatan secara proses dapat dilihat dari berbagai aspek yaitu (1) efektifitas penggunaan media, (2) tanggapan siswa selama pembelajaran, (3) kemampuan guru dalam menguasai pembelajaran di kelas.

Peningkatan secara produk dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu pada pratindakan sebesar 57,84. Pada siklus I meningkat menjadi 74,62 dan pada siklus II meningkat menjadi 76,42 . Kenaikan nilai rata-rata kelas secara keseluruhan dari tahap pratindakan hingga siklus II adalah sebesar 24,83%.

B. Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka rencana tindak lanjut dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media permainan teka-teki silang dapat digunakan oleh guru bidang studi bahasa Jawa SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran menulis aksara Jawa.
2. Guru bahasa Jawa SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo akan menggunakan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran lain namun pada materi tertentu yang sesuai terutama materi menulis.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan rencana tindak lanjut di atas, maka peneliti dapat menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Guru bidang studi bahasa Jawa SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupaten Kulon Progo sebaiknya mempertimbangkan untuk memanfaatkan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis aksara Jawa karena media ini dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menulis aksara Jawa. Selain itu media ini juga mudah dibuat.
2. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah serta menciptakan *output* siswa yang berkualitas.

3. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu mereka mengatasi kesulitan yang selama ini dihadapi ketika melakukan kegiatan belajar menulis aksara Jawa. Selain itu dengan penelitian ini siswa diharapkan memiliki pengetahuan yang lebih memadai tentang menulis aksara Jawa.
4. Peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian lainnya untuk mengetahui kontribusi media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran yang lain, pada bidang lain, ataupun pada populasi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chasanah, Siti Noercoliful. 1998. *Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Terhadap Kemampuan Pragmatik Siswa Kelas II SLTP Negeri 5 Yogyakarta*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, FBS. UNY.
- Darusuprpta, dkk. 1994. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- FBS UNY. 2008. *Panduan Tugas Akhir*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik. 2008. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hastuti, S. 1979. *Bunga Rampai Program Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Indonesia SPG IKIP Yogyakarta*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Hujair, AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Kurniawati, Dian Sofiana. 2003. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Kelas II SLTP Negeri 6 Salatiga*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, FBS. UNY.
- Mappiare, Andi. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Moleong, J Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Hesti. 2008. *Komprehensi Tulis. Diktat Mata Kuliah Komprehensi Tulis*. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, hlm 1-27.
- Nitisari, Manik Wahyu. 2009. *Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Siswa Kelas V-B SD N Bangunsari Pacitan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, FBS. UNY.

- Nugraha, Setyo. 2006. *Buku Pinter Basa Jawa*. Penerbit: Kartika.
- Nurgiyantoro, B. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFÉ.
- Pamungkas. 1972. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD)*. Surabaya: Giri Surya.
- Percy, Bernand. 1981. *The Powers of Creative Writing*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Padmosoekotjo, S. 1989. *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*. Surabaya: Citra Jaya Murti.
- Rumini, Sri. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sadiman, Arief. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 1994. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Surya, Hendra. 2003. *Kiat Mengajak Anak Belajar dan Berprestasi*. Jakarta: Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Seti-Aji. 1993. *Kawruh Basa Jawa*. Surakarta: CV Seti-Aji.
- Wibawa, Sutrisna, dkk. 2004. *Buku Pegangan Kuliah Mata Pelajaran Bahasa Jawa*.
- Yusuf, Munawir. 2003. *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- . 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR WAWANCARA GURU DAN MURID

A. Hasil wawancara dengan Guru

Peneliti : Bu, mengapa siswa remen sinau piwulangan nyerat aksara Jawa?

Guru : *para siswa kirang remen mbak.*

Peneliti : wewaton menapa Bu, siswa kirang remen nyerat aksara Jawa?

Guru : *para siswa angel ngapalaken aksara Jawa mbak.*

Peneliti : kados pundi caranipun guru nyampeaken materi nyerat aksara Jawa?

Guru : *akeh-akeh latian maca saha nyerat aksara Jawa.*

Peneliti : kados pundi biji ingkang dipunangsal siswa nyerat aksara Jawa saha pasinaon nyerat aksara Jawa?

Guru : *menawi dirata-rata bijine ana sing apik ana sing elek mbak.*

Peneliti : menapa ibu sampun nate ngginaaken media teka-teki saderengipun?

Guru : *dereng nate mbak.*

Peneliti : menawi media diginaaken kangge pasinaon nyerat aksara Jawa, kinten-kinten hasilipun kados pundi?

Guru : *dereng nate dicobi mbak.*

Peneliti : menurut pengamatanipun guru, menawi media teka-teki silang dipunginaaken, menapa piwulangan menika siswa dados remen boten bosen?

