

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA
JAWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT DI KELAS V SD NEGERI
NGLENGKING SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Elia Arsiati Jani Wilyadi
NIM 12108241025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman” yang disusun oleh Elia Arsiati Jani Wilyadi, NIM 12108241025 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Pembimbing



Supartinah, M. Hum.

NIP 19800312 200501 2 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah telah lazim.

Tanda tangan dengan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 18 Juli 2016
Yang Menyatakan,



Elia Arsiati Jani Wilyadi
NIM 12108241025

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI KELAS V SD NEGERI NGLENGKING SLEMAN" disusun oleh Elia Arsiati Jani Wilyadi, NIM 12108241025 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Supartinah, M. Hum.	Ketua Penguji		18/7 2016
Agung Hastomo, M. Pd.	Sekretaris Penguji		18/7 2016
Suyantiningsih, M. Ed.	Penguji Utama		18/7 2016

Yogyakarta, 20 JUL 2016

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

1. Ilmu itu murah dan mudah. Kemauan untuk belajar itulah yang mahal dan susah. -Prie GS-

2. *“Every student can learn, just not on the same day, or the same way”*

(Setiap siswa dapat belajar, tidak di hari yang sama, atau dengan cara yang sama) -George Evan-

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas penyelesaian penulisan skripsi ini, maka kupersembahkan Tugas Akhir Skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku yang telah memberikan kasih sayang, dukungan baik secara moril maupun materiil, serta yang selalu mendoakanku.
2. Almamater UNY yang telah menjadi tempat untuk menimba ilmu.
3. Nusa dan bangsa

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA
JAWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT DI KELAS V SD NEGERI
NGLENGKING SLEMAN**

Oleh:
Elia Arsiati Jani Wilyadi
NIM 12108241025

ABSTRAK

Menulis aksara Jawa masih dirasa sulit bagi siswasehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadikan keterampilan menulis aksara Jawa rendah, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri Nglengking Sleman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Nglengking yang berjumlah 13 siswa. Penelitian ini terdiri dari duasiklus. Setiap siklus melalui empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskripsi kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan model *TeamsGames Tournament* dapat meningkakan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas V SD Negeri Nglengking. Terdapat peningkatan keterampilan menulis siswa pada siklus I sebesar 58,3% dan meningkat menjadi 83,3%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa sebesar 11,41%.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga proses penyusunan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman” dapat terselesaikan. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Keberhasilan skripsi ini dapat terwujud berkat bimbingan, bantuan, dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih saya berikan kepada:

1. Rektor UNY yang telah mengizinkan penulis untuk kuliah di PGSD FIP UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar FIP UNY yang telah menyetujui dan memberikan izin penelitian.
4. Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu penulis dalam permasalahan akademik.
5. Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan pengertiannya dalam memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta seluruh karyawan FIP UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah SD Negeri Nglengking yang telah memberikan izin penelitian dan bantuan selama penelitian berlangsung.

8. Guru Bahasa Jawa kelas V SD Negeri Nglengking atas kerjasama dan bantuannya selama pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
10. Siswa kelas V SD Negeri Nglengking atas partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.
11. Bapak, Ibu, dan keluargaku atas dukungan, doa, dan kasih sayang yang selalu diberikan.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi dan pembaca.

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori	10
1. Pembelajaran Bahasa Jawa	10
2. Aktivitas Belajar Siswa	15
3. Keterampilan Menulis Aksara Jawa	17
4. Model Pembelajaran Kooperatif.....	24
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	24
b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	23
c. Manfaat Pembelajaran Kooperatif.....	28
d. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif	28

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament .	28
a. Pengertian Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	30
b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	31
6. Karakteristik Siswa Usia Kelas Lanjut.....	37
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Pikir	40
D. Hipotesis Tindakan	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	43
B. Desain Penelitian	44
C. Setting Penelitian	46
1. Tempat penelitian	46
2. Waktu penelitian.....	46
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	47
1. Subjek Penelitian	47
2. Objek Penelitian	47
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Prosedur Penelitian	49
G. Instrumen Penelitian	56
H. Teknik Analisi Data.....	60
I. Indikator Keberhasilan	63

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian Tahap Awal	64
B. Pelaksanaan Tindakan	68
1. Penelitian Siklus I.....	68
2. Penelitian Siklus II	97
C. Pembahasan	123
D. Keterbatasan Penelitian	126

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	127
---------------------	-----

B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN-LAMPIRAN	131

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar	14
Tabel 2 Aksara <i>Legena</i> dan Pasangannya	20
Tabel 3 <i>Sandhangan</i> Bunyi Vokal.....	21
Tabel 4 <i>Sandhangan</i> Konsonan Penutup Suku Kata (<i>Panyigeg</i>)	22
Tabel 5 <i>Sandhangan Wyanjana</i>	23
Tabel 6 Fase-fase Dalam Pembelajaran Kooperatif	26
Tabel 7 Skor individu dalam Turnamen	35
Tabel 8 Skor Tim dalam Turnamen.....	35
Tabel 9 Papan Skor Individu	36
Tabel 10 Papan Skor Kelompok	36
Tabel 11 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Guru Pelaksanaan Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	57
Tabel 12 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Aktivitas belajar bahasa Jawa Siswa Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	58
Tabel 13 Kisi-kisi <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis aksara Jawa	58
Tabel 14 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis aksara Jawa.....	59
Tabel 15 Kriteria Penilaian keterampilan menulis aksara Jawa	60
Tabel 16 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran Bahasa Jawa	62
Tabel 17 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Aktivitas Siswa	63
Tabel 18 Kriteria Hasil Aktivitas Siswa	63
Tabel 19 Nilai <i>Pre-test</i> Pra Tindakan Menulis Aksara Jawa Kelas V.....	65
Tabel 20 Pembentukan Kelompok Belajar Pertemuan Pertama.....	67
Tabel 21 Pembagian Kelompok untuk Turnamen I.....	74
Tabel 22 Hasil Nilai yang Diperoleh Kelompok pada Turnamen I.....	76
Tabel 23 Pembentukan Kelompok Belajar Pertemuan Kedua	80
Tabel 24 Pembagian Kelompok untuk Turnamen	82
Tabel 25 Hasil Nilai yang Diperoleh Kelompok pada Turnamen II	82
Tabel 26 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	85
Tabel 27 Kriteria Presentase Skor	86
Tabel 28 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	87

Tabel 29	Rekapitulasi Nilai <i>Post-test</i> Siswa Siklus I	92
Tabel 30	Perbandingan Hasil Belajar Siswa <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siklus I	93
Tabel 31	Refleksi Hasil Siklus I	97
Tabel 32	Pembentukan Kelompok Belajar Pertemuan Ketiga	102
Tabel 33	Pembagian Kelompok untuk Turnamen III	103
Tabel 34	Hasil nilai yang diperoleh kelompok pada Turnamen III.....	104
Tabel 35	Pembentukan Kelompok Belajar Pertemuan Keempat	107
Tabel 36	Pembagian Kelompok untuk Turnamen IV	109
Tabel 37	Hasil Nilai yang diperoleh kelompok pada Turnamen IV	110
Tabel 38	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengajar Siklus II	111
Tabel 39	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	113
Tabel 40	Hasil Belajar Siklus II	118
Tabel 41	Perbandingan Hasil Belajar Siswa <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> Siklus I dan Siklus II	120

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 Penempatan siswa dalam Meja Turnamen	34
Gambar 2 Alur Kerangka Pikir	41
Gambar 3 Desain Penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart	44
Gambar 4 Hasil Tingkat Ketuntasan <i>Pre-test</i> Menulis Aksara Jawa.....	66
Gambar 5 Hasil Tingkat Ketuntasan <i>Post-test</i> Menulis Aksara Jawa Siklus I.....	93
Gambar 6 Perbandingan Nilai Menulis Aksara Jawa Siswa pada <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	94
Gambar 7 Perbandingan Presentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus dengan Siklus I.....	95
Gambar 8 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	113
Gambar 9 Diagram hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	118
Gambar 10 Hasil Ketuntasan <i>Post-test</i> Menulis Aksara Jawa Siklus II ...	119
Gambar 11 Perbandingan Hasil Tingkat Ketuntasan <i>Post-test</i> Menulis Aksara Jawa Siklus I dan II.....	120
Gambar 12 Perbandingan Nilai Membaca Aksara Jawa pada <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> Siklus I, dan <i>Post-test</i> Siklus II	122
Gambar 11 Perbandingan Presentase Ketuntasan Siswa Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II	123

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Data Subyek Penelitian	131
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	133
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	153
Lampiran 4 Soal <i>Post-test</i> Siklus I.....	169
Lampiran 5 Soal Post-test Siklus II.....	172
Lampiran 6 Hasil Post-test Siklus I.....	174
Lampiran 7 Hasil Post-test Siklus II.....	176
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Nilai Siklus I dan II	178
Lampiran 9 Aturan Turnamen Akademik	179
Lampiran 10 Bagan Pertandingan Turnamen 1	180
Lampiran 11 Teknik Penyekoran Individu Siswa Turnamen I.....	181
Lampiran 12 Teknik Penyekoran Kelompok setelah Turnamen I	183
Lampiran 13 Bagan Pertandingan Turnamen II.....	184
Lampiran 14 Teknik Penyekoran Individu Siswa Turnamen II.....	185
Lampiran 15 Teknik Penyekoran Kelompok setelah Turnamen II.....	187
Lampiran 16 Bagan Pertandingan Turnamen III	189
Lampiran 17 Teknik Penyekoran Individu Siswa Turnamen III	190
Lampiran 18 Teknik Penyekoran Kelompok setelah Turnamen III.....	192
Lampiran 19 Bagan Pertandingan Turnamen IV	194
Lampiran 20 Teknik Penyekoran Individu Siswa Turnamen IV	195
Lampiran 21 Teknik Penyekoran Kelompok setelah Turnamen IV	197
Lampiran 22 Hasil Menulis aksara Jawa Siswa	199
Lampiran 23 Lembar Observasi Kegiatan Guru	203
Lampiran 24 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	206
Lampiran 25 Hasil Observasi Guru pada Siklus I Pertemuan 1.....	209
Lampiran 26 Hasil Observasi Guru pada Siklus I Pertemuan 2.....	212
Lampiran 27 Hasil Observasi Guru pada Siklus II Pertemuan 1	215
Lampiran 28 Hasil Observasi Guru pada Siklus II Pertemuan 2	218
Lampiran 29 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	221

Lampiran 30 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	
Pertemuan 2	224
Lampiran 31 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	
Pertemuan 1	227
Lampiran 32 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	
Pertemuan 2	230
Lampiran 33 Dokumentasi Penelitian.....	233
Lampiran 34 Surat Ijin Penelitian	237

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran seperti tingkat pemahaman, penguasaan materi, partisipasi aktif siswa serta prestasi belajar. Semakin tinggi tingkat pemahaman siswa, penguasaan materi, partisipasi aktif, serta prestasi belajar yang dicapai siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Perlu kita ketahui, bahwa hakikat pembelajaran yang efektif bukan hanya terletak pada hasil yang dicapai oleh peserta didik, namun proses dari pembelajaran itu sendiri juga merupakan hal yang penting, bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, pengetahuan baru, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, perubahan perilaku dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Hal tersebut juga senada dengan pendapat E. Mulyasa (2002: 32) yang mengatakan:

“pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri”.

Setiap proses pembelajaran, peranan guru selaku pendidik bertugas membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan mudah dalam menerima apa yang diajarkan oleh guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran, namun keterlibatan aktif menjadi hal yang tidak kalah pentingnya agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai materi, menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar lebih variatif. Muhammad Annas (2014: 4) berpendapat, menciptakan kelas yang kooperatif menjadi bagian penting dari tugas guru. Tujuan pembelajaran dicapai tidak hanya oleh dan untuk siswa saja tetapi dicapai bersama sama antara guru dengan siswa. Siswa selaku peserta didik berusaha untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya. Inti dari proses pendidikan adalah proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Perbaikan mutu pendidikan harus dimulai dengan menata dan meningkatkan mutu pembelajaran yang ada di kelas, salah satunya pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Setiap mata pelajaran memiliki kekhususan atau spesifikasi muatan dan tujuan yang berbeda. Bahasa Jawa diajarkan dalam rangka melestarikan bahasa dan budaya yang mulai tergerus oleh kemajuan jaman. Pelestarian nilai-nilai budaya yang adiluhung atau tinggi nilainya harus dilakukan sebagai upaya memelihara kekayaan budaya nasional Indonesia, oleh sebab itu pembelajaran bahasa Jawa menjadi penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bagian dari upaya menjaga nilai budaya bangsa Indonesia. Bahasa Jawa adalah salah satu Mulok dalam struktur kurikulum ditingkat pendidikan SD/MI, SMP/MTs dan

SMA/MA/SMK, bahkan di Propinsi Yogyakarta menjadi mulok wajib bagi semua jenjang pendidikan. Pada Kurikulum Muatan Lokal bahasa Jawa 2010, pembelajaran bahasa Jawa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa Jawa di Sekolah Dasar terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Setiap aspek meliputi empat keterampilan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung karena tanpa bertatap muka dengan teman bertutur atau berbicara. Keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Jawa, siswa tidak hanya diajarkan cara menulis huruf alphabet namun siswa juga harus trampil menulis aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran bahasa Jawa, bagi siswa pelajaran bahasa Jawa cukup sulit untuk dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa-siswi kelas V yang berjumlah 13 siswa, pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Nglengking, menghadapi beberapa permasalahan. Masalah dihadapi terletak pada rendahnya keterampilan menulis aksara Jawa. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, hanya 2 siswa yang mengajukan pertanyaan, sebagian siswa hanya berbisik-bisik dengan teman lainnya bahkan sebagian besar hanya diam. Kepasifan siswa juga ditunjukan saat pembelajaran aksara Jawa. Siswa mau menulis materi yang disampaikan jika guru menginstruksikan untuk menulis materi, sedangkan sebagian siswa yang tidak menulis asyik berbicara dengan

teman. Siswa mengaku jika saat latihan menulis kata dalam aksara Jawa masih melihat tulisan guru di papan tulis, lalu siswa ditugasi untuk menulis. Hal ini juga menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan wawancara dengan dua perwakilan siswa kelas V didapatkan bahwa beberapa siswa kesulitan mengingat aksara Jawa karena jumlah aksara yang banyak belum termasuk dengan pasangannya.

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

Sikap siswa yang demikian disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajarkan menulis aksara Jawa kurang variatif, yang mengakibatkan siswa merasa bosan. Masalah ini juga dikemukakan oleh Mubiar Agustis (2011: 17) berpendapat bahwa yang menjadi masalah sampai saat ini adalah masih banyak guru-guru menggunakan metode ceramah dan bersifat satu arah, guru berbicara sedangkan siswa mendengarkan. Selain itu sikap dari guru yang tidak dapat menyatu dengan siswa. Seharusnya seorang guru dapat berhubungan baik dengan siswa-siswa agar siswanya merasa senang dengan guru dan tidak merasa jenuh serta pasif. Namun dalam hal ini tidak dapat sepenuhnya

menyalahkan pada guru, guru di SDN Nglengking sudah berusaha untuk memaksimalkan pembelajaran bahasa Jawa yang dalam satu minggu 2 jam pelajaran dengan menambah 1 jam pada mata pelajaran lain. Media dan sumber belajar bahasa Jawa relatif kurang sehingga beberapa materi pembelajaran yang mestinya menarik jika memakai media, justru menjadi membosankan karena hanya berisi ceramah dari guru.