Guru : *dereng nate dicobi uga mbak.*

Peneliti : menapa media dolanan teka-teki silang saged ningkataken prestasi sinau nyerat aksara Jawa Bu?

Guru : *waaahhh,, dereng nate dicobi uga mbak.*

B. Hasil wawancara dengan siswa

Peneliti : dhik, kendala menapa kemawon ingkang angel nyerat aksara Jawa?

Siswa : *wah akeh mbak,, nulis aksara Jawa kuwi angel diapalke.*

Peneliti : sampun nate dereng sinau ngangge media dolanan teka-teki silang?

Siswa : *dereng nate mbak.*

Peneliti : menurut siswa menawi kegiatan nyerat aksara Jawa ngginaaken media teka-teki silang, menapa saged cepet mbantu siswa supados cepet ngapalake aksara Jawa.

Siswa : *nggeh, dereng nate dicobi mbak.*

Peneliti : menapa siswa ngrasa remen utawi bosen ngginaaken media teka-teki silang?

Siswa : *remen ngginaaken media teka-teki silang menika.*

7. Apakah sudah pernah para siswa belajar menulis aksara Jawa menggunakan media?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah para siswa mengetahui tentang media permainan teka-teki silang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Jikalau guru memberikan materi belajar menulis aksara Jawa dengan menggunakan media, apakah para siswa akan merasa senang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Setujukah para siswa jika belajar menulis aksara Jawa dengan menggunakan media sehingga dapat meningkatkan nilai atau prestasi belajar para siswa?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Angket Pascatindakan

Nama :

Kelas :

No. Absen :

1. Apakah para siswa menyukai belajar menulis aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Menurut para siswa apakah penggunaan media permainan teka-teki silang dapat mempermudah dalam belajar menulis aksara Jawa?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Menurut para siswa apakah penggunaan media permainan teka-teki silang terlalu sulit dimengerti cara mainannya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Setelah mendapat pembelajaran menggunakan media permainan teka-teki silang, apakah siswa akan merasa senang jika mendapat tugas menulis aksara Jawa dari guru?

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Pratindakan)

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Pengasih

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas/Semester : VIII C/Genap

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Standar Kompetensi : Menanggapi *bacaan berbahasa Jawa*.

Kompetensi Dasar : Menulis *kalimat beraksara Jawa*.

Indikator : Siswa dapat menulis *kalimat beraksara Jawa* mengandung sigeg/ wignyan, layar, cecak, pangkon, pada lingsa, dan pada lungsi.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pelajaran ini, diharapkan siswa dapat menulis *kalimat beraksara Jawa* mengandung sigeg/ wignyan, layar, cecak, pangkon, pada lingsa, dan pada lungsi.

2. Materi Pembelajaran

Aksara Jawa kaliyan Pasanganipun

aH	nN	cC	rR	kK
ha	na	ca	ra	ka
fF	tT	sS	wW	lL
da	ta	sa	wa	la
pP	dD	jJ	yY	vV
pa	dha	ja	ya	nya
mM	gG	bB	qQ	zZ
ma	ga	ba	tha	nga

Sandhangan

....i... wulu = i pada lungsi = titik
.. u suku = u	...; ... pada pangkat
[.... taling = è] cakra ra =ra
[...o taling tarung = o	...} cakra keret =re
....e.. pepet = ê	...L... cakra la =....la
.../.. layar = r (mati)	...W... cakra wa =....wa
..h wignyan = h (mati)	... \ pengkal =...ya
..=.... cecak = nga (mati)	..x.. pa cerek =....re
... \.. pangkon = paten	..X... nga lelet =...le
.., pada lingsa = koma (,)	? pada adeg-adeg

3. Metode Pembelajaran

Penugasan: Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal jawaban yang berbentuk aksara Jawa.

4. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1) Kegiatan awal (10 menit)

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengecek kehadiran siswa.

- a. Motivasi: penjelasan tujuan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dibahas.
- b. Apersepsi: guru memberikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

2) Kegiatan inti (65 menit)

- a. Siswa diminta untuk mengerjakan soal jawaban yang berbentuk aksara Jawa.
- b. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- c. Siswa diminta untuk mengisi angket pratindakan yang diberikan guru.
- d. Siswa mengumpulkan hasil angket pratindakan.

3) Kegiatan akhir (5 menit)

- a. Siswa dan guru melakukan refleksi.
- b. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

5. Sumber Belajar

- 1) Nugraha G. Setya, Tofani M. Abi., 2006. *Buku Pinter Basa Jawa*. Penerbit: Kartika.
- 2) Hartuti C. Sri, Karyati Yuli, dkk., 2004. *Gladhi Basa Jawi*. CV. Radhita Buana: Bantul.