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

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Senada dengan pendapat Miftahul Huda (2013: 198), model pembelajaran *TGT* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil maksimal anggota setiap tim adalah 4 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik. *Teams Games Tournament (TGT)* melibatkan aktivitas seluruh siswa dan terdapat unsur permainan dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

memungkinkan peserta didik dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar juga rasa percaya diri bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang sangat tertarik dengan permainan. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa SD.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini dapat menguji kesiapan siswa dalam menjawab pertanyaan yang pada akhirnya mereka dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan yang berkenaan dengan judul skripsi “UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DI KELAS V SD NEGERI NGLINGKING SLEMAN”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar menulis aksara Jawa siswa yang rendah kurang dari 65.
2. Pembelajaran menulis aksara Jawa pada umumnya kurang bervariasi sehingga siswa cepat merasa bosan.
3. Rendahnya minat siswa untuk belajar menulis aksara Jawa karena materi yang banyak dalam waktu satu minggu 2 jam pelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi masalah sebagai ruang lingkup dari penelitian ini yaitu masih rendahnya keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Nglengking pada pembelajaran bahasa Jawa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa melalui model *Teams Games Tournament* di siswa kelas V SD Negeri Nglengking?
2. Bagaimanakah meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa melalui model *Teams Games Tournament* di siswa kelas V SD Negeri Nglengking?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, pembatasan masalah, dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa melalui model *Teams Games Tournament* di siswa kelas V SD Negeri Nglengking.
2. Meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri Nglengking.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Nglengking memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Nglengking.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam mengembangkan variasi metode atau model pembelajaran.
- 2) Bahan informasi tentang penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa.
- 3) Memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam menerapkan metode belajar dan penelitian tindakan kelas.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa memperoleh pengalaman baru melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*.
- 2) Siswa dapat meningkatkan serta mengoptimalkan keterampilan menulis aksara Jawa pada pembelajaran bahasa Jawa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan positif dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Jawa.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif bagi pengembangan sekolah, utamanya untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini memberikan pengetahuan serta masukan bagi peneliti yaitu bagaimana meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa melalui model *Teams Games Tournament*.

G. Definisi Operasional

1. Keterampilan Menulis aksara Jawa

Keterampilan menulis merupakan keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik. Aksara Jawa atau *carakan* adalah huruf yang bersifat silabis yaitu setiap huruf mewakili satu suku kata. Jadi menulis aksara Jawa adalah pengalih-hurufan dari abjad latin ke aksara Jawa.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen yang diawali dengan penyajian materi, kerja kelompok, melakukan permainan, *tournament* dan diakhiri dengan pemberian soal.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa di Sekolah Dasar merupakan bagian dari kurikulum Muatan Lokal (Mulok) terdiri dari beberapa standar kompetensi diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan apresiasi sastra. Pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa diarahkan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa (Tim Kurikulum Mulok DIY, 2010: 1). Pembelajaran bahasa Jawa berdasarkan Kurikulum 2010 juga lebih menekankan kepada pendekatan komunikatif yaitu pembelajaran yang mempermudah para siswa agar lebih akrab dalam pergaulan dengan menggunakan bahasa Jawa dan melatih siswa untuk lebih senang berbicara menggunakan bahasa Jawa yang benar dan tetap sesuai dengan situasinya.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa Jawa pada saat ini diharapkan agar para siswa lebih menyenangi budaya bangsa khususnya Budaya Jawa. Menumbuhkan cipta, rasa dan karsa, siswa akan diajak untuk mengenal dan lebih mencintai budaya sendiri, serta mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Jawa yang kreatif dan menyenangkan khususnya dalam penerapan unggah-ungguh dapat dimanfaatkan sebagai wahana pembentukan watak pekerti bangsa dan mampu mengaplikasikan dalam

kehidupan sehari-hari serta internalisasi diri dalam budaya Jawa yang adhiluhung. Jika seorang guru mampu dengan benar mengajarkan dan mengaplikasikan ilmu dalam pembelajaran bahasa Jawa, maka siswa akan lebih memiliki budi pekerti yang baik.

Pembelajaran bahasa Jawa dapat menjadi salah satu alat pembentuk sikap, watak dan perilaku peserta didik agar sesuai dengan budaya bangsa. Indikator dari keberhasilan tersebut adalah kemampuan siswa dalam mengaplikasikan hasil pembelajaran bahasa Jawa, terlihat dari perubahan tingkah laku, tata karma halus budi bahasanya dan menjadi insan yang beradab.

Tim Kurikulum Mulok DIY (2010: 1) berpendapat bahwa mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa berfungsi sebagai berikut:

- 1) Sarana membina rasa bangga terhadap bahasa Jawa.
- 2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa.
- 3) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- 4) Sarana penyebaran pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan dan menyangkut berbagai masalah.
- 5) Sarana pemahaman budaya Jawa melalui kesusasteraan Jawa

Berdasarkan beberapa poin fungsi mata pelajaran bahasa Jawa di atas, pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dijadikan sarana untuk mengenalkan bahasa Jawa kepada siswa. Setelah siswa mengenal dan memahami bahasa dan sastra Jawa, diharapkan tumbuh rasa bangga dalam diri siswa terhadap bahasa Jawa. Siswa tidak akan malu dan rendah diri menggunakan bahasa Jawa untuk berinteraksi ataupun untuk tujuan yang lainnya ketika rasa suka dan rasa bangga telah tertanam dalam dirinya. Selain itu, pembelajaran bahasa Jawa juga dijadikan sarana untuk melestarikan nilai-

nilai luhur dalam bahasa dan sastra Jawa dengan cara meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa daerah tersebut.

Pembelajaran bahasa Jawa juga dijadikan sebagai wahana penanaman watak dan pekerti bangsa akan membutuhkan kepandaian guru dalam mengemas menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, berdaya guna dan berhasil agar mampu mengintegrasikan nilai-nilai unggah-ungguh dan budi pekerti luhur seperti, tahu sopan santun, tata krama berbahasa, dan bisa menempatkan diri di tengah pergaulan umum. Sesuai fungsi pokok Pembelajaran bahasa Jawa yakni komunikasi, edukasi, dan cultural, maka untuk memenuhi fungsi tersebut.

Tujuan dari muatan lokal Bahasa, Sastra dan Bahasa Jawa sebagaimana dikutip dalam Kurikulum Muatan Lokal dari Disdikpora DIY (2010:2) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan unggah-ungguh yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana berkomunikasi dan sebagai lambang kebanggaan serta identitas daerah.
- 3) Memahami bahasa Jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Jawa dan meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa dalam mata pelajaran Bahasa, sastra, dan Budaya Jawa berfungsi sebagai sarana yang menumbuhkan rasa bangga dan lebih senang akan

budaya bangsa khususnya Budaya Jawa. Apabila siswa SD sudah mampu untuk menumbuhkan cinta pada pembelajaran bahasa Jawa, siswa diajak untuk mengenal dan lebih mencintai budaya sendiri, serta mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar adalah untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan dalam penerapan pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa.

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Jawa di SD merupakan luasnya bahan ajar atau pokok bahasan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Berdasarkan kurikulum muatan lokal mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa Sekolah Dasar Daerah Istimewa Yogyakarta (Tim, 2010: 2) ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa mencakup kompetensi kemampuan berbahasa, kemampuan bersastra, kemampuan berbudaya yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, menyimak, dan membaca.

Muatan lokal bahasa Jawa diajarkan sejak kelas I sekolah dasar. Alokasi waktu untuk muatan lokal bahasa Jawa di sekolah dasar adalah 2 x 45 menit. Adapun Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa Jawa (dalam Sedya Santosa, 2011: 9) meliputi:

- a. Menyimak: memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam rangkai budaya Jawa. Pokok-pokok pembelajaran menyimak antara lain mendengarkan kata/kalimat/paragraf berupa bahasa, sastra ataupun budaya Jawa seperti *unggah-ungguh* atau cerita.
- b. Berbicara: mengungkapkan gagasan wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa. Pokok-pokok kegiatan pembelajaran berbicara antara lain pengucapan, lafal, dan intonasi bahasa Jawa sesuai kaidah yang benar serta pemakaian ragam bahasa atau *unggah-ungguh basa* yang tepat.
- c. Membaca: memahami wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa. Pokok-pokok pembelajaran membaca bahasa Jawa antara lain adalah membaca dongeng, tembang, dan aksara Jawa.

- d. Menulis: mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa. Pokok-pokok pembelajarannya antara lain menuliscerita dalam bahasa Jawa, *geguritan*, aksara Jawa, dan lain-lain.

Pokok bahasan bahasa Jawa pada setiap kelas berbeda-beda. Meskipun begitu, pokok bahasan tersebut berkesinambungan setiap jenjang pendidikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tertulis dalam kurikulum bahasa Jawa yang digunakan. Standar kompetensi merupakan kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dicapai. Sedangkan kompetensi dasar adalah kemampuan yang harus dikuasai siswa sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam pembelajaran (Tim, 2010: 2).

Suwardi Endraswara (2009: 5-6) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Jawa seharusnya meliputi lima kompetensi, yaitu (1) kompetensi budi pekerti dan *unggah-ungguh*, (2) kompetensi membaca dan menulis aksara Jawa, (3) kompetensi lambang Jawa, (4) kompetensi sesorah, (5) kompetensi menulis sastra dan non sastra. Kelima kompetensi tersebut diturunkan dalam silabus dengan memerhatikan jenjang pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, indikator yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis aksara Jawa. Penelitian ini dilakukan di kelas V semester 2. Berikut ini adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Jawa kelas V semester 2 berdasarkan kurikulum muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa SD (Tim, 2010: 11).

Tabel 1 Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi		Kompetensi Dasar	
5	Menyimak Memahami wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa.	5.1	Memahami wacana lisan gotong royong yang dibacakan atau melalui berbagai media.

	Standar Kompetensi		Kompetensi Dasar
6	Berbicara Mengungkapkan gagasan wacana lisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa.	6.1	Menceritakan watak tokoh wayang.
7	Membaca Memahami wacana tulisan sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa.	7.1	Membaca wacana tulis pendidikan.
		7.2	Membaca dan memahami geguritan pendidikan.
		7.3	Membaca kalimat beraksara Jawa.
8	Menulis Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa.	8.1	Menulis kerangka kegiatan sosial dengan ejaan yang benar.
		8.2	Menulis kalimat beraksara Jawa yang menggunakan pasangan.

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran bahasa Jawa kelas V semester 2 di atas, penelitian ini difokuskan pada standar kompetensi menulis yaitu menulis beraksara Jawa yang menggunakan *sandhangan* dan pasangan.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Sardiman (2006: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Aktivitas yang melibatkan fisik maupun mental terjadi dalam sebuah pembelajaran. Senada dengan pendapat tersebut, Oemar Hamalik (2009: 179) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan

dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan keterampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran beraneka ragam. aktivitas dalam belajar yang digolongkan oleh Paul B.Diedric (Sardiman, 2011: 101) adalah sebagai berikut.

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
- c. *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
- e. *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, beternak.
- g. *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- h. *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun berani, tenang.

Penggolongan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar bahasa Jawa siswa dapat dilihat berdasarkan indikator yang menunjukkan adanya aktivitas belajar menurut pendapat di atas. Indikator aktivitas dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa di kelas antara lain.

- a. *Visual activities*: memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa dan mengemukakan pengetahuan awal tentang materi aksara Jawa.
- b. *Oral Activities*: mengemukakan pengetahuan awal tentang materi aksara Jawa, bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami, diskusi,

mengerjakan LKS, dan mempresentasikan hasil diskusi.

- c. *Listening Activities*: mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.
- d. *Motor Activities*: membentuk kelompok.
- e. *Mental Activities*: menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi dan menghitung skor yang diperoleh individu maupun kelompok.

3. Keterampilan Menulis Aksara Jawa

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang yang menjadi tujuan setiap pengajaran bahasa di sekolah. Dalman (2013: 1) berpendapat menulis dapat berarti menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang. Menulis merupakan suatu aktivitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai medianya. Wujudnya berupa tulisan yang terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan semua kelengkapannya, seperti ejaan dan tanda baca. Pendapat tersebut juga disampaikan oleh Saleh Abbas (2006: 125) yang mengemukakan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Pada prinsipnya fungsi utama dari tulisan ialah sebagai alat komunikasi yang tidak langsung.

Menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 3) keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Sama halnya dengan pendapat-pendapat di atas bahwa menulis dijadikan sebagai alat komunikasi secara tidak langsung

sehingga pembaca tulisan harus dapat memahami dan mengerti maksud dari tulisan tersebut.

Menulis merupakan suatu keterampilan berkomunikasi atau penyampaian pesan kepada orang lain secara tertulis atau tidak langsung yang diwujudkan dalam bentuk rangkaian lambang-lambang/symbol-simbol grafis yang dapat dimengerti oleh penulis dan dipahami oleh orang lain yang membacanya. Menulis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menulis aksara Jawa.

Aksara Jawa merupakan abjad Jawa yang terdiri atas dua puluh aksarapokok yang bersifat silabik, Hesti Mulyani (Darusuparata 2002: 5). Aksara Jawa berbeda dengan abjad latin yang sering digunakan dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Abjad latin bersifat *alpabetic*, yaitu memerlukan vokal sebagai pembantubunyi, sedangkan aksara Jawa bersifat *syllabaric* yang mampu berbunyi walaupun berdiri sendiri.

Keterampilan menulis aksara Jawa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu keterampilan menyampaikan pesan tertulis atau tidak langsung dan diwujudkan dalam rangkaian lambang huruf carakan yang dapat dimengerti oleh pembaca. Menulis aksara Jawa pada hakikatnya sama dengan pengalih-hurufan dari abjad latin ke aksara Jawa. Menulis aksara Jawa menuntut adanya pemahaman, ketelitian, dan latihan yang teratur. Hal ini bertujuan supaya dapat menghasilkan tulisan aksara Jawa dengan baik dan benar. Tulisan yang baik dalam menulis aksara Jawa dapat dilihat pada ketepatan penulisan aksara Jawa beserta perangkatnya sesuai dengan kaidah penulisan yang berlaku.

Mengacu pada pengertian menulis yang dikemukakan di depan, menulis aksara Jawa berarti suatu kegiatan menurunkan lambang-lambang grafis berupa aksara Jawa. Aksara Jawa memiliki 20 huruf utama yang disebut aksara *legena* atau aksara telanjang dan memiliki vokal dasar "a". Aksara ini sudah dapat membentuk kata/kalimat tanpa diberi imbuhan apapun selama kata atau kalimat tersebut bervokal "a". Setiap aksara pokok mempunyai aksara pasangan yang berfungsi sebagai penghubung suku kata tertutup konsonan dengan suku kata berikutnya (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa, 2003: 5). Sedangkan aksara pasangan digunakan sebagai cara untuk mematikan huruf yang diberi pasangan digunakan untuk mematikan huruf di tengah kata atau kalimat (apabila untuk mematikan huruf diakhir kalimat adalah menggunakan *pangkon*).

a. Aksara Jawa *Legena* beserta Pasangan

Aksara *legena* merupakan aksara yang masih murni atau belum menggunakan *sandhangan*. Aksara *legena* berjumlah dua puluh. Aksara *legena* juga dinamakan *dentawyanjana*. Kata *denta* artinya gigi dan *wyanjana* artinya aksara. Jadi, arti sebenarnya kata *dentawyanjana* yaitu aksara suara gigi. Namun, pada umumnya *dentawyanjana* diartikan sebagai urutan aksara Jawa yang dimulai dari aksara *legena* (*ha*) hingga (*nga*)". Penelitian ini memfokuskan pada keterampilan menulis aksara Jawa yang menggunakan *pasangan*. Berikut ini adalah penjelasan mengenai aksara Jawa dan pasangannya serta aksara *sandhangan* yang berfungsi sebagai pengubah bunyi aksara Jawa. Berikut ini merupakan aksara *legena* dan pasangannya.

Tabel 2 Aksara *Legena* dan Pasangannya

Nama Aksara	Bentuk Aksara	Pasangan	Nama aksara	Bentuk Aksara	Pasangan
<i>ha</i>	a	 H	<i>pa</i>	p	 P
<i>na</i>	n		<i>dha</i>	d	
<i>ca</i>	c		<i>ja</i>	j	
<i>ra</i>	r		<i>ya</i>	y	
<i>ka</i>	k		<i>nya</i>	v	V.....
<i>da</i>	f		<i>ma</i>	m	
<i>ta</i>	t		<i>ga</i>	g	
<i>sa</i>	s	 S	<i>ba</i>	b	
<i>wa</i>	w		<i>tha</i>	q	
<i>la</i>	l		<i>nga</i>	z	

Catatan:

- 1) Aksara *pasangan ha*, *sa*, dan *pa* ditulis di belakang aksara konsonan akhir suku kata di depannya. Aksara pasangan selain yang disebutkan itu ditulis di bawah aksara konsonan akhir suku kata di depannya.
- 2) Aksara *ha*, *ca*, *ra*, *wa*, *dha*, *ya*, *tha*, dan *nga* tidak dapat diberi aksara pasangan atau tidak dapat menjadi aksara *sigegan* (aksara konsonan penutup suku kata). Di dalam hal ini aksara *sigegan ha* (a) diganti

wignyan (h), aksara *sigegan ra* (r) diganti *layar* (l), aksara *sigegan nga*

(z) diganti *cecak* (:), dan hampir tidak ada suku kata yang berakhir

sigeganca, wa, dha, ya, tha.

b. *Sandhangan*

Sandhangan yaitu tanda yang digunakan untuk mengubah atau memberi suara pada huruf atau pasangan. Vokal *a* di dalam bahasa Jawa mempunyai dua macam varian, yaitu / ç / dan / a /. Vokal *a* dilafalkan /ç/, seperti *o* pada kata *bom, pokok, tolong, tokoh* di dalam bahasa Indonesia. Vokal *a* dilafalkan /a/, seperti *a* pada kata: *pas, ada, siapa, dan semua*, di dalam bahasa Indonesia. *Sandhangan* dapat dibagi menjadi dua, yaitu: (a) *sandhangan bunyi vocal (sandhangan swara)* dan (b) *sandhangan konsonan penutup suku kata (sandhangan panyigeg wanda)*.

1) *Sandhangan Bunyi Vokal (Sandhangan Swara)*

Sandhangan swara berfungsi untuk mengubah bunyi vokal suatu aksara *legena/carakan* jika dipasangkan dengan *sandhangan swara*. *Sandhangan swara* ada 5 buah, yaitu:

Tabel 3 *Sandhangan Bunyi Vokal*

Nama	Bentuk	Bunyi	Contoh
Wulu	ᮊ	i	Pipi siti p i p i s i t i
pepet	ᮊ	e	Metu telu m e t u t e l u

Nama	Bentuk	Bunyi	Contoh
Suku	↓	u	Kuku putu k ɯ k ɯ p ɯ t ɯ
Talingtarung	[.....o	o	Moro Poso [mo [ro [po [so
Taling	[.....]	ê	Kene rene [k [n [r [n

Penulisan *sandhangan* pada aksara Jawa terikat pada aturan penulisan, diantaranya adalah sebagai berikut. (i) *sandhangan wulu* terletak di sebelah kiri sandangan lainnya; (ii) *sandhangan suku* pada pasangan *ka* (k), *ta* (t), *la* (l), bentuk pasangan dirubah seperti aksara *legena*; (iii) *sandhangan taling tarung* mengapit aksara *legena*, sehingga *taling tarung* yang melekat pada pasangan ditulis pada aksara yang mati dan pasangannya.

2. *Sandhangan* Konsonan Penutup Suku Kata (*Sandhangan Panyigeg Wanda*)

Sandhangan panyigeg wanda adalah sandhangan yang berfungsi untuk menutup suku kata. Ada 4 jenis *sandhangan panyigeg wanda*, yaitu:

Tabel 4 *Sandhangan Konsonan Penutup Suku Kata (Panyigeg)*

Nama	Bentuk	Bunyi	Contoh
Layar	/....	-r	Layar mabur m y /m b ɯ
Wighyan	h	-h	Tengah sawah t ɨ z h s w h

Nama	Bentuk	Bunyi	Contoh
Cecak	:	-ng	Kolang kaling [k o l : k l ɨ̃]
Pangkon	\	Aksara mati	Tuku bebek t ɨ̃ k ɨ̃ [b [b k \

3) Sandhangan Wyanjana

Sandhangan Wyanjana merupakan *sandhangan* yang diucapkan bersama huruf yang diberi *sandhangan*. Ada tiga jenis *sandhangan* *pambukaning wanda*, yaitu:

Tabel 5 Sandhangan Wyanjana

Nama	Wujud	Contoh
Cakra	...]	Putra p ɨ̃ t]
Keret	}	Kreneng k } n .
Pengkal	-	Setya s ɨ̃ t - a

Penulisan *sandhangan* pada aksara Jawa terikat pada aturan penulisan, diantaranya adalah sebagai berikut. (i) *sandhangancecak* ditulis di dalam *pepet*; (ii) selain untuk mematikan huruf, *sandhanganpangkon* juga dapat digunakan untuk pengganti *pada lingsa* (koma) jika *pangkon* diberi *lingsa*; (iii) *pangkon* digunakan supaya penulisan aksara Jawa tidak bersusun tiga. Aturan penggunaan *sandhangan* dalam penulisan aksara Jawa, *sandhangan pepet* tidak dipakai untuk menuliskan suku kata *re* dan *le* yang bukan sebagai pasangan. Hal ini karena suku kata *re* dan *le* yang

bukan pasangan dilambangkan dengan $\times$ (*pa cerek*) dan *le* yang bukan

pasangan dilambangkan dengan 2 (*nga lelet*) (Tim, 2003: 20).

Berdasarkan Kompetensi Dasar Muatan Lokal Bahasa Jawa DIY, materi pembelajaran aksara Jawa untuk kelas V SD yang digunakan dalam model pembelajaran ini yaitu memahami kata, frasa, klausa dan kalimat beraksara Jawa *legena*, yang *bersandhangan* dan berpasangan. Hal tersebut dilakukan agar siswa mampu menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Sugiyanto (2008: 35) berpendapat pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan Robert E. Slavin (dalam Isjoni 2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4 orang dengan struktur kelompok heterogen. Pembelajaran kooperatif para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang untuk menguasai

materi yang disampaikan oleh guru dan saling melakukan diskusi dan kerja sama.

Arif Rohman (2009: 186) juga berpendapat pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok. Saling ketergantungan positif antar individu siswa menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif terjadi kerjasama dan diskusi antar anggota kelompok yang dipimpin atau diarahkan oleh guru. Hal senada juga disampaikan oleh Agus Suprijono (2009: 54) “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Istilah kooperatif dalam hal ini bermakna lebih luas, yaitu menggambarkan keseluruhan proses sosial dalam belajar dan mencakup pula pengertian kolaboratif.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, makadapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil dari kerjasama anggota antara 2 sampai 5 orang yang anggotanya bersifat heterogen, dalam memecahkan masalah yang diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif, proses pembelajarannya tidak harus belajar dari guru kepada siswa, namun siswa dapat saling membelajarkan

sesama teman siswa lainnya. Berbeda dengan model-model pembelajaran yang lain, model ini lebih menekankan pada proses kerja sama dalam bentuk kelompok. Berikut ini merupakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Suprijono (2012: 65), sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 (enam) fase.

Tabel 6 Fase-fase dalam Pembelajaran Kooperatif

Fase	Kegiatan guru
Fase 1 : <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar
Fase 2 : <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal
Fase 3 : <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4 : <i>Assist team work and studenty</i> Membantu kerja tim dan belajar.	Membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya
Fase 5 : <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran atau kelompok kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 : <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan.	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

1) Fase pertama

Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan atau mengondisikan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Guru menyampaikan apa tujuan dari pembelajaran tersebut dan mengondisikan siswa agar siap dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini penting untuk dilakukan karena siswa harus memahami dengan jelas prosedur dan aturan dalam pembelajaran.

2) Fase kedua

Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang materi yang diajarkan. Penyampain informasi ini penting karena merupakan bagian isi dari akademik.

3) Fase ketiga

Guru harus menjelaskan bahwa siswa harus saling bekerja sama didalam kelompok. Penyelesaian tugas kelompok harus merupakan tujuan kelompok. Tiap anggota kelompok memiliki peran individual untuk mendukung tercapainya tujuan kelompok. Fase ketiga ini guru harus benar-benar mengawasi dan membimbing siswa agar siswa lain tidak saling tergantung.

4) Fase keempat

Guru perlu mendampingi tim-tim belajar, mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan siswa dan waktu yang dialokasikan. Pada fase ini bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, pengarahan, atau meminta beberapa siswa mengulangi hal yang sudah ditunjukkan.

5) Fase kelima

Guru melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi-materi yang telah di ajarkar maupun dibahas oleh guru.

6) Fase keenam

Guru mempersiapkan struktur *reward* yang akan diberikan kepada siswa. Variasi *reward* dapat dicapai tanpa tergantung pada apa yang dilakukan orang lain. Struktur *reward* kompetitif adalah jika siswa diakui

usaha individualnya berdasarkan perbandingan dengan orang lain. Struktur *reward* kooperatif diberikan kepada tim meskipun anggota tim-timnya saling bersaing.

c. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Sadker (dalam Miftahul Huda, 2011: 66) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif seperti berikut ini.

- 1) Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi.
- 2) Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga-diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
- 3) Adanya pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (interdependensi positif) untuk proses belajar mereka nanti.
- 4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

Pembelajaran kooperatif juga memiliki manfaat yang penting bagi siswa yaitu meningkatkan hubungan antar kelompok, belajar kooperatif memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk mencerna materi pembelajaran. Tujuan yang lain yaitu meningkatkan rasa percaya diri dan memotivasi belajar, belajar kooperatif dapat membina kebersamaan, peduli satu sama lain, tenggang rasa, tertanam sikap saling menghargai satu sama lainnya, serta menumbuhkan budi pekerti antarsiswa dan siswa dengan gurunya untuk keberhasilan tim saat berlangsungnya diskusi maupun turnamen dalam kelompok.

d. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif menurut Robert E. Slavin (dalam Isjoni 2009: 11-26) ada berbagai macam tipe, yaitu *Student Teams*

Achievement Division (STAD), Team Game Tournament (TGT), Jigsaw II, Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Team Assisted Individualization (TAI), Group Investigation, Learning Together, Complex Instruction, dan Structure Dyadic Methods. Nur Asma (2006: 51) juga menyebutkan macam-macam model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

- 1) *Student Teams-Achievement Divisions (STAD).*
- 2) *Teams Games-Tournament (TGT).*
- 3) *Team-Assisted Individualization (TAI).*
- 4) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC).*
- 5) *Group Investigation (GI).*
- 6) *Jigsaw.*
- 7) *Co-Op Co-Op*

Macam-macam model pembelajaran kooperatif menurut Miftahul Huda (2011: 134), yaitu.

- 1) Mencari Pasangan (*Make a Match*).
- 2) Bertukar Pasangan.
- 3) Berpikir-Berpasangan-Berpikir (*Think-Pair-Share*).
- 4) Berkirim salam dan soal.
- 5) Kepala Bernomor (*Numbered Heads Together*)
- 6) Kepala Bernomor Terstruktur (*Structured Numbered Heads*).
- 7) Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*).
- 8) Keliling Kelompok.
- 9) Kancing Gemerincing.
- 10) Keliling Kelas.
- 11) Lingkaran Dalam-Lingkaran Luar (*Inside-Outside Circle*).
- 12) Tari Bambu.
- 13) *Jigsaw.*

Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Berdasarkan penjelasan tentang manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa, model *Teams Games Tournament* ini sesuai diterapkan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas V. Model *Teams Games Tournament* ini sangat

sesuai dengan karakteristik siswa yang suka berkelompok dengan teman sebaya, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, dan memandang nilai sebagai ukuran prestasi. Adanya pembagian kelompok dalam model *Teams Games Tournament* sesuai dengan karakteristik siswa yang suka berkelompok dengan teman sebaya. Hal ini akan membuat siswa saling bertukar informasi serta saling mengajari satu sama lain. Adanya kompetisi dan penghargaan di akhir kegiatan akan membuat siswa tertantang untuk mendapatkan nilai terbaik yaitu dengan mengerjakan soal yang diberikan dengan sebaik mungkin.

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Robert E. Slavin (dalam Isjoni 2009: 54) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum sama saja dengan STAD kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Belajar dengan *game* yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Nur Asma (2006: 54), model pembelajaran *Teams Games-Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan-

pertanyaan yang diajukan oleh guru digunakan untuk melakukan permainan (*game*) dan turnamen.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen yang diawali dengan penyajian materi, melakukan permainan, *tournament* dan diakhiri dengan pemberian soal.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Robert E. Slavin (2005: 172-174), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terdiri dari lima langkah yaitu:

1) *Class – Presentation* (Penyajian/Presentasi Kelas)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi aksara Jawa dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, materi yang disampaikan dalam menulis aksara Jawa dalam menulis kata, frasa, klausa, dan kalimat sederhana. Penjelasan yang dilakukan guru setiap pertemuan berbeda indikator, karena akan membantu siswa dalam membuat kalimat atau paragraf jika dilakukan secara bertahap. Guru menjelaskan materi berdasarkan dan disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

2) *Team* (Kelompok)

Setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik siswa dan jenis kelaminnya. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* dan turnamen. Pada tahap ini siswa belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami materi pelajaran. Selama belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas, serta memandu berfungsinya kelompok belajar.

3) *Games* (Permainan)

Game dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana. Pertanyaan-pertanyaan ini akan dikerjakan dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Pertemuan pertama mengerjakan LKS “papan ukara”, pertemuan kedua mengerjakan melengkapi frasa, pertemuan ketiga membuat klausa, dan pertemuan keempat menyusun kalimat.

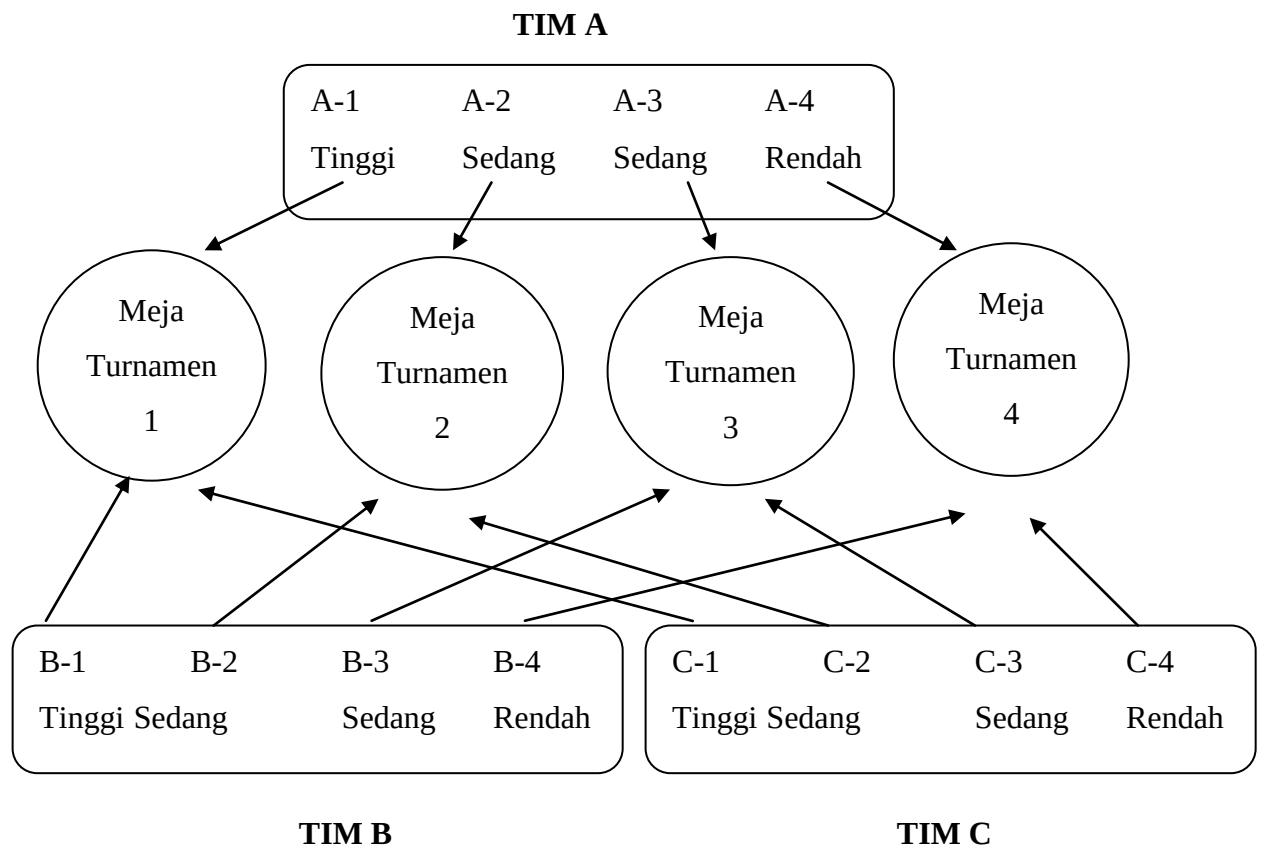
4) *Tournament* (Pertandingan/Kompetisi)

Kelompok turnamen berbeda dengan kelompok *game*. Setiap anggota kelompok *game* mewakili kelompoknya untuk melakukan

turnamen. Kelompok turnamen terdiri dari tiga siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Pada tahap ini setiap siswa diberi soal berjumlah 3 butir untuk dikerjakan secara bergantian. Soal yang dikerjakan menyesuaikan dengan materi yang dibahas pada pertemuan tersebut.