6. Media

-

7. Penilaian

No	Indikator	Instumen	Bentuk	Kriteria	Nilai
1	Siswa dapat menulis kalimat beraksara Jawa mengandung sigeg/ wignyan, layar, cecak, pangkon, pada lingsa, dan pada lungsi.	<ul style="list-style-type: none">• Cobi ukara ing ngandap menika dipunjawab ngangge aksara Jawa.	Tertulis	<ul style="list-style-type: none">• Ketepatan dalam penulisan aksara Jawa.• Penggunaan pasangan• Penggunaan sandhangan.	
Jumlah					

Yogyakarta, 31 Maret 2010

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Sri Meneng, S. S.

NIP. 19720404 2006 2 012

Peneliti

Budi Nurbanita

NIM. 06205244130

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Siklus I)

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Pengasih

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas/Semester : VIII C/Genap

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

Standar Kompetensi : Menanggapi *bacaan berbahasa Jawa*.

Kompetensi Dasar : Menulis *kalimat beraksara Jawa*.

Indikator : Siswa dapat menulis *aksara Jawa* dengan sandhangannya menggunakan media permainan teka-teki silang.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pelajaran ini, diharapkan siswa dapat menulis *aksara Jawa* dengan sandhangannya menggunakan media permainan teka-teki silang.

2. Materi Pembelajaran

Aksara Jawa kaliyan Pasanganipun

aH	nN	cC	rR	kK
ha	na	ca	ra	ka

fF	tT	sS	wW	lL
da	ta	sa	wa	la

pP	dD	jJ	yY	vV
----	----	----	----	----

pa	dha	ja	ya	nya
mM	gG	bB	qQ	zZ
ma	ga	ba	tha	nga

Sandhangan

....i... wulu = i pada lungsi = titik
.. u...suku = u	...; ... pada pangkat
[... taling = è] cakra ra =ra
[...o taling tarung = o	... } cakra keret =re
....e.. pepet = ê	...L... cakra la =....la
.../.. layar = r (mati)	...W... cakra wa =....wa
..h wignyan = h (mati)	... \ pengkal =....ya
..=.... cecak = nga (mati)	..x.. pa cerek =....re
... \.. pangkon = paten	..X... nga lelet =...le
.., pada lingsa = koma (,)	? pada adeg-adeg

3. Metode Pembelajaran

Penugasan: Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal jawaban yang berbentuk aksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang.

4. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

4) Kegiatan awal (10 menit)

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengecek kehadiran siswa.

c. Motivasi: penjelasan tujuan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dibahas.

d. Apersepsi: guru memberikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan menerangkan cara penggunaan media permainan teka-teki silang.

5) Kegiatan inti (65 menit)

e. Siswa diminta untuk mengerjakan soal jawaban yang berbentuk aksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang.

- f. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- 6) Kegiatan akhir (5 menit)
 - c. Siswa dan guru melakukan refleksi.
 - d. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

5. Sumber Belajar

- 3) Nugraha G. Setya, Tofani M. Abi., 2006. *Buku Pinter Basa Jawa*. Penerbit: Kartika.
- 4) Hartuti C. Sri, Karyati Yuli, dkk., 2004. *Gladhi Basa Jawi*. CV. Radhita Buana: Bantul.

6. Media

Media permainan teka-teki silang.

7. Penilaian

No	Indikator	Instumen	Bentuk	Kriteria	Nilai
----	-----------	----------	--------	----------	-------

1	Siswa dapat menulis aksara Jawa dengan sandhngannya menggunakan media permainan teka-teki silang.	<ul style="list-style-type: none"> • Cobi pitakon ing ngandap menika dipunjawab ngangge aksara Jawa ngangge media permainan teka-teki silang. 	Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penulisan aksara Jawa. • Penggunaan sandhangan. • Kecocokan antara pertanyaan dan jawaban. 	
Jumlah					

Yogyakarta, 31 Maret 2010

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Sri Meneng, S. S.

NIP. 19720404 2006 2 012

Peneliti

Budi Nurbanita

NIM. 06205244130

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Siklus II)

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Pengasih
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : VIII C/Genap
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
Standar Kompetensi : Menanggapi *bacaan berbahasa Jawa*.
Kompetensi Dasar : Menulis *kalimat beraksara Jawa*.
Indikator : Siswa dapat menulis *aksara Jawa* dengan sandhangnya menggunakan media permainan teka-teki silang.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pelajaran ini, diharapkan siswa dapat menulis *aksara Jawa* dengan sandhangnya menggunakan media permainan teka-teki silang.