Turnamen dilaksanakan pada akhir pembelajaran setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Aturan dalam turnamen ini dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya. Kelompok pembaca bertugas mengambil kartu bernomor, mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan, dan memberi jawaban. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban berbeda. Sedangkan penantang II bertugas menyetujui atau memberi jawaban berbeda dan melakukan cek lembar jawaban. Masing-masing kelompok dari tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah dikelompokkan bersama siswa dari kelompok lain yang mempunyai tingkat akademik sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya. Dalam turnamen ini, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang atau rendah dapat menjadi siswa yang mendapat poin tertinggi bagi kelompoknya. Poin dari perolehan setiap anggota kelompok

diakumulasikan dalam poin kelompok. Berikut ini gambar penempatan siswa dalam meja turnamen.



Gambar 1 Penempatan siswa dalam Meja Turnamen
Robert E. Slavin (2005: 168)

5) *Team – Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Penghargaan kelompok diberikan atas dasar rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari *game* dan turnamen. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. *Team* mendapat julukan sesuai poin yang diperoleh. Setelah mengikuti *game* dan turnamen, setiap kelompok akan memperoleh poin. Rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari turnamen akan digunakan

sebagai penentu penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya.

Tabel 7 Skor individu dalam Turnamen, Robert E. Slavin (2005: 175)

Pemain	Skor
Pemain skor tertinggi	60
Pemain skor tengah atas	40
Pemain skor tengah bawah	30
Pemain skor terendah	20

Skor individu ini digunakan untuk mengakumulasikan skor turnamen dengan anggota kelompok lain, sehingga skor turnamen akhir didapatkan dari jumlah skor individu setiap anggota kelompok. Anggota kelompok bertugas untuk mencari skor individu melalui turnamen.

Tabel 8 Skor Tim dalam Turnamen, Robert E. Slavin (2005: 175)

Kriteria Rata-rata Tim	Penghargaan
40	Tim Baik
50	Tim Sangat Baik
60	Tim Super

Berdasarkan tabel penilaian di atas, maka teknik penyekoran dalam turnamen dibedakan menjadi 2 yaitu skor individu dan skor kelompok. Skor individu nantinya akan digabungkan dengan anggota satu tim dalam kelompok untuk dijadikan nilai kelompok. Berikut merupakan papan penilaian individu.

**Tabel 9 Papan Skor Individu
Meja Turnamen I**

Nama kelompok	Nama siswa (inisial)	No pertanyaan						Jumlah pertanyaan yang terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	dst		

Ketentuan penilaian untuk individu dalam turnamen menurut Robert E Slavin (2005: 134) sebagai berikut:

1. Setiap siswa mengerjakan soal sejumlah 3 soal atau sesuai dengan jumlah siswa yang berada dalam meja turnamen tersebut.
2. Nomor soal yang dikerjakan berdasarkan undian, siswa yang mendapatkan undian tertinggi dalam satu meja tersebut akan menjadi pembaca soal dan soal yang dibaca berdasarkan nomor undian tersebut.
3. Jika ada satu huruf aksara jawa (*legena, sandhangan*, maupun pasangan) yang salah atau kurang tepat dalam penulisan maka jawaban untuk soal tersebut dianggap salah, agar memudahkan penilaian bagi siswa dan disesuaikan dengan skor pada *Teams Games Tournament*.
4. Setiap nomor yang benar dalam menjawab akan mendapatkan nilai 20. Jika benar semua ketiganya mendapatkan nilai 60.

Skor individu yang telah dikumpulkan dalam turnamen kemudian dimasukan dalam papan skor kelompok untuk menentukan kelompok terbaik. Berikut papan skor kelompok.

Tabel 10 Papan Skor Kelompok

Kelompok

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
Jumlah skor kelompok		
Rata-rata skor selompok		(tim)

6. Karakteristik Siswa Usia Kelas V (Lanjut)

Piaget (dalam Dwi, 2004 : 41) mengemukakan bahwa masa umur 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu kemampuan berfikir secara logis meningkat. Anak mampu mengklasifikasikan, memilih, mengurutkan, dan mengorganisasikan fakta untuk menyelesaikan masalah. Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasihan bersekolah. Siswa kelas V termasuk dalam tahap operasional konkret. Karakteristik utama siswa sekolah dasar kelas V adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Menurut Suyati (1992: 14–16) karakteristik anak umur 10-13 tahun atau kelas 5-6 adalah sebagai berikut.

- 1) Karakteristik Sosial dan Emosional
 - a) Bersamaan dengan proses kematangan fisik, emosinya pada waktu itu tidak stabil.
 - b) Karena hasrat bergabung dan adanya perbedaan cara menimbulkan salah paham antara anak satu dan lainnya.
 - c) Anak usia ini mudah timbul takjub.
 - d) Anak-anak usia ini emosi biasa berontak.
 - e) Mempunyai tanggapan positif terhadap penghargaan dan puji-pujian.
 - f) Anak-anak masa ini mempunyai pandangan kritis terhadap tindakan orang dewasa.
 - g) Rasa kebanggaan berkembang.
 - h) Setiap hal yang dikerjakan, menginginkan adanya penghargaan atau pengenalan.
 - i) Ingin pengenalan atau penghargaan dari kelompok.
- 2) Karakteristik Mental
 - a) Anak-anak masa ini lebih gemar bermain-main dengan mempergunakan bola.
 - b) Anak-anak lebih berminat dalam permainan-permainan berregu atau berkelompok.
 - c) Anak-anak sangat terpengaruh apabila ada kelompok yang menonjol atau mencapai prestasi tinggi.

- d) Sementara anak masa ini mudah putus asa, karena itu usahakan bangun kembali atau bangkit kembali apabila tidak berhasil dalam mencapai sesuatu.
- e) Dalam melakukan sesuatu usaha, selalu berusaha mendapat persetujuan dari guru terlebih dahulu.
- f) Anak-anak masa ini pada umumnya memperhatikan soal waktu, karena itu berusaha bekerja tepat pada waktunya.

Sejalan dengan hal tersebut, Syamsu Yusuf (2007: 25) berpendapat jika masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar umur 10 sampai 12 tahun memiliki sifat khas sebagai berikut.

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- 2) Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
- 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepadahal-hal dan mata pelajaran khusus.
- 4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur tersebut anak pada umumny menghadapi tugas-tugas dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya.
- 5) Pada masa ini anak memandang nilai (angka raport) sebagai ukuran tepat mengenai prestasi sekolah.
- 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untui dapat bermain bersama-sama.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai karakteristik siswa kelas V di atas, model *Teams Games Tournament* sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa adalah yang bisa membuat siswa aktif berinteraksi dan bertukar informasi dengan teman-teman sebayanya. Selain itu pembelajaran harus dikemas dengan adanya penghargaan atau pemberian nilai sebagai penguatan. Satu hal yang tidak terlupakan lagi adalah pembelajaran harus dikemas dengan menarik dan menyenangkan, serta bermakna. Oleh karenanya, model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas V.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan sekarang sekaligus dijadikan rujukan oleh peneliti karena berorientasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yaitu.

1. Skripsi Agniyawati (2014) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Kelas V SD N Ngetal dengan Menggunakan Metode Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*”. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar Menulis Aksara Jawa SD N Ngetal kelas V. Melalui pengamatan dan analisis data diperoleh hasil sesuai dengan indikator tingkat keterampilan belajar menulis aksara Jawa yaitu pada siklus I sebesar 60 % dan siklus II sebesar 80 %. Mengalami peningkatan sebesar 20 %.
2. Skripsi Indri Puspita (2014) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Peserta Didik Kelas III Sd Negeri Kragilan 2 Sragentahun 2014. Hasil dari penelitian menunjukkan nilai indikator keterampilan menulis aksara jawa yaitu ketepatan bentuk tulisan pada pra siklus 58,88%, siklus I 70%, siklus II 82,22%. Keutuhan tulisan pada pra siklus 57,22%, siklus I 69,17%, siklus II 80,83%. Kerapian letak tulisan pada pra siklus 50%, siklus I 72,5%, siklus II 82,5%. Pola tulisan pada pra siklus 62,50%, siklus I 72,5%, siklus II 81,25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe teams games tournament dapat

meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa peserta didik kelas III SD Negeri Kragilan 2 Sragen tahun 2014.

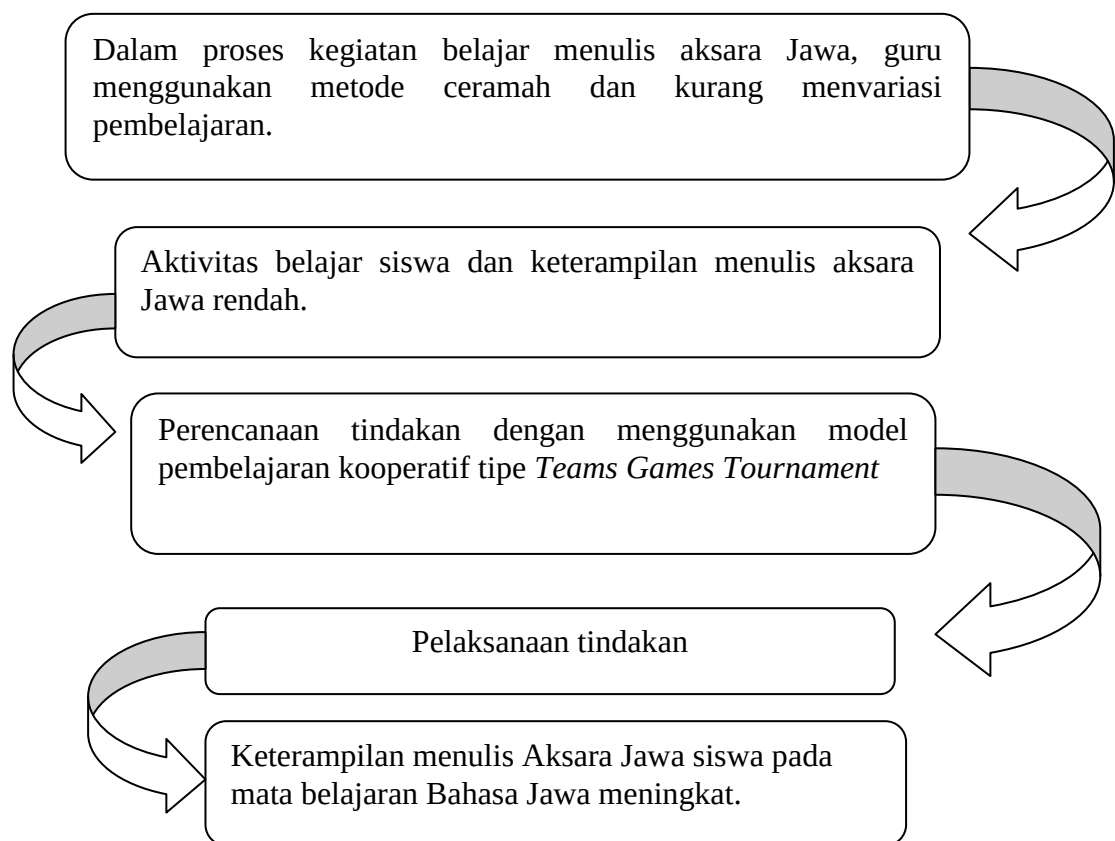
Berdasarkan penelitian yang relevan di atas tentunya penelitian ini mempunyai sudut pandang yang berbeda terutama terletak pada subjek penelitian. Dari kedua penelitian yang sudah dilakukan, subjeknya adalah kelas II dan III. Kelas-kelas tersebut merupakan kelas rendah, sedangkan yang akan peneliti lakukan pada kelas V atau kelas tinggi. Sehingga aspek-aspek yang akan diteliti terutama pada materi ajar berbeda karena untuk kelas V siswa akan belajar bukan hanya aksara *Legena* saja namun sudah menggunakan pasangannya.

C. Kerangka Pikir

Kegiatan belajar diperlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai suatu wujud reaksi. Proses belajar mengajar di sekolah terutama pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang dianggap sulit oleh siswa karena materi yang banyak salah satunya pada menulis aksara Jawa, perlu melibatkan siswa secara aktif dalam belajarnya, maka guru juga dituntut untuk aktif dalam mengajarnya, yakni suatu keseimbangan antara keaktifan belajarnya siswa dan keaktifan mengajarnya guru. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang integral antara siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pengajar.

Langkah yang diperlukan untuk mengatasi hal-hal tersebut hendaknya guru lebih kreatif untuk memberi motivasi kepada siswa. Pembelajaran Bahasa Jawa harus disajikan dalam suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi. Guru hendaknya

dapat berinovasi terutama dalam hal metode dan media pembelajaran. Salah satu alternatif metode yang dapat dipilih untuk meningkatkan aktivitas belajar dan keterampilan menulis aksara Jawa siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan bermain. Kelompok peraih nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan kelompok. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar yang suka bermain dan mendapatkan penghargaan. Berdasarkan teori yang telah diuraikan di atas maka kerangka pikir dari peneliti dapat digambarkan seperti bagan berikut ini.



Gambar 2 Alur Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa kelas V SDN Nglengking Sleman.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Menurut Pardjono dkk (2007: 12), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya. Guru kelas merupakan orang yang tahu akan kondisi dan situasi di dalam kelasnya. Penelitian tindakan dilakukan dengan cara: a) merencanakan, b) melaksanakan, c) mengamati, serta d) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

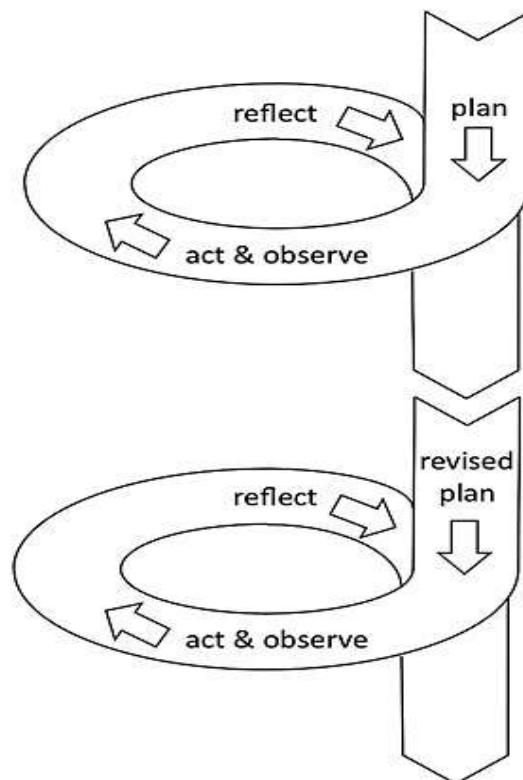
Bentuk penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian tindakan kelas secara kolaborasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 7) tindakan kelas secara kolaborasi, yaitu pihak yang melakukan tindakan adalah guru mata pembelajaran itu sendiri, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti dan bukan seorang guru yang sedang melakukan tindakan. Kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau berkerja sama dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa, yang tergabung dalam satu tim untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam praktik pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas dilakukan karena ada kepedulian bersama terhadap situasi pembelajaran kelas yang perlu ditingkatkan. Secara singkat dalam PTK, secara bersama-sama dan harus melaksanakan tiga aspek penting yaitu

menyusun rencana tindakan bersama-sama, bertindak mengamati secara individual bersama-sama dan melakukan refleksi bersama-sama pula.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian menurut Mc. Millan (dalam Ibnu Hadjar 1999: 102) adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari tiga rangkaian pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament*. Setiap siklus terdapat tahapan-tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).



Gambar 3 Desain Penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart (Pardjono, dkk., 2007: 22)

Berikut keterangan dari masing-masing tahapan:

a. Perencanaan Tindakan (*planning*)

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

b. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Tahap tindakan dilaksanakan oleh guru berdasarkan isi rancangan yang telah disusun. Tahap pelaksanaan tindakan berupa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* selama proses pembelajaran.

c. Pengamatan (*observation*)

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

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan kegiatan mencermati dan menganalisis secara keseluruhan tindakan yang telah dilakukan. Analisis dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama observasi. Tahap ini juga mengevaluasi kendala dan hambatan yang ada selama proses pembelajaran yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan pelaksanaan siklus berikutnya.

C. *Setting* Penelitian

Setting penelitian merupakan lokasi, kondisi, dan situasi dimana peneliti melakukan penelitian. Seperti yang telah dikemukakan oleh Pardjono dkk, (2007: 67), *Setting* penelitian adalah situasi, kondisi dan tempat di mana responden melakukan kegiatan secara alami yang dipandang sebagai analisis dalam penelitian. *Setting* penelitian yang digunakan pada penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut.

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Nglengking, pada mata pelajaran tahun ajaran 2015/2016 yang beralamatkan di Nglengking, Sendangrejo, Minggir, Sleman.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada semester genap semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Mei 2016. Waktu disesuaikan dengan jadwal pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa sesuai kesepakatan bersama pihak sekolah SD Negeri Nglengking dan dilakukan dengan 2 siklus.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Nglengking tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 13 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengambilan subjek penelitian dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan subjek penelitian dengan pertimbangan tertentu. Alasan mengambil subjek penelitian kelas V karena siswa kelas tersebut aktivitas dalam pembelajaran masih rendah, pencapaian hasil unjuk kerja juga masih banyak yang di bawah KKM, dan kesulitan dalam menerima pelajaran bahasa Jawa.

2. Objek Penelitian

Obyek penelitian adalah sumber diperolehnya data dari penelitian yang dilakukannya. Dalam penelitian tindakan kelas ini obyek penelitiannya adalah peningkatan aktivitas belajar siswa dan keterampilan menulis aksara Jawa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SD Negeri Nglengking Sleman.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara, yaitu: observasi, dokumentasi, dan tes menulis aksara Jawa.

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Efek dari suatu intervensi (*action*) terus dimonitor secara reflektif, Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 127). Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang

penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar bahasa Jawa. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru sebagai objek observasi pada kelas yang akan dijadikan sampel untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar siswa dikelas. Berkaitan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan tersebut, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Suharsimi Arikunto (2010: 274) mengatakan metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Data penelitian yang diperoleh dari studi dokumentasi berupa foto-foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran, serta data berupa dokumen-dokumen lain. Dokumen-dokumen tersebut misalnya data hasil belajar siswa pada semester sebelumnya sebagai dasar untuk menentukan jumlah kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3. Tes Keterampilan Menulis

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

F. Prosedur Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data tentang kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan kompetensi yang dicapai siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Secara rinci tahapan-tahapan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini yaitu:

a. Observasi Awal

Observasi awal yaitu pengamatan lapangan terhadap siswa yang akan dijadikan subjek penelitian dan mengamati pelaksanaan. Pembelajaran bahasa Jawadi kelas. Pengamatan ini dilakukan untuk mencari permasalahan yang ada di dalam kelas tersebut sehingga peneliti dapat menentukan langkah penelitian selanjutnya. Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di kelas V yang dilakukan oleh guru dan siswa SD Negeri Nglengking.
- 2) Merencanakan pelaksanaan pemecahan masalah.
- 3) Mendiskusikan dengan guru tentang rencana tindakan meliputi:
 - a) Menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang

bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Sebelum RPP digunakan oleh guru, maka RPP diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah RPP yang disusun sudah valid dan reliable sebelum digunakan untuk penelitian. RPP divalidasi oleh ahli model pembelajaran.

- b) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa. Lembar observasi sebelum digunakan untuk penelitian diuji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah lembar observasi sudah valid dan reliable sebelum digunakan untuk penelitian. Lembar observasi divalidasi oleh ahli instrumen penelitian.
- c) Menyusun soal tes untuk mengukur tingkat keterampilan menulis aksara Jawa siswa. Soal tes tersebut dibuat dalam bentuk essay, hal ini sesuai dengan tujuan dari penelitian yaitu meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa.

b. Penentuan Kolaborator

Penelitian tindakan yang akan dilakukan membutuhkan kolaborator yang mampu diajak bekerja sama secara langsung yaitu guru Bahasa Jawa SD Negeri Nglengking , kolaborator antara peneliti dengan

guru untuk menghindari munculnya pandangan individualistik dengan tujuan penelitian tindakan.

2. Tahap Tindakan

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat. Seluruh tindakan dilakukan oleh guru sebagai kolaborator peneliti. Tindakan yang dilakukan adalah mengadakan kegiatan belajar bahasa Jawa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Adapun implementasinya adalah sebagai berikut.

a. PraSiklus

Tahap pra siklus adalah tahap dimana siklus belum dimulai. Tahap pra siklus dilakukan guna mengetahui kondisi awal dari subjek penelitian. Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana jalannya proses belajar mengajar di dalam kelas dapat berlangsung dan menganalisis hal apa saja yang menyebabkan munculnya kelemahan-kelemahan seperti halnya siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan rendahnya keterampilan menulis aksara Jawa siswa.

b. Siklus I

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1) Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rencana tindakan berupa penyiapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, yang meliputi:

- (a) Peneliti dan guru menggali data awal karakteristik siswa untuk memetakan para siswa berdasarkan keterampilannya

dan membagi siswa secara heterogen menjadi kelompok-kelompok.

- (b) Peneliti menyusun instrumen pengumpulan data, meliputi:
 - (i) Instrumen untuk mengobservasi guru dalam kegiatan pembelajaran *TGT (observing teacher)*.
 - (ii) Instrumen untuk observasi aktivitas belajar siswa (*observing students*).
 - (iii) Instrumen penilaian keterampilan menulis aksara Jawa.

2) Tahap Tindakan

Pada tahap ini, dilaksanakan implementasi pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sesuai dengan rencana tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- (a) Pendahuluan
 - (i) Salam pembuka dan doa
 - (ii) Presensi
 - (iii) Memberikan motivasi kepada siswa agar semangat sebelum mengikuti pembelajaran
 - (iv) Memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi yang akan diajarkan dengan kehidupan.
 - (v) Menyampaikan tujuan, garis besar pembelajaran serta informasi pembelajaran yang akan dibahas dan akan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

(b) Pelaksanaan

- (i) Menyampaikan materi penulisan aksara jawa menggunakan pasangannya. Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, baik dengan ceramah atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat presentasi berlangsung, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- (ii) Siswa dibagi dalam kelompok berdasarkan nilai sebelum tindakan, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa, satu siswa mendapat peran pemimpin (ketua) bagi anggota kelompoknya. Pada saat diskusi berlangsung, seluruh anggota sebaiknya berbicara dengan suara yang pelan, tidak boleh meninggalkan tugas selama bekerja dalam kelompok, mendiskusikan tugas secara bersama-sama, jika ada suatu pertanyaan di dalam kelompok tersebut. Jika pertanyaan tidak bisa terjawabkan oleh salah satu teman kelompok, bisa meminta penjelasan dari guru.
- (iii) Melakukan permainan setelah melakukan diskusi. Permainan berupa tugas kelompok yaitu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru berupa LKS. Dalam LKS tersebut ada 5 butir soal yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok masing-masing. Tiap individu di

dalam kelompok diharapkan untuk mengerjakan satu soal pertanyaan.

- (iv) Melakukan turnamen yang biasanya dilakukan pada akhir materi pembelajaran yang sedang dibahas dan setelah siswa melakukan belajar dalam kelompok. Turnamen ini berfungsi untuk mengetahui kelompok mana yang bisa mendapatkan nilai yang terbaik. Turnamen disini merupakan suatu pertandingan antar kelompok yang berbeda. Siswa berebut untuk menjawab pertanyaan dari guru. Masing-masing siswa dalam kelompok harus benar-benar siap untuk menjawab pertanyaan karena akan mempengaruhi skor yang akan didapatkan.
- (v) Penghargaan terhadap kelompok setelah mampu dan mendapatkan nilai tertinggi mengikuti model *TGT*. Kelompok mendapatkan sertifikat penghargaan atau bentuk penghargaan lainnya sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pemberian penghargaan kelompok dapat ditentukan berdasarkan skor kelompok yang didapat yaitu dengan menjumlah poin yang diperoleh pada skor lembar turnamen setiap anggotanya, dan kemudian dicari skor rata-rata.
- (vi) Melakukan observasi yang dilaksanakan bersamaan dengan tahap tindakan. Pada tahap ini peneliti

mengadakan pengamatan atas dampak dan hasil dari pelaksanaan tindakan, yaitu keterampilan menulis aksara Jawa siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan menulis aksara Jawa siswa tampak dari ketepatan dan kebenaran menulis aksara Jawa.

(vii) Data yang diperoleh pada observasi kemudian dianalisis hasilnya untuk melihat peningkatan keterampilan menulis dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*, kemudian dilakukan diskusi antara peneliti dan guru. Hasil evaluasi tersebut akan diperoleh tingkat keberhasilan pembelajaran bahasa Jawa dengan menerapkan model pembelajaran tipe *TGT*. Permasalahan yang muncul itulah yang akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang untuk memperbaiki rancangan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya sehingga mencapai suatu hal yang maksimum.

(c) Penutup

- (i) Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- (ii) Guru memberikan evaluasi pembelajaran dan hasilnya diserahkan kepada guru.
- (iii) Guru memberikan pesan dan amanah kepada siswa.

(iv) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup.

2. Siklus 2

Tahap-tahap dan kegiatan pada siklus kedua pada dasarnya sama dengan siklus pertama, hanya yang membedakan adalah tindakannya. Pada siklus kedua ini tindakan ditentukan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama.

G. Instrumen Penelitian.

Instrumen pada umumnya dibedakan menjadi dua macam yaitu instrumen yang berbentuk tes untuk mengukur prestasi belajar dan instrumen nontest untuk mengukur sikap. Instrumen dalam penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi tiga, yaitu: lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan tes pencapaian hasil belajar siswa.

1. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Observasi dalam penelitian dilakukan untuk mengamati jalannya pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang segala sesuatu yang terjadi selama berlangsungnya tindakan penelitian melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, antara lain, meningkatkan aktivitas belajar siswa dan keterampilan menulis aksara Jawa siswa.

Adapun kisi-kisi instrumen observasi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut.

Tabel 11 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

No	Aspek yang diamati	Jumlah butir	No. Butir
1.	Membuka pelajaran	3	1,2,3
2.	Menyampaikan materi ajar	2	4,5
3.	Memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.	1	6
4.	Membimbing siswa membentuk kelompok	1	7
5.	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	1	8
6.	Membimbing siswa mengerjakan LKS sebagai <i>game</i> .	1	9
7.	Melakukan pembahasan LKS dan penilaian	2	10,11
8.	Menjelaskan aturan turnamen.	1	12
9.	Membimbing dan mengawasi siswa melakukan turnamen.	1	13
10.	Melakukan penilaian/penyekoran akhir dari <i>game</i> dan turnamen siswa	1	14
11.	Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi.	1	15
12.	Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari	1	16
13.	Menutup pembelajaran.	2	17,18
	Jumlah	18	

Kisi-kisi tersebut di atas sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.

2. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Selain lembar Observasi pelaksanaan pembelajaran, juga disiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berlangsung. Aktivitas belajar siswa diukur dari seberapa besar peran dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi aktivitas belajar siswa.

Tabel 12 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Aktivitas belajar bahasa Jawa Siswa Kelas V Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

No	Aspek yang diamati	Jumlah butir	No Butir
1.	Mengemukakan pengetahuan awal tentang materi aksara Jawa.	1	1
2.	Memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa.	2	2,3
3.	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami siswa.	1	4
4.	Membentuk kelompok dengan bimbingan guru.	1	5
5.	Berdiskusi mengerjakan LKS yang berupa <i>game</i> .	2	6,7
6.	Mempresentasikan hasil diskusi	1	8
7.	Menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi.	1	9
8.	Mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.	1	10
9.	Melakukan turnamen akademik		11
10.	Menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok.	1	12
	Jumlah		12

3. Lembar Penilaian Keterampilan Menulis Aksara Jawa

Penilaian keterampilan menulis aksara Jawa digunakan pada penelitian ini adalah tes tertulis. Bentuk tes yang diberikan berupa soal individual. Soal individu berupa soal yang berisi kata, frasa, klausa, dan kalimat sederhana. Alat tes yang digunakan berisi lembar soal menulis kalimat sederhana aksara Jawa. Berikut merupakan kisi-kisi pembuatan soal tes keterampilan menulis aksara Jawa.

Tabel 13 Kisi-kisi *Post- test* Keterampilan Menulis Aksara Jawa.

No	Indikator	Jumlah soal	No soal
1.	Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg, swara, dan wyanjana</i> .	2	1,2
2.	Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang berpasangan.	2	3,4
3.	Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	2	5,6

No	Indikator	Jumlah soal	No soal
4.	Menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg, swara, dan wyanjana</i> .	2	7,8
5.	Menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan	2	9,10
6.	Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg, swara, dan wyanjana</i> .	2	1,2
7.	Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	3	3,4,5
8.	Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> .	2	7,8
9.	Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	3	9,10

Pedoman penilaian keterampilan siswa dalam menulis aksara Jawa dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* dijadikan sebagai patokan guru dalam memberikan penilaian menulis aksara Jawa siswa. Setiap guru bahasa memiliki pedoman tersendiri dalam menilai hasil menulis aksara Jawa yang dilakukan oleh siswa. Peneliti bersama guru membuat pedoman penilaian keterampilan menulis aksara Jawa. Pedoman penilaian ini menggunakan skor yang dikategorikan sangat baik, baik, cukup dan kurang. Adapun pedoman penilaian menulis aksara Jawa sebagai berikut.

Tabel 14 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Aksara Jawa

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Menulis kata, frasa, dan klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg, swara, dan wyanjana</i> .	Apabila 4 suku kata pada kata, frasa, dan klausa dengan menggunakan <i>sandhangan panyigeg, swara, dan wyanjana</i> ditulis dengan benar.	Apabila 3 suku kata pada kata, frasa, dan klausa dengan menggunakan <i>sandhangan panyigeg, swara, dan wyanjana</i> ditulis dengan benar	Apabila 2 suku kata pada kata, frasa, dan klausa dengan menggunakan <i>sandhangan panyigeg, swara, dan wyanjana</i> ditulis dengan benar	Apabila 1 suku kata, frasa, dan klausa dengan menggunakan <i>sandhangan panyigeg, swara, dan wyanjana</i> ditulis dengan benar.

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> .	Apabila 4 kata pada kalimat beraksara Jawa yang <i>menggunakan sandhangan swara, panyigeg</i> ditulis dengan benar.	Apabila 3 kata pada kalimat beraksara Jawa yang <i>menggunakan sandhangan swara, panyigeg</i> ditulis dengan benar.	Apabila 2 kata pada kalimat beraksara Jawa yang <i>menggunakan sandhangan swara, panyigeg</i> ditulis dengan benar.	Apabila 1 kata pada kalimat beraksara Jawa yang <i>menggunakan sandhangan swara, panyigeg</i> ditulis dengan benar.
Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan	Apabila 4 kata pada kalimat beraksara Jawa yang <i>menggunakan sandhangan</i> dan berpasangan ditulis dengan benar.	Apabila 3 kata pada kalimat beraksara Jawa yang <i>menggunakan sandhangan</i> dan berpasangan ditulis dengan benar.	Apabila 2 kata pada kalimat beraksara Jawa yang <i>menggunakan sandhangan</i> dan berpasangan ditulis dengan benar.	Apabila 1 kata pada kalimat beraksara Jawa yang <i>menggunakan sandhangan</i> dan berpasangan ditulis dengan benar.

Pedoman penilaian menulis aksara Jawa tersebut disesuaikan dengan materi ajar yang ada di SD Negeri Nglengking. Pedoman penilaian tersebut juga bertujuan untuk mempermudah guru dalam memberikan penilaian menulis aksara Jawa yang dilakukan oleh siswa karena jumlah aksara Jawa yang berbeda di setiap soal, sehingga dibuat pedoman penilaian menulis aksara Jawa.

Tabel 15 Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis aksara Jawa

No	Kategori	Nilai
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	65-74
4.	Kurang	<65

Sumber. Penilaian SD Negeri Nglengking

H. Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas, analisis data yang dilakukan oleh peneliti telah dilakukan sejak awal penelitian. Analisis tersebut dilakukan pada setiap aspek dan proses kegiatan penelitian. Pada waktu dilakukan pencatatan lapangan

melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti akan langsung menganalisis situasi atau suasana kelas. Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif yaitu mengklasifikasikan data menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

a. Teknik Analisis Data Kualitatif

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari instrumen nontes berupa lembar observasi dan catatan lapangan. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang menggambarkan ekspresi siswa terhadap mata pelajaran, pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru, aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian dan antusiasme, motivasi, dan lain-lain. Data kualitatif ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang mencakup hasil pengamatan observasi dan catatan lapangan. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan tindakan yang telah dilakukan dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Nglengking menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar keterampilan menulis aksara Jawa secara kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan presentasi ketuntasan belajar dan mean (rata-rata) kelas. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk presentasi dan angka dengan mengacu pada referensi.