2. Materi Pembelajaran

Aksara Jawa kaliyan Pasanganipun

aH	nN	cC	rR	kK
ha	na	ca	ra	ka
fF	tT	sS	wW	lL
da	ta	sa	wa	la
pP	dD	jJ	yY	vV
pa	dha	ja	ya	nya
mM	gG	bB	qQ	zZ
ma	ga	ba	tha	nga

Sandhangan

....i... wulu = i pada lungsi = titik
.. u...suku = u	...; ... pada pangkat
[... taling = è] cakra ra =ra

[...o taling tarung = o	...}	cakra keret =re
....e.. pepet = ê	...L...	cakra la =....la
.../.. layar = r (mati)	...W...	cakra wa =....wa
..h wignyan = h (mati)	... \	pengkal =....ya
..=.... cecak = nga (mati)	..x..	pa cerek =....re
... \ pangkon = paten	..X...	nga lelet =...le
.., .. pada lingsa = koma (,)	?	pada adeg-adeg

3. Metode Pembelajaran

Penugasan: Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal jawaban yang berbentuk aksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang.

4. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1) Kegiatan awal (10 menit)

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengecek kehadiran siswa.

- Motivasi: penjelasan tujuan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dibahas.
- Apersepsi: guru memberikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan menerangkan cara penggunaan media permainan teka-teki silang.

2) Kegiatan inti (65 menit)

- Siswa diminta untuk mengerjakan soal jawaban yang berbentuk aksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang.
- Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.

3) Kegiatan akhir (5 menit)

- Siswa dan guru melakukan refleksi.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

5. Sumber Belajar

- Nugraha G. Setya, Tofani M. Abi., 2006. *Buku Pinter Basa Jawa*. Penerbit: Kartika.

2) Hartuti C. Sri, Karyati Yuli, dkk., 2004. *Gladhi Basa Jawi*. CV. Radhita Buana: Bantul.

6. Media

Media permainan teka-teki silang.

7. Penilaian

No	Indikator	Instumen	Bentuk	Kriteria	Nilai
----	-----------	----------	--------	----------	-------

1	Siswa dapat menulis aksara Jawa dengan sandhngannya menggunakan media permainan teka-teki silang.	<ul style="list-style-type: none"> • Cobi pitakon ing ngandap menika dipunjawab ngangge aksara Jawa ngangge media permainan teka-teki silang. 	Tertulis	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam penulisan aksara Jawa. • Penggunaan sandhangan. • Kecocokan antara pertanyaan dan jawaban. 	
Jumlah					

Yogyakarta, 31 Maret 2010

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Sri Meneng, S. S.

NIP. 19720404 2006 2 012

Peneliti

Budi Nurbanita

NIM. 06205244130

Lampiran 4

Pedoman Observasi terhadap Siswa selama KBM Siklus I

Aspek pengamatan	Uraian	Hasil pengamatan dalam hitungan jumlah siswa					
		(tidak ada)	≤ 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	≥ 21
Verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bertanya 2. Siswa berkomentar 3. Siswa mengobrol sendiri di luar materi 4. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru 5. Siswa bercanda 6. Siswa tertawa-tawa 7. Siswa diam tidak menjawab pertanyaan 8. Siswa menjawab pertanyaan secara bersamaan 						
Non Verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa antusias 						

	belajar						
	2. Siswa percaya diri dalam menjawab soal pertanyaan						
	3. Siswa izin ke belakang atau keluar						
	4. Siswa bermain-main sendiri						
	5. Siswa tertidur						
	6. Siswa tidur-tiduran						
	7. Siswa membuka buku selain Bahasa Jawa						
	8. Siswa memperhatikan guru dengan seksama						
	9. Siswa mengerjakan soal media permainan teka-teki silang dengan antusias						
	10. Siswa mengganggu temannya						

Lampiran 4

Pedoman Efektifitas Media Permainan Teka-Teki Silang pada Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Siswa antusias terhadap media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis aksara Jawa			Kurang dari 20 siswa
2	Siswa tertarik terhadap media permainan teka-teki silang			Kurang dari 25 siswa
3	Siswa menyimak dan melibatkan diri			Kurang dari

4	<p>dalam pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan media permainan teka-teki silang</p> <p>Siswa giat dan merasa mudah dalam menulis aksara Jawa dengan menggunakan permainan teka-teki silang</p>			<p>20 siswa</p> <p>Kurang dari 20 siswa</p>
---	---	--	--	---

Pedoman Observasi terhadap Guru dalam Proses KBM Siklus I

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan			Keterangan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Penguasaan kelas				
2.	Alokasi waktu				
3.	Membimbing siswa				
4.	Penguasaan media				
5.	Pemberian motivasi				
6.	Kejelasan penugasan ke				
7.	siswa				

	Mengevaluasi hasil kerja/ belajar siswa				
--	--	--	--	--	--

Lampiran 5

Catatan Lapangan

Hari/ tanggal: Rabu/ 07 April 2010

Pertemuan ke : 1 (Pratindakan)

Guru dan peneliti memasuki kelas pada pukul 11.30 - 12.50 WIB. Guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Guru membuka pelajaran dan mempersilahkan peneliti untuk memperkenalkan diri, menyampaikan maksud dan tujuannya. Ada beberapa siswa yang bertanya kepada peneliti, kemudian peneliti langsung menjawab pertanyaan yang diajukan siswa.