- 1) Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut.

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

P = Presentase ketuntasan siswa

Sumber: Riduwan (2006: 70)

- 2) Penilaian keterampilan menulis aksara Jawa.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa Sumber: Riduwan (2006: 104)

Penghitungan presentase dengan menggunakan rumus di atas harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa Kelas V di SD Negeri Nglengking yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 16 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran Bahasa Jawa.

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak tuntas

Sumber. KKM SD Negeri Nglengking

Nilai ketuntasan belajar mata pelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Nglengking adalah ≥ 65 . Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah siswa mendapatkan nilai ≥ 65 .

Tabel 17 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Aktivitas Siswa

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1.	86 - 100%	Sangat tinggi
2.	71 - 85%	Tinggi
3.	56 - 70 %	Sedang
4.	41 - 55 %	Rendah
5.	< 40%	Sangat rendah
Rentang 15%		

Sumber: Zainal Aqib (2009: 41)

Setelah diperoleh nilai hasil aktivitas siswa dan kinerja guru, kemudian nilai observasi tersebut dikategorikan dengan kriteria hasil observasi pada tabel di bawah ini.

Tabel 18 Kriteria Hasil Aktivitas Siswa

Tingkat Keberhasilan	Kategori
N>80	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
<20	Pasif

Sumber. Suharsimi Arikunto (2007: 44)

I. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan setiap siklus dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan proses yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas belajar dan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila jumlah siswa mencapai peningkatan aktivitas belajar dan keterampilan menulis aksara Jawa $\geq 75\%$. KKM ditentukan dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan Kompetensi Dasar menulis kalimat aksara Jawa, daya dukung sekolah dan keterampilan guru, serta dengan mempertimbangkan keterampilan siswa.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian Tahap Awal (Pra Siklus)

Penelitian ini diawali dengan mencari data nilai keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas V SD N Nglengking Minggir, Kabupaten Sleman sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I. Kegiatan dilanjutkan dengan tindakan awal, yaitu melakukan wawancara dengan guru serta siswa dan observasi pembelajaran keterampilan menulis aksara Jawa tanpa menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa kelas V. Penelitian tahap awal dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang nantinya digunakan sebagai pembandingan data penelitian yang diperoleh sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

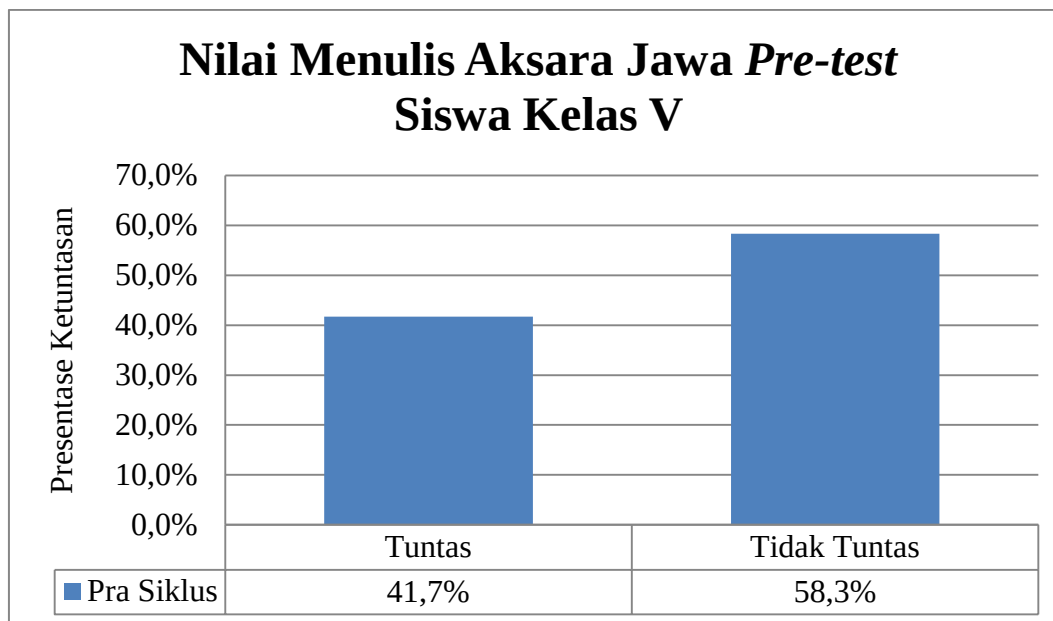
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa materi Bahasa Jawa yang menjadi kesulitan bagi siswa-siswi kelas V adalah menulis aksara Jawa serta. Aksara Jawa dianggap sulit oleh siswa karena banyaknya jumlah aksara belum dengan pasangan maupun *sandhangan* dan guru tidak memiliki banyak waktu untuk mengajarkan aksara Jawa. Guru dalam pembelajaran juga masih menggunakan metode konvensional, sehingga proses pembelajaran bersifat monoton dan siswa cenderung pasif. Akibatnya hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa masih rendah. Guru juga menjelaskan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menulis aksara Jawa. Peneliti kemudian melakukan *pre-test* menulis aksara Jawa kepada

setiap siswa yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis aksara Jawa. Berikut ini adalah data nilai *pre-test* menulis aksara Jawa di kelas V.

Tabel 19 Nilai *Pre-test* Pra Tindakan Menulis Aksara Jawa Kelas V

No	Nama siswa (Inisial)	Nilai	keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	SW	-	-	-
2.	LRA	12,5	-	✓
3.	ADP	90	✓	-
4.	EMS	85	✓	-
5.	FFH	50	-	✓
6.	FNA	70	✓	-
7.	MRR	95	✓	-
8.	NVA	60	-	✓
9.	NA	60	-	✓
10.	PDMS	47,5	-	✓
11.	SDR	27,5	-	✓
12.	SAK	57,5	-	✓
13.	SNS	90	✓	-
	Jumlah	745	5	7
	Rata-rata	62,08	-	-
	Nilai Tertinggi	95		
	Nilai Terendah	12,5		
	Ketuntasan		41,7%	58,3 %

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



Gambar 4 Hasil Tingkat Ketuntasan *Pre-test* Menulis Aksara Jawa

Berdasarkan gambar di atas, siswa yang telah memenuhi KKM baru 5 siswa, yaitu ADP, EMS, FNA, MRR, dan SNS. Nilai rata-rata kelas dihitung dari jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 62.08. Sebanyak 5 (41,7%) mendapat nilai di atas nilai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 7 (58,3%) siswa mendapatkan nilai kurang dari 65. Hasil rata-rata seluruh kelas menunjukkan bahwa nilai untuk menulis aksara Jawa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Nilai 65 merupakan nilai kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran bahasa Jawa yang ditetapkan sekolah, dengan melihat hasil yang diperoleh siswa, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD N Nglengking dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sehingga ketuntasan kelas dapat tercapai, yaitu setidaknya 75% dari jumlah keseluruhan siswa dengan nilai ≥ 65 . Jika belum mendapatkan 75% maka pembelajaran tersebut dikatakan belum mencapai kriteria ketuntasan.

Data yang diperoleh dari melakukan *pre-test*, dijadikan peneliti dalam menentukan kelompok belajar siswa pada pertemuan pertama siklus I. Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok asal. Pembentukan kelompok asal secara heterogen (berdasarkan jenis kelamin dan tingkat kemampuan akademiknya). Hal ini dimaksudkan untuk mengajarkan siswa saling menerima perbedaan dan menjadikan perbedaan itu sebagai suatu kekuatan. Pembentukan kelompok asal dalam kegiatan pembelajaran pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 20 Pembentukan Kelompok Belajar Pertemuan Pertama

Kategori	Kode Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Tes Awal	Nama kelompok
Siswa berkemampuan akademik tinggi.	MRR	L	95	Gareng
	SNS	L	90	Bagong
	ADP	P	90	Semar
Siswa berkemampuan akademik sedang I	EMS	P	85	Gareng
	FNA	L	70	Bagong
	NA	P	60	Semar
Siswa berkemampuan akademik sedang II	NVA	P	60	Gareng
	SAK	P	57,5	Bagong
	FFH	L	50	Semar
Siswa berkemampuan akademik rendah I	PDMS	P	47,5	Gareng
	SDR	P	27,5	Bagong
	LRA	L	12,5	Semar
Siswa berkemampuan akademik rendah II	SW	L	-	Gareng

B. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23, 30, 6, dan 8 April 2016. Siklus I terdiri dari dua pertemuan, siklus II terdiri dari dua pertemuan. Penentuan jumlah pertemuan pada setiap siklus disesuaikan dengan silabus Bahasa Jawa yang digunakan oleh guru kelas V SD Negeri Nglengking. Berikut ini pemaparan mengenai hasil penelitian tindakan siklus I dan siklus II yang dilakukan di SD Negeri Nglengking.

1. Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan disusun dan dilakukan agar penelitian tindakan dapat terlaksana dengan lancar. Berikut ini adalah beberapa hal yang dilakukan peneliti bersama guru dalam kegiatan perencanaan.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi yang telah disepakati oleh peneliti dan guru yaitu menulis kalimat sederhana beraksara Jawa menggunakan pasangan. RPP disusun disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. RPP yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. RPP yang telah disusun selanjutnya dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa di kelas.
- 2) Menyiapkan soal dan kunci jawaban untuk *pre-test* dan *post-test*, serta soal yang akan dicantumkan dalam kartu soal dan kartu jawaban yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model

pembelajaran *Teams Games Tournament*, baik untuk siklus I maupun II. Soal yang dibuat kemudian dikonsultasikan pada dosen pembimbing dan guru kelas.

- 3) Peneliti menyiapkan hadiah yang diberikan sebagai bentuk penghargaan terhadap kelompok yang menang, yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran *TGT*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang digunakan sebagai pedoman pengamatan selama proses pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament* berlangsung. Lembar observasi guru dan siswa digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan kamera untuk dokumentasi.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan pada hari Sabtu disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Nglengking. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 23 April 2016 mulai pukul 07.00 – 08.20 WIB. Jumlah siswa yang hadir sebanyak 12 siswa, 1 siswa tidak hadir karena sudah hampir satu bulan tidak berangkat sekolah, namun masih berstatus siswa di SD N Nglengking. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti berperan sebagai observer dibantu dengan satu teman sejawat, sedangkan yang memberi pembelajaran adalah guru bahasa Jawa. Berikut ini deskripsi dari pelaksanaan tindakan siklus I.

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu 23 April 2016. Durasi waktu pembelajaran setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit yaitu pukul 07.00 – 8.10 WIB. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun proses pembelajarannya adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran bahasa Jawa dimulai setelah siswa melakukan Tadarus. Hal pertama yang dilakukan oleh guru setelah membuka pelajaran adalah mengondisikan kelas agar siap mengikuti pembelajaran. Guru kemudian melakukan apersepsi dengan menunjukkan menceritakan cerita *Ajisaka* yang merupakan sejarah dari *Hanacara*. Pada saat guru menceritakan *Ajisaka*, salah satu siswa yaitu ADP sudah mengetahui cerita tersebut dan guru memintanya untuk menceritakan. Guru selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu agar siswa mampu menulis kalimat sederhana Aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan. Selain itu guru juga memberikan gambaran mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pertemuan pertama pada siklus I ini, materi difokuskan pada menulis kata aksara Jawa menggunakan *sandhangan* dan pasangan terlebih dahulu. Proses kegiatan menulis kalimat beraksara Jawa dilakukan secara bertahap dimulai dari kata, frasa, klausa, dan terakhir kalimat sederhana.

b) Kegiatan Inti

(1) Presentasi Kelas

Kegiatan inti diawali dengan guru bersama siswa bertanya jawab macam-macam aksara Jawa, *sandhangan*, dan pasangan. Ada 2 siswa yaitu LRA dan SDR belum hafal semua aksara Jawa. Guru menunjukan media aksara Jawa beserta pasangannya agar mempermudah siswa dalam menghafalnya. Kegiatan selanjutnya siswa diberikan contoh kata menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan panyigeg* dan *swara* yaitu sawah (s w h), uwong

(a l w o), dan marang (m r). Guru kemudian memberikan

contoh penggunaan pasangan aksara Jawa *legena* tanpa *sandhangan*,

yaitu pada kata *pandhawa* (p n l w). Guru juga menerangkan bahwa

penulisan pasangan aksara Jawa ada yang ditulis di samping aksara

legena yaitu pasangan aksara *ha, sa, pa* (H , S , dan P) sementara

yang lainnya dituliskan pada bawah aksara *legena*.

Perwakilan siswa diminta oleh guru untuk maju menuliskan kata menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan. Dua orang siswa yaitu ADP dan SNS masing-masing

menuliskan kata *kanthi* (k n̩) serta *mendhong* ([m [n̩o), kedua

siswa tersebut benar dalam menuliskan aksara Jawa.

(2) *Team* (Pembentukan Kelompok)

Guru selanjutnya membagi siswa secara heterogen menjadi tiga kelompok yang telah disusun. Masing-masing kelompok beranggotakan empat siswa dan meminta siswa supaya posisi duduk harus berkelompok sesuai dengan kelompoknya untuk mengerjakan tugas dari guru.

(3) *Game* (Mengejakan LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berupa *game*. Lembar Kerja Siswa (LKS) pada pertemuan pertama siklus I masing-masing kelompok mencari kata yang ada dalam papan “*tembung*”. Kata-kata yang harus ditemukan siswa berupa nama tempat, nama wayang, maupun salah satu tembang macapat. Kata-kata yang sudah dicari kemudian ditulis dalam aksara Jawa. Guru memberi waktu kepada setiap kelompok 10 menit untuk berdiskusi menyelesaikan soal yang berjumlah 5 butir. Guru membimbing dan mengawasi jalannya diskusi serta menjawab beberapa pertanyaan siswa yang masih kebingungan dengan bagaimana menemukan kata dalam papan *tembung*. Guru sesekali mengingatkan siswa waktu diskusi karena ada beberapa siswa yang mengganggu kelompok lain ketika sedang mengerjakan.

Siswa bersama guru membahas hasil LKS bersama dan menawarkan kepada siswa siapa yang ingin maju untuk menuliskan hasil diskusinya bersama kelompok. Ada 5 siswa yang maju untuk menuliskan hasil jawabannya yaitu ADP, EMS, NA, FFH, dan SDR. ADP mendapat kata *dhandhanggula* namun kelompok tersebut salah dalam menuliskan pasangan *d n̄g l* pasangan *da* tersebut kurang tepat digunakan karena kata *dhandhanggula* menggunakan pasangan *dha*, yang benar *d n̄g l*. EMS, NA, FFH, DAN SDR masing-masing menuliskan kata nama wayang *Gatokaca* (*g [t o t l c*), *Pangandaran* (*p z n̄r n *), *Sidomukti* (*s i [f o m̄ k i*), dan *Purworejo* (*p̄ [w o x [j o*). Pada kata *Purworejo*, siswa sudah paham bahwa huruf aksara *rê r̄* diganti dengan huruf *pa ceret* menjadi *x*. Siswa telah diajarkan terlebih dahulu oleh guru kelas. Siswa diminta untuk menghitung nilai yang mereka peroleh. Setiap nomor yang benar akan mendapatkan nilai 4

sesuai dengan pedoman penilaian menulis kalimat aksara Jawa. LKS kemudian dikumpulkan pada guru.

(4) Turnamen Akademik

Kegiatan yang dilakukan setelah siswa mengerjakan LKS berupa *game*, siswa melakukan turnamen akademik yang dipandu oleh guru bahasa Jawa. Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan turnamen akademik. Anggota kelompok akan bertanding dengan masing-masing anggota dari kelompok lain dengan kemampuan akademik yang setara. Mereka bertanding di meja turnamen. Meja turnamen yang disediakan ada empat. Berikut merupakan pembagian meja turnamen.

Tabel 21 Pembagian Kelompok untuk Turnamen I

Meja turnamen 1 (siswa berkemampuan akademik tinggi)	Meja turnamen 2 (siswa berkemampuan akademik sedang I)	Meja turnamen 3 (siswa berkemampuan akademik sedang II)	Meja turnamen 4 (siswa berkemampuan akademik rendah)
MRR	EMS	NVA	PDMS
SNS	FNA	SAK	SDR
ADP	NA	FFH	LRA
			SW

Siswa yang berada dalam meja turnamen 1,2,3, maupun 4 mendapat peran masing-masing. Ada yang bertugas sebagai pembaca soal sekaligus pembuka kunci jawaban, penantang I, pantang II, dan seterusnya sesuai dengan jumlah anggota. Pembaca soal bertugas membacakan soal, mengerjakan soal, kemudian membuka jawaban sedangkan penantang I atau II bertugas mengerjakan soal. Soal yang disediakan sesuai dengan undian yang

dilakukan sebelum memulai turnamen. masing-masing siswa mendapatkan nomor undian, nomor tersebut merupakan nomor soal yang akan dibawa ke meja turnamen. Siswa yang mendapatkan nomor tertinggi bertugas untuk membacakan soal terlebih dahulu dilanjutkan dengan nomor tertinggi ke dua, dan seterusnya. Setiap meja turnamen yang berisi tiga siswa akan mengerjakan tiga soal sesuai dengan nomor undian. Soal yang sudah dikerjakan langsung diberikan nilai/poin. Poin tersebut nantinya akan dikumpulkan dengan anggota lain sesuai dengan kelompok awal. Siswa berlomba-lomba mengumpulkan poin yang banyak. Turnamen akademik ini diawasi oleh guru, dibantu dengan peneliti. Peneliti juga membantu siswa dalam mengoreksi maupun menilai. Guru memberi waktu kepada 10 menit untuk bertanding dan mengingatkan sisa waktu.

Siswa yang sudah selesai mengerjakan soal turnamen akan kembali ke kelompok masing-masing dan menjumlahkan seluruh nilai yang diperoleh. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi mendapatkan penghargaan dari guru. Pertemuan pertama siklus I, kelompok yang berhasil memperoleh nilai terbaik adalah kelompok Gareng. Turnamen ini dapat mengukur kemampuan siswa dalam menulis aksara Jawa karena dilakukan secara individual. Siswa yang belum mampu menulis aksara Jawa dengan baik dan benar akan terlihat. Hasil nilai yang diperoleh oleh siswa sebagai berikut.

Tabel 22 Hasil Nilai yang Diperoleh Kelompok pada Turnamen I

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	Skor	Skor Total	Rata-rata Skor	keterangan
Gareng	MRR	60	180	45	Tim Baik ★
	EMS	40			
	NVA	40			
	PDMS	40			
	SW	-			
Bagong	SNS	40	160	40	Tim Baik
	FNA	60			
	SAK	40			
	SDR	20			
Semar	ADP	60	140	35	Tim Baik
	NA	40			
	FFH	40			
	LRA	0			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa semua kelompok mendapat julukan sebagai "Tim Baik", namun kelompok Gareng mendapatkan total nilai yang tertinggi yaitu 180 dengan rata-rata 45 dibandingkan dengan kelompok lain. Kelompok Bagong menjadi juara kedua dan disusul oleh Kelompok Semar.

(5) Penghargaan Tim

Guru memberikan penghargaan terhadap tim yang memenangkan turnamen pada pertemuan pertama. Penghargaan terhadap kelompok tersebut berupa hadiah yang sudah disiapkan oleh guru. Guru hanya membarikan hadiah kepada kelompok yang memiliki total nilai tertinggi. Hal tersebut dimaksudkan agar kelompok lain yang belum mendapatkan nilai tertinggi berlomba-lomba memenangkan turnamen pada pertemuan selanjutnya.

c) Kegiatan Penutup

Guru bertanya kepada siswa tentang kesulitan yang dihadapi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk terus belajar menulis aksara Jawa. Pelajaran kemudian ditutup dengan doa dan salam.

2) Siklus I Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 April 2016. Durasi waktu pembelajaran setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit yaitu pukul 07.00-08.20 WIB. Adapun proses pembelajarannya adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan semua siswa menjawab dengan kompak. Guru mengondisikan siswa terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai karena suasana kelas masih gaduh. Guru selanjutnya memberikan apersepsi dengan bernyanyi bersama siswa lagu “*Hanacaraka*”. Guru selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu agar siswa mampu menulis frasa Aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan. Selain itu guru juga memberikan gambaran mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b) Kegiatan Inti

(1) Presentasi Kelas

Sebelum pembelajaran bahasa Jawa dimulai siswa dijelaskan terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan frasa. Frasa merupakan

gabungan dua kata atau lebih yang di antara kedua kata itu tidak ada yang berkedudukan sebagai predikat dan hanya memiliki satu makna.

Guru kemudian memberikan contoh frasa dalam bahasa Jawa yaitu *Gajah Mungkur* (g j h m k). *Gajah Mungkur* tersebut

berpola sebagai subyek saja atau dalam bahasa Jawa disebut *jejer* dan tidak ada predikatnya. Siswa mulai memahami apa yang dimaksud dengan frasa, dibuktikan dengan guru meminta tiga siswa untuk mencari frasa. ADP menjawab *Jangan Gori* (j z [n o r i),

MRK menjawab *Gunung Merapi* (g n m r p i), dan EMS

menjawab *Kali Oyo* (k l i [a o [y o). Guru memberikan contoh

lagi secara bertahap. Pertama guru memberikan contoh frasa yang bersandhangan tanpa berpasangan, yaitu *lagi nyapu* (l g i v p i),

frasa tersebut mengandung unsur predikat saja atau *wasesa* dalam bahasa Jawa. Kedua guru memberikan contoh frasa yang *bersandhangan* serta berpasangan. Siswa meminta tiga siswa maju untuk menuliskan apa yang diperintahkan oleh guru. Frasa tersebut

adalah *sendal jepit* (s | n | l | p | t \), *pasar kembang* (p | s | k | m |),

dan *buku tulis* (b | k | u | t | u | l | i | s \), sedangkan siswa yang maju

adalah FFH, SDR, dan MRR. Kesalahan penulisan terjadi pada penulisan *pasar kembang* yang telah dikerjakan oleh FFH, FFH menuliskan (p | s | r | m | z \). Jika dibaca aksara Jawa tersebut juga

berbunyi *pasar kembang*, namun untuk aksara paten r , z , a

digantikan dengan *sandhangan* bunyi konsonan atau disebut *sandhangan panyigeg*. Siswa membetulkan hasil pekerjaannya. Setelah guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, guru membentuk kelompok belajar untuk pertemuan kedua ini.

(2) Pementukan Kelompok (Tim)

Pembentukan kelompok yang dibuat oleh guru berdasarkan hasil belajar siswa dari melakukan turnamen akademik. Kelompok yang dibuat berbeda dengan kelompok pada pertemuan pertama. Jumlah kelompok yang dibuat ada tiga dan masing-masing kelompok berjumlah 4 siswa. Kelompok ini akan menjadi kelompok awal untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) II.

Pembentukan kelompok asal dalam kegiatan pembelajaran kedua dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 23 Pembentukan Kelompok Belajar Pertemuan Kedua

Kategori	Kode Siswa	Jenis Kelamin	Poin Turnamen	Nama kelompok
Siswa berkemampuan akademik tinggi.	FNA	L	60	Gareng
	ADP	L	60	Bagong
	MRR	L	60	Semar
Siswa berkemampuan akademik sedang I	EMS	P	40	Gareng
	FFH	P	40	Bagong
	SNS	P	40	Semar
Siswa berkemampuan akademik sedang II	PDMS	P	40	Gareng
	NA	P	40	Bagong
	SAK	P	40	Semar
Siswa berkemampuan akademik rendah I	NVA	L	40	Gareng
	SDR	P	20	Bagong
	LRA	L	0	Semar
Siswa berkemampuan akademik rendah II	SW	L	-	Gareng

(3) *Game*

Lembar Kerja Siswa (LKS) pada pertemuan kedua siklus I masing-masing kelompok melengkapi frasa belum lengkap. Soal untuk LKS ini berjumlah 5 butir. Guru membimbing dan mengawasi diskusi yang dilakukan oleh siswa sertamengingatkan siswa agar tepat waktu dalam mengerjakannya. Guru bersama siswa membahas LKS dan masing-masing kelompok mengirimkan perwakilannya untuk maju menuliskan hasil pekerjaan kelompok. Dari 5 butir soal yang dikerjakan oleh siswa, 2 kelompok yaitu kelompok Bagong dan

kelompok Semar berhasil menjawab dengan benar semua soal, sedangkan kelompok Gareng salah satu pada soal nomor 3 yaitu

Minggu Esok. Kelompok Bagong menjawab Minggu Esok (mĩgũ

[a [s o k \), jawaban yang benar adalah (mĩgũ

[a [s o k \). Kelompok Bagong salah pada bagian penggunaan

sandhangan pepet yang seharusnya *wulu*. Lembar LKS yang sudah dibahas kemudian dikumpulkan kembali pada guru.

(4) Turnamen Akademik

Kegiatan yang dilakukan setelah siswa mengerjakan LKS berupa *game*, siswa kembali melakukan turnamen akademik yang dipandu oleh guru bahasa Jawa. Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan turnamen akademik. Aturan akademik sama seperti pertemuan pertama dan digunakan untuk pertemuan selanjutnya. Anggota kelompok akan bertanding dengan masing-masing anggota dari kelompok lain dengan kemampuan akademik yang setara. Turnamen dilakukan di meja turnamen. Pembagian kelompok pada pertemuan kedua didasarkan pada hasil turnamen I. Berikut merupakan pembagian kelompok pada turnamen II.

Tabel 24 Pembagian Kelompok untuk Turnamen II

Meja turnamen 1 (siswa berkemampuan akademik tinggi)	Meja turnamen 2 (siswa berkemampuan akademik sedang I)	Meja turnamen 3 (siswa berkemampuan akademik sedang II)	Meja turnamen 4 (siswa berkemampuan akademik rendah)
FNA	EMS	PDMS	NVA
ADP	FFH	NA	SDR
MRR	SNS	SAK	LRA
			SW

Pembagian tugas masing-masing siswa sama halnya dengan pertemuan pertama ada yang berperan pembaca soal, penantang I, maupun penantang II. Soal-soal yang terdapat pada kartu soal turnamen berisi tentang frasa, hal ini disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada pertemuan kedua. Guru mengatur jalannya turnamen dibantu dengan peneliti. Guru memberikan waktu 10 menit dalam turnamen ini dengan masing-masing siswa menjawab 3 soal. Setelah soal berhasil dijawab, siswa bersama peneliti melakukan penilaian. Penilaian ini nantinya akan digabungkan dengan nilai kelompok awal. Jika turnamen sudah selesai masing-masing siswa kembali kekelompoknya masing-masing untuk mengumpulkan semua nilai. Berikut ini merupakan hasil penilaian pada turnamen kedua.

Tabel 25 Hasil Nilai yang Diperoleh Kelompok pada Turnamen II

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	Skor	Skor Total	Rata-rata Skor	keterangan
Gareng	FNA	60	200	50	Tim Sangat Baik 
	EMS	40			
	PDMS	60			
	NVA	40			
	SW	-			

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	Skor	Total skor	Rata-rata Skor	Keterangan
Bagong	ADP	60	160	40	Tim Baik
	FFH	40			
	NA	40			
	SDR	20			
Semar	MRR	60	180	45	Tim Baik
	SNS	60			
	SAK	40			
	LRA	20			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa satu kelompok mendapat julukan sebagai "Tim Sangat Baik", yaitu Kelompok Gareng, sedangkan untuk kelompok Semar dan Bagong mendapatkan julukan Tim Baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemenang dari turnamen pada pertemuan kedua ini adalah kelompok Gareng dengan skor rata-rata 50. Kelompok Semar dan Bagong masing-masing mendapatkan skor rata-rata 45 serta 40.

(5) Penghargaan Tim

Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memenangkan turnamen pada pertemuan kedua. Penghargaan terhadap kelompok tersebut berupa hadiah yang sudah disiapkan oleh guru. Guru hanya membarikan hadiah kepada kelompok yang memiliki total nilai tertinggi. Hal tersebut dimaksudkan agar kelompok lain yang belum mendapatkan nilai tertinggi berlomba-lomba memenangkan turnamen pada pertemuan selanjutnya. Sebelum pembelajaran diakhiri siswa diminta untuk kembali ke tempat duduk masing-masing, dan guru mengajak siswa kembali

bernyanyi lagu “*hanacara*”, agar siswa kembali bersemangat dalam menulis aksara Jawa.

c) Kegiatan Penutup

Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu tentang frasa aksara Jawa. Kemudian guru melakukan *post test* I. Jumlah soal yang ada dalam *post-test* I ada 10 butir, 5 butir soal siswa diminta menulis kata beraksara Jawa yang berpasangan dan *bersandhangan*, sedangkan 5 butir soal berisi menulis frasa beraksara Jawa. Soal tersebut dikerjakan dalam waktu 15 menit dan dikerjakan secara mandiri. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca aksara Jawa siswa setelah diberi tindakan berupa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Siswa diberikan motivasi oleh guru yang masih belum lancar menulis agar jangan berkecil hati. Guru berpesan agar siswayang belum bisa minta diajari oleh yang sudah lancar menulis aksara Jawa. Guru juga berpesan kepada siswa yang sudah lancar menulis aksara Jawa agar tetap giat berlatih menulis aksara Jawa dan maumengajari temannya yang belum lancar menulis. Pembelajaran kemudian ditutup dengan berdoa dan salam.

c. Hasil Observasi Siklus I

Observasi dilakukan untuk mengamati jalannya pembelajaran bahasa Jawa materi menulis aksara Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament*. Adapun yang diamati adalah aktivitas guru dalam memberikan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, aktivitas siswa, dan hasil belajar

setelah dilakukan penelitian pada siklus I. Hasil observasi siklus I dapat dipaparkan sebagai berikut.

1) Hasil Observasi terhadap Guru

Observasi terhadap guru dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan pada siklus pertama. Aktivitas guru yang diamati adalah kegiatan yang dilakukan guru mulai dari persiapan sebelum pembelajaran, kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, hingga kegiatan akhir pembelajaran. Aktivitas yang diamati disesuaikan dengan indikator-indikator yang terdapat dalam pedoman observasi guru. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru mengajar pada siklus I.

Tabel 26 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengajar Siklus I

No	Aktivitas yang diamati	Skor Keterlaksanaan	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.	4	4
2.	Guru melakukan apersepsi	3	4
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3
4.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi aksara Jawa.	2	3
5.	Guru menjelaskan materi aksara Jawa	3	3
6.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum dipahami	3	4
7.	Guru membentuk kelompok secara heterogen.	4	4
8.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.	2	3
9.	Guru membagikan lembar LKS berupa <i>game</i> .	4	4
10.	Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok.	3	4

No	Aktivitas yang diamati	Skor Keterlaksanaan	
		Pertemuan I	Pertemuan II
11.	Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas hasil diskusi.	3	3
12.	Guru menjelaskan aturan turnamen akademik.	3	2
13.	Guru membimbing siswa melakukan turnamen akademik.	3	3
14.	Guru menghitung waktu turnamen apabila turnamen sudah selesai.	2	3
15.	Guru melakukan penyekoran hasil turnamen dan <i>game</i> siswa.	2	3
16.	Guru memberikan penghargaan pada tim yang memiliki jumlah nilai tertinggi.	4	4
17.	Guru memberikan kesimpulan.	1	2
18.	Guru menutup pembelajaran	4	4
Jumlah		52	60
Presentase keterlaksanaa guru		72,2 %	83,3 %
Rata-rata keterlaksanaan siklus I		77,75 %	

Presentase keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* oleh guru pada pertemuan pertama adalah 72,2 % dan pertemuan kedua 83,3%. Rata-rata keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* pada siklus I ini adalah 77,75%. Hasil observasi tersebut kemudian disesuaikan dengan lima kriteria skor sebagai berikut.

Tabel 27 Kriteria Presentase Skor

Kriteria	Presentase
Sangat Baik	81%-100%
Baik	61%-80%
Cukup	41%-60%
Kurang	21% - 40%
Sangat Kurang	0% - 20%

Berdasarkan tabel kriteria presentase skor di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bahasa Jawa materi menulis kata dan frasa aksara Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament* telah terlaksana dengan baik. Kegiatan mengajar yang dilakukan guru baik pada pertemuan pertama dan kedua, termasuk dalam kategori baik meskipun skor belum mencapai 100%.