Pada saat Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu berupa menulis aksara Jawa. Para siswa langsung berseru "huuuuuuu" kemudian, guru menenangkan kembali suasana kelas. Guru kemudian menerangkan materi aksara Jawa kepada siswa. Guru mengenalkan prosedur penggunaan media permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa. Kebanyakan siswa yang duduk di bagian belakang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan materi. Setelah selesai menerangkan, siswa kemudian diberikan soal latihan menulis aksara Jawa. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru berkeliling-keliling melihat hasil pekerjaan siswa. Siswa terlihat bosan, kurang bersemangat dan bergairah dalam mengikuti pelajaran dan mengerjakan soal. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa, namun siswa tidak ada yang bertanya. Setelah itu siswa diperintahkan untuk mengerjakan soal pretes. Siswa terlihat mengeluh dalam mengerjakan soal. Setelah dilakukan pretes, guru melanjutkan dengan pengisian angket pratindakan. Setelah pengisian angket selesai, guru mengakhiri pembelajaran dan berdoa.

Catatan Lapangan

Hari/ tanggal: Rabu/ 21 April 2010

Pertemuan ke : Siklus I

Guru dan peneliti memasuki kelas pada pukul 11.30 - 12.50 WIB. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Satu jam pelajaran guru memberikan materi pembelajaran tentang aksara Jawa sampai dengan pemberian contoh menulis aksara Jawa. Tidak lupa guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan.

Guru mengenalkan prosedur penggunaan media permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran menulis kosakata beraksara Jawa. Siswa menerima lembar media permainan teka-teki silang yang sudah disiapkan oleh peneliti. Peneliti membagikan lembar media permainan teka-teki silang secara perorangan kepada siswa. Siswa diminta untuk mengerjakan soal dalam lembar media permainan teka-teki silang dengan menggunakan aksara Jawa. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi. Guru menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya siswa masih akan diberi tindakan yang sama dengan hari ini. Kegiatan pembelajaran usai dan ditutup dengan doa dan salam oleh guru.

Catatan Lapangan

Hari/ tanggal: Rabu/ 05 Mei 2010

Pertemuan ke : Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II diawali dengan guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa. Satu jam pertama digunakan guru untuk membahas kembali kegiatan yang telah dilakukan selama siklus I. Guru menjelaskan kembali aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam menulis aksara Jawa. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat memahami lebih dalam tentang *aksara Jawa, pasangan, dan sandhangannya*. Dengan demikian, diharapkan kemampuan dan prestasi belajar menulis kosakata beraksara Jawa siswa dapat ditingkatkan. Selain itu, guru menjelaskan kembali secara singkat prosedur pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang.

Guru membagikan media permainan teka-teki silang kepada siswa. Siswa menerima lembar media permainan teka-teki silang yang sudah disiapkan oleh peneliti. Peneliti membagikan lembar media permainan teka-teki silang secara perorangan kepada siswa. Siswa diminta untuk mengerjakan soal dalam lembar media permainan teka-teki silang dengan menggunakan aksara Jawa. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi. Seperti yang telah disampaikan guru pada pertemuan sebelumnya, dalam pertemuan kedua siklus II ini siswa akan mengerjakan soal media permainan teka-teki silang dan dilanjutkan dengan pengisian angket pascatindakan. Setelah pengisian angket pascatindakan selesai, guru mengakhiri pembelajaran dan berdoa.

6. Numpak sepur mudhun Tuban

Jawaban:

Handwritten answer: *Handwritten text with circled parts and a large 'X' over the right side.*

7. Sikilku ketiban watu

Jawaban:

Handwritten answer: *Handwritten text with circled parts.*

3
a = 1
s = 2

8. Kapuk randhu kanggo bantal

Jawaban:

Handwritten answer: *Handwritten text with multiple circled parts.*

9. Drijine disupit yuyu

Jawaban:

Handwritten answer: *Handwritten text with circled parts.*

4
a = 2
s = 2

10. Manuk gagak mabur ngalor

Jawaban:

Handwritten answer: *Handwritten text with circled parts.*

4
a = 2
s = 1
p = 1

$$\frac{18}{179} \times 100 = 10,05 \quad \frac{3}{2} = 1,5$$

Nama : Wahyu Pranoto

No. Absen : 34

PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG

1	2		3		4		5	
1	2		3		4		5	
	6	7			8	9		
	10		11		12		13	
14			15				16	

4 = 23
5 = 12
P = 1
36

Manengen:

1. Tembung pada tegese kaliyan kewan, (BJ: 548)
3. Tembung pada tegese jur-juran gula sing pliket ana sing digaringake ana sing ora, (BJ: 153)
5. Tembung kosok balen cilik, (BJ: 139)
6. Tembung pada tegese pakumpulan pirukunan dagang lsp, (BJ: 246)
8. Tembung pada tegese kaliyan menahi pakan, (BJ: 287)
10. Tembung pada tegese kaliyan mara ing utawi nekani, (BJ: 295)
12. Wonten ing basa Kawi ateges sesebutaning dewa, (BJ: 33)
14. Tembung pada tegese kaliyan anak bebek, (BJ: 311)
15. Tembung pada tegese wis krasa sajroning ati utawi mangreti, (BJ: 532)
16. Tembung pada tegese kaliyan tumut, (BJ: 613)

Mangisor:

2. Tembung pada tegese kaliyan omah dianggo dodolan barang-barang, (BJ: 618)
3. Tembung pada tegese daging dununging untu, (BJ: 157)
4. Wilangan ingkang pada tegese kaliyan gangsal, (BJ: 274)
5. Tembung pada tegese kaliyan sing murub nganakake panas sarta sorot, (BJ: 144)
7. Tembung pada tegese kang dadi rembug (pasulayan, padudon, lsp), utawi bab ingkang dirembug (diomongake lsp), (BJ: 509)
9. Tembung pada tegese sepur, (BJ: 559)
10. Tembung pada tegese mantun, (BJ: 296)
11. Tembung pada tegese kaliyan nulad, kacelaton tiru, (BJ: 346)
12. Tembung (pangucap) sarana ginawe medarake gagasan awujud kaklumpakane tembung-tembung upama Jawa, Sunda, Inggris, (BJ: 32)
13. Tembung pada tegese kaliyan nywara seru, gumedder, akeh wonge, (BJ: 518)

Nama : Wahyu Pranoto
 No. Absen : 39

PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG

1	2		3		4		5	
10	7		8		9			
	10		11		12		13	
14			15				16	

a : 23
 j : 6
 p : -
 29

Manengen:

1. Ilen-ilen banyu saka ing pagunungan anjog ing segara, (BJ: 182)
3. Selop sing nlakup sikil, (BJ: 558)
5. Tembung pada tegese ngaso utawi lowong ora mlebu nyambut gawe (sekolah lsp), (BJ: 273)
6. Tembung dasa nama gajah, (BJ: 69)
8. Tembung pada tegese kembang, (BJ: 239)
10. Tembung pada tegese rerenggan utawi sandangan, (BJ: 54)
12. Tembung pada tegese mung siji ora ana tunggale, (BJ: 549)
14. Piranti ning panca driya kang dianggo ndedeleng, (BJ: 298)
15. Manuk titihane Batara Wisnu, (BJ: 133)
16. Pepetaning wong lsp sing digawe wlulang (kayu, dluwang) dianggo mujudi crita (lelakon), (BJ: 653)

Mangisor:

2. Tembung pada tegese sada, (BJ: 273)
3. Beras sing wis mateng (diliwet utawi diedang), (BJ: 552)
4. Tembung pada tegese tumbas, (BJ: 611)
5. Wilangan ingkang pada tegese kaliyan gangsal, (BJ: 274)
7. Tembung pada tegese rasa rumasa enggone ngrasakake, (BJ: 471)
9. Elaring manuk (sing dianggo mabur), (BJ: 578)
10. Jinising manungsa kang gede banget, (BJ: 55)
11. Ula siluman kang njaga keblat, (BJ: 335)
12. Tembung pada tegese balunganing blarak, (BJ: 537)
13. Tembung pada tegese nyawa, sukma, (BJ: 93)

Nama : Andina Sholihah

No. Absen : 03

PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG

1 KAWAN	2 MNSTA 2		3 M	MN	4 MIA		5 M	MNSTA
	6 MNSTA 2	7 NY	8 BA		9 MN	10 MA		
		MN			MN			
	10 BA	N	11 MA		12 MN	MN	13 N	
14 BA	N		15 N	BA	MA		16 MBA	MN

a : 26
s : 11
p : 2
39

Manengen:

1. Tembung pada tegese kaliyan kewan, (BJ: 548)
3. Tembung pada tegese jur-juran gula sing pliket ana sing digaringake ana sing ora, (BJ: 153)
5. Tembung kosok balen cilik, (BJ: 139)
6. Tembung pada tegese pakumpulan pirukunan dagang lsp, (BJ: 246)
8. Tembung pada tegese kaliyan menehi pakan, (BJ: 287)
10. Tembung pada tegese kaliyan mara ing utawi nekani, (BJ: 295)
12. Wonten ing basa Kawi ateges sesebutaning dewa, (BJ: 33)
14. Tembung pada tegese kaliyan anak bebek, (BJ: 311)
15. Tembung pada tegese wis krasa sajroning ati utawi mangreti, (BJ: 532)
16. Tembung pada tegese kaliyan tumut, (BJ: 613)

Mangisor:

2. Tembung pada tegese kaliyan omah dianggo dodolan barang-barang, (BJ: 618)
3. Tembung pada tegese daging dununging untu, (BJ: 157)
4. Wilangan ingkang pada tegese kaliyan gangsal, (BJ: 274)
5. Tembung pada tegese kaliyan sing murub nganakake panas sarta sorot, (BJ: 144)
7. Tembung pada tegese kang dadi rembug (pasulayan, padudon, lsp), utawi bab ingkang dirembug (diomongake lsp), (BJ: 509)
9. Tembung pada tegese sepur, (BJ: 559)
10. Tembung pada tegese mantun, (BJ: 296)
11. Tembung pada tegese kaliyan nulad, kacelaton tiru, (BJ: 346)
12. Tembung (pangucap) sarana ginawe medarake gagasan awujud kklumpakane tembung-tembung upama Jawa, Sunda, Inggris, (BJ: 32)
13. Tembung pada tegese kaliyan nywara seru, gumeder, akeh wonge, (BJ: 518)

Nama : Andina Sholihah

No. Absen : 03

PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG

1 Aon	2 Ma		3 Ma	la	4 Lu		5 Ma	Lu
	6 Ma	7 Aon	m		8 Aon	9 Ma	Ba	
		(Aon)				Ma		
	10 Lu	la	11 Aon		12 la	Ma	13 A	
14 Ba	Lu		15 m	lu	Ma		16 Ba	Ma

a : 26
s : 10
p : 1

Manengen:

1. Ilen-ilen banyu saka ing pagunungan anjog ing segara, (BJ: 182)
3. Selop sing nlakup sikil, (BJ: 558)
5. Tembung pada tegese ngaso utawi lowong ora mlebu nyambut gawe (sekolah lsp), (BJ: 273)
6. Tembung dasa nama gajah, (BJ: 69)
8. Tembung pada tegese kembang, (BJ: 239)
10. Tembung pada tegese rerenggan utawi sandangan, (BJ: 54)
12. Tembung pada tegese mung siji ora ana tunggale, (BJ: 549)
14. Piranti ning panca driya kang dianggo ndedeleng, (BJ: 298)
15. Manuk titihane Batara Wisnu, (BJ: 133)
16. Pepetaning wong lsp sing digawe wlulang (kayu, dluwang) dianggo mujudi crita (lelakon), (BJ: 653)

Mangisor:

2. Tembung pada tegese sada, (BJ: 273)
3. Beras sing wis mateng (diliwet utawi diedang), (BJ: 552)
4. Tembung pada tegese tumbas, (BJ: 611)
5. Wilangan ingkang pada tegese kaliyan gangsal, (BJ: 274)
7. Tembung pada tegese rasa rumasa enggone ngrasakake, (BJ: 471)
9. Elaring manuk (sing dianggo mabur), (BJ: 578)
10. Jinising manungsa kang gede banget, (BJ: 55)
11. Ula siluman kang njaga keblat, (BJ: 335)
12. Tembung pada tegese balunganing blarak, (BJ: 537)
13. Tembung pada tegese nyawa, sukma, (BJ: 93)

6. Numpak sepur mudhun Tuban

Jawaban:

U Numpak Sepur Mudhun Tuban
 U Numpak Sepur Mudhun Tuban
 U Numpak Sepur Mudhun Tuban
 U Numpak Sepur Mudhun Tuban

a : 8
 p : 2
 s : 4
 p : 1

7. Sikilku ketiban watu

Jawaban:

U Sikilku Ketiban Watu
 U Sikilku Ketiban Watu
 U Sikilku Ketiban Watu
 U Sikilku Ketiban Watu

a : 7
 p : 1
 s : 5
 p : 1

8. Kapuk randhu kanggo bantal

Jawaban:

U Kapuk Randhu Kanggo Bantal
 U Kapuk Randhu Kanggo Bantal
 U Kapuk Randhu Kanggo Bantal
 U Kapuk Randhu Kanggo Bantal

a : 8
 p : 1
 s : 2
 p : 2

9. Drijine disupit yuyu

Jawaban:

U Drijine Disupit Yuyu
 U Drijine Disupit Yuyu
 U Drijine Disupit Yuyu
 U Drijine Disupit Yuyu

18

10. Manuk gagak mabur ngalor

Jawaban:

U Manuk Gagak Mabur Ngalor
 U Manuk Gagak Mabur Ngalor
 U Manuk Gagak Mabur Ngalor
 U Manuk Gagak Mabur Ngalor

a : 7
 p : 1
 s : 2
 p : 1

$$\frac{147}{179} \times 100 = 82,12$$

4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di : Wates

Pada Tanggal : 25 Maret 2010

**KEPALA
KANTOR PELAYANAN TERPADU**
SRI UTARI, S.H.
Pembina Tk.I; IV/b
NIP. 19551101 198903 2 001

Tembusan kepada Yth.:

1. Bupati Kulon Progo (sebagai laporan);
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo;
3. Kepala Kantor Kesbanglinmas Kabupaten Kulon Progo;
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo;
5. Kepala SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo;
6. Yang bersangkutan;
7. Arsip.



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/35-00
31 Juli 2008

Nomor : 381/H.34.12/PP/III/2010
Lampiran : --
Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 Maret 2010

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Propinsi DIY
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa dari Fakultas kami bermaksud akan mengadakan penelitian untuk memperoleh data penyusunan tugas akhir skripsi, dengan judul :

Peningkatan Prestasi Belajar Menulis Aksara Jawa dengan Media Permainan Teka-teki Silang pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kedungsari Kabupeten Kulon Progo

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : BUDI NURBANITA
NIM : 06205244130
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Pengasih, Kedungsari, Kulon Progo
Waktu Penelitian : Bulan April s.d. Mei 2010

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Rembantu Dekan I,

Drs. Suhaini M. Saleh, M.A.
NIP 19540120 197903 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN PENGASIH
SMP NEGERI 2 PENGASIH

Alamat: Kedungsari, Pengasih, Kulon Progo, Kode Pos 55652, Telp (0274) 7101201

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/115

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **BUDI NURBANITA**
Jenis kelamin : Perempuan
Pendidikan : Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
NIM : 06205244130

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Pengasih Kabupaten Kulon Progo, yang dimulai sejak tanggal : 7 April 2010 sampai dengan tanggal : 12 Mei 2010, dengan baik.

Adapun judul penelitian adalah : ***“ Peningkatan Prestasi Belajar Menulis Aksara Jawa dengan menggunakan media permainan teka-teki silang pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo “***

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kedungsari, 12 Mei 2010
Kepala Sekolah

SRI KADARNINGSIH, S.Pd
Pembina IV/a
NIP 19550308 197903 2 001



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan - Danurejan, Yogyakarta - 55213

SURAT KETERANGAN/IJIN

Nomor : 070/1612/V/2010

Membaca Surat : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY Nomor : 381/H.34.12/PP/III/2010
Tanggal Surat : 15 Maret 2010 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian
Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, badan usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.

Dijinkan untuk melakukan kegiatan survey/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan*), kepada ;

Nama : BUDI NIRBANITA No. Mhs. : 06205244130
Alamat : Karang Malang Yogyakarta
Judul : PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MENULIS AKSARA JAWA DENGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS VIII C SMP NEGERI 2 PENGASIHAN KEDUNGSARI KABUPATEN KULON PROGO
Lokasi : SMP Negeri 2 Pengasih, Kedungsari, Kulon Progo
Waktu : 3 (tiga) Bulan Mulai tanggal : 18 Maret s/d 18 Juni 2010

Dengan ketentuan :

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survey/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan **Softcopy** hasil penelitiannya kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam **compact disk (CD)** dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku dilokasi kegiatan;
4. Waktu penelitian dapat diperpanjang dengan mengajukan surat ijin ini kembali sebelum berakhir waktunya;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 18 Maret 2010

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulon Progo c.a KPT:



SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 / 141 / III / 2010

Memperhatikan : **Surat dari Sekretariat Daerah Propinsi DIY, Nomor : 070/1612/V/2010 tanggal 18 Maret 2010 Perihal : Ijin Penelitian.**

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

Diizinkan kepada : **BUDI NURBANITA**
NIM / NIP : 06205244130
PT/Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Keperluan : IJIN PENELITIAN
Judul/Tema : **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MENULIS AKSARA JAWA DENGAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG PADA SISWA KELAS VIII C SMP NEGERI 2 PENGASIH KEDUNGSARI KABUPATEN KULON PROGO**

Lokasi : SMP Negeri 2 Pengasih, Kedungsari, Kulon Progo.

Waktu s/d : 18 Maret 2010 s/d 18 Juni 2010

Dengan ketentuan :

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.