2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa apakah sudah sesuai dengan langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan atau belum. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I.

Tabel 28 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aktivitas yang diamati	Presentase siswa dengan Indikator yang muncul (%)		Rata-rata (%)
		Pertemuan I	Pertemuan II	
1.	Siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa.	70,8	68,7	69,75
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa.	70,8	75	72,9
3.	Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing.	50	81,2	65,5
4.	Siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami.	72,9	79,1	76
5.	Siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru	77,1	75	76,05
6.	Siswa berdiskusi mengerjakan soal <i>game</i> (LKS).	66,7	68,7	67,7
7.	Siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja LKS.	68,7	75	71,85

No	Aktivitas yang diamati	Presentase siswa dengan Indikator yang muncul (%)		Rata-rata (%)
		Pertemuan I	Pertemuan II	
8.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	58,3	77,1	67,7
9.	Siswa menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi.	58,3	72,9	65,6
10.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.	68,7	70,8	69,75
11.	Siswa melakukan turnamen akademik.	70,8	72,9	71,85
12.	Siswa menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok.	60,4	68,7	64,55
	Rata-rata	66,13	73,76	69,94

Indikator pertama adalah siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa. Ada 70,8 % siswa yang mampu mengemukakan pengetahuan awalnya tentang aksara Jawa pada pertemuan pertama, 68,7% siswa pada pertemuan kedua. Berdasarkan catatan lembar observasi siswa yang mampu mengemukakan pengetahuan awalnya tentang aksara Jawa dengan baik adalah SDR, ADP, FFH, dan SNS. Pada pertemuan kedua mengalami penurunan persentase. Indikator kedua adalah siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa. 70,8% siswa memperhatikan penjelasan guru pada pertemuan pertama dan sebanyak 75% siswa pada pertemuan kedua. Ada kenaikan jumlah rata-rata siswa yang mau memperhatikan penjelasan guru dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Indikator ketiga adalah siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing. Pada pertemuan pertama siswa yang mau mencatat materi pelajaran sebanyak 50% dan sebanyak 81,2% pada

pertemuan kedua. Berdasarkan catatan yang ada, kebanyakan siswa tidak mau mencatat apa yang sudah dijelaskan oleh guru pada pertemuan pertama, sehingga indikator aktivitas siswa ketiga tidak hasil yang baik.

Indikator keempat adalah siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami. Ada 72,9% siswa pada pertemuan pertama yang mau bertanya kepada guru dan sebanyak 79,1% siswa pada pertemuan kedua. Pada umumnya siswa bertanya kepada guru bagaimana menuliskan pasangan yang benar. Indikator kelima adalah siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru. Pada pembelajaran pertama maupun kedua siswa sudah mampu membentuk kelompok yang telah ditetapkan oleh guru, namun ada beberapa siswa yang susah untuk bergabung dengan kelompoknya, sehingga rata-rata siswa yang dapat membentuk kelompok heterogen di pertemuan pertama sebanyak 77,1% menurun di pertemuan kedua dengan rata-rata 75%. Indikator yang keenam adalah siswa berdiskusi mengerjakan soal *game* (LKS). Indikator ini melihat sejauh mana siswa mampu bekerja sama dalam kelompok. Ada 66,7% siswa yang mampu berdiskusi baik dengan anggota kelompoknya. Tidak semua anggota kelompok dapat bekerja dalam kelompoknya, banyak yang membuat gaduh di kelas dan tidak mau ikut mengerjakan. Sedangkan di pertemuan kedua ada 68,7% yang bisa berdiskusi kelompok. Kenaikan rata-rata pada pertemuan pertama dan kedua tidaklah tinggi, hal ini menunjukkan belum semua siswa dapat bekerjasama dalam kelompok.

Indikator ketujuh adalah siswa menuliskan hasil diskusi pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Indikator ini terkait dengan indikator nomor 6. Karena

banyak siswa yang mampu berdiskusi kelompok dengan baik maka rata-rata yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama sebanyak 68,7% dan mengalami kenaikan yang cukup tinggi menjadi 75% pada pertemuan kedua. Indikator kedelapan adalah siswa mempresentasikan hasil diskusi. Siswa harus mendapatkan motivasi terlebih dahulu sebelum mau maju untuk menuliskan hasil pekerjaan kelompok di papan tulis. Guru akan menambahkan nilai jika ada yang mau maju. Sehingga pada pertemuan pertama sebanyak 58,3% siswa yang bersedia mempresentasikan, sedangkan pada pertemuan kedua karena guru sudah memberikan penguatan maka naik cukup tinggi yaitu sebanyak 75% siswa. Indikator kesembilan adalah menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi. Siswa memperhatikan apa yang ditulis siswa lain di papan tulis apabila dalam penulisannya terjadi kesalahan. Ada 58,3% siswa yang memperhatikan presentasi dari kelompok lain pada pertemuan pertama dan ada 72,9% siswa pada pertemuan kedua.

Indikator kesepuluh adalah siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik. Setelah siswa mengerjakan LKS siswa melakukan turnamen akademik. Dalam turnamen akademik terdapat aturan yang harus dipatuhi oleh siswa. Sebanyak 68,7% siswa mendengarkan dengan baik aturan yang dijelaskan oleh guru pada pertemuan pertama dan di pertemuan kedua sebanyak 70,8%. Siswa mengalami kesulitan memahami aturan yang sudah diberikan oleh guru. Indikator kesebelas adalah siswa melakukan turnamen akademik. Siswa melakukan turnamen akademik dengan penuh antusias, 70,8% siswa pada pertemuan pertama dan 72,9%

pada pertemuan kedua. Indikator yang terakhir atau kedua belas adalah siswa menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok. Siswa mengalami kesulitan dalam menghitung skor. Sehingga banyak siswa yang dibantu oleh guru dan peneliti. Ada 60,4% siswa yang mampu menghitung skor turnamen pada pertemuan pertama. Pertemuan kedua ada 68,7% siswa yang melakukannya dengan baik. Walaupun mengalami kenaikan yang tidak cukup tinggi, namun beberapa siswa sudah mampu menghitung skor turnamen secara mandiri tanpa bantuan guru maupun peneliti. Rata-rata seluruh indikator observasi yang dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa yaitu 69,94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* yang dilakukan oleh siswa, masih jauh dari harapan yaitu lebih dari 75%.

Observasi siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran *TGT* menunjukkan pada saat pembelajaran, perhatian siswa tertuju pada materi, diskusi kelompok, *game* dan turnamen. Siswa mampu mempresentasikan materi, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan, interaksi dalam kelompok dan mengemukakan pendapat meskipun belum maksimal. Guru perlu mengoptimalkan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*.

3) Hasil Belajar Siswa

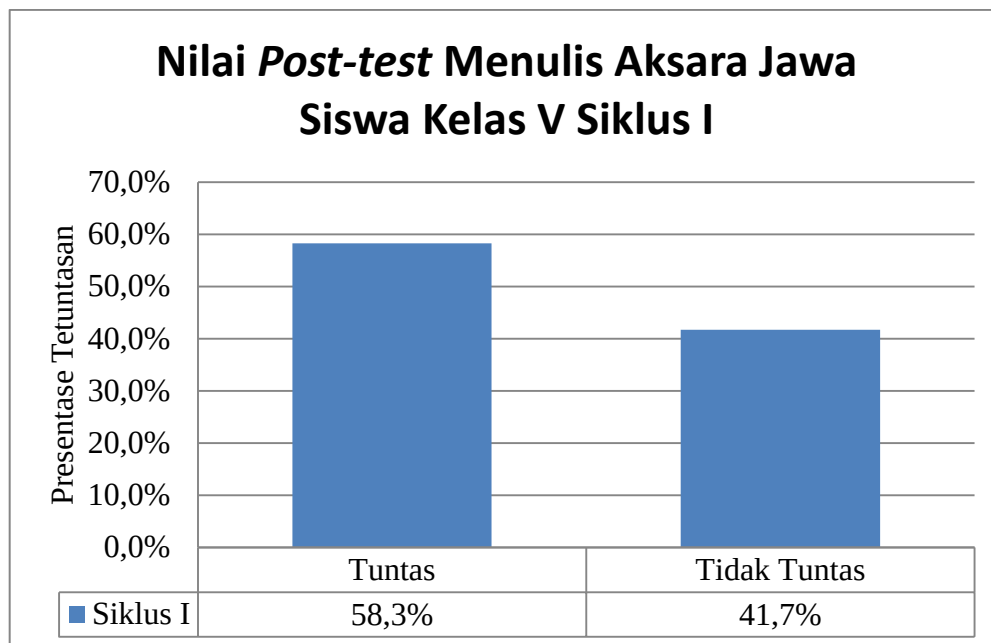
Observasi hasil belajar dilakukan untuk menelaah hasil belajar siswa setelah diberi tindakan. Proses pembelajaran pada siklus I sudah berjalan cukup baik. *Post-test* pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan kedua yaitu pada tanggal 30 Mei 2016 dengan menggunakan soal menulis kata dan frasa

yang berjumlah 10 butir soal. Hasil dari *post-test* siklus I dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 29 Rekapitulasi Nilai *Post-test* Siswa Siklus I

No	Nama Siswa (Inisial)	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	SW	-	-	-
2.	LRA	30	-	✓
3.	ADP	95	✓	-
4.	EMS	97,5	✓	-
5.	FFH	57,5	-	✓
6.	FNA	85	✓	-
7.	MRR	100	✓	-
8.	NVA	87,5	✓	-
9.	NA	95	✓	-
10.	PDMS	62,5	-	✓
11.	SDR	45	-	✓
12.	SAK	62,5	-	✓
13.	SNS	92,5	✓	-
	Jumlah	896	7	5
	Rata-rata	74,58	-	-
	Nilai Tertinggi	100		
	Nilai Terendah	15		
	Ketuntasan	-	58,3%	41,7%

Berdasarkan data di atas, ada 7 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu dengan perolehan nilai ≥ 65 . Presentase ketuntasan pada siklus I ini adalah 58,3%, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM ada 41,7% atau 5 siswa. Nilai terendah siswa pada *post-test* siklus I adalah 30,00 yang diperoleh oleh LRA, sedangkan nilai tertinggi adalah 100 yang diperoleh oleh MRR. Data di atas dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 5 Hasil Tingkat Ketuntasan *Post-test* Menulis Aksara Jawa Siklus I

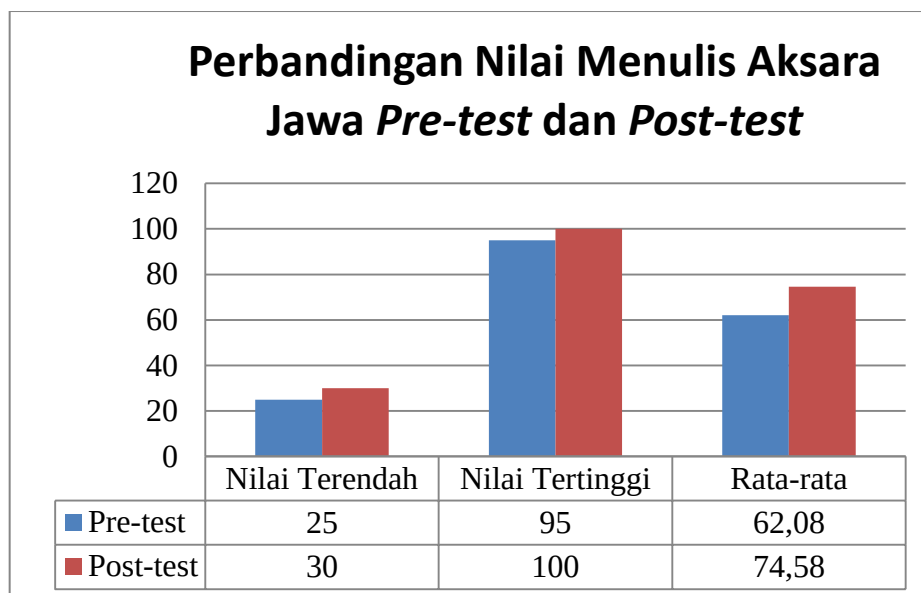
Data nilai *post-test* di atas kemudian dibandingkan dengan data nilai yang diperoleh siswa pada saat *pre-test* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah diberi tindakan. Berikut ini adalah perbandingan nilai siswa sebelum diberi tindakan (*pre-test*) dengan nilai setelah diberi tindakan (*post-test*).

Tabel 30 Perbandingan Hasil Belajar Siswa *Pre-test* dan *Post-test* Siklus I

No	Nama Siswa (Inisial)	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	SW	-	-
2.	LRA	25	30
3.	ADP	90	95
4.	EMS	85	97,5
5.	FFH	50	57,5
6.	FNA	70	85
7.	MRR	95	100
8.	NVA	60	87,5
9.	NA	60	95
10.	PDMS	47,5	62,5
11.	SDR	27,5	45
12.	SAK	57,5	62,5
13.	SNS	90	92,5
	Jumlah	757,5	911
	Nilai Tertinggi	95	100

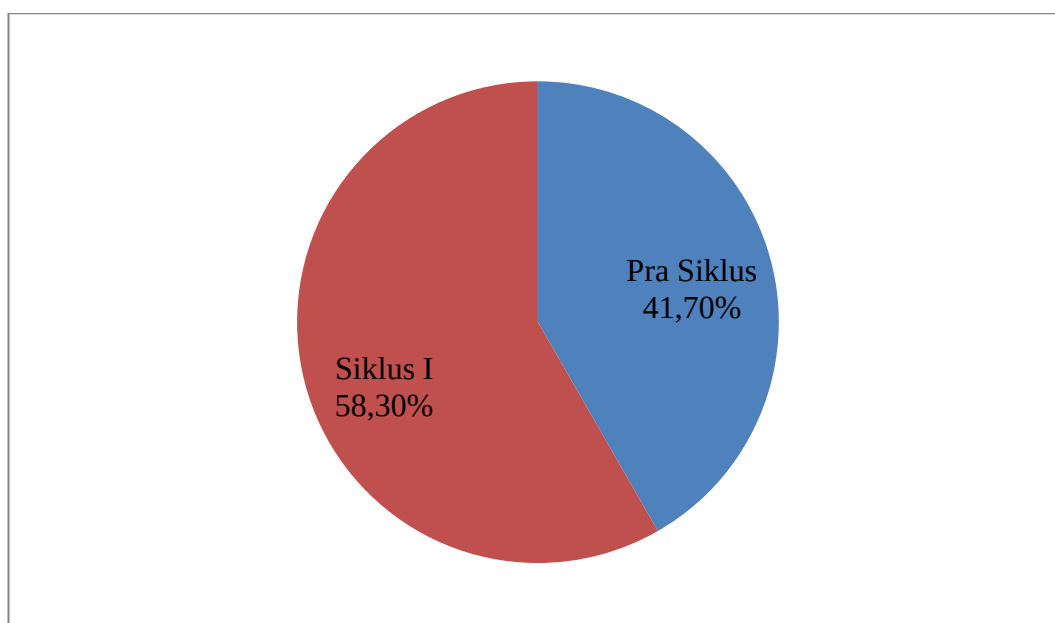
	Nilai terendah	25	30
	Rata-rata	63,12	75,92
	Ketuntasan	41,7	58,3
	Kenaikan presentase ketuntasan	20,35%	

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa semua siswa mengalami kenaikan nilai setelah diberi tindakan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Nilai terendah saat *pre-test* adalah 25 sedangkan pada *post-test* 30 nilai terendah ini masih diperoleh oleh siswa yang sama yaitu LRA. Nilai tertinggi siswa juga diperoleh oleh orang yang sama yaitu MRR dengan nilai 95 pada *pre-test* dan 100 pada *post-test*. Siswa yang telah memenuhi KKM pada saat *pre-test* dan *post-test* juga meningkat 20,13% siswa. Perbandingan data *pre-test* dengan data *post-test* di atas dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 6 Perbandingan Nilai Menulis Aksara Jawa Siswa pada *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan gambar perbandingan di atas menyebutkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami kenaikan walaupun belum signifikan. Selisih rata-rata pada hasil di atas adalah 12,50, artinya dari nilai *pre-test* mengalami kenaikan 12,50 menjadi 74,58 pada *post-test* pertama. Presentase ketuntasan pada pra-siklus sebesar 41,70% mengalami kenaikan pada siklus 1 sebesar 58,30%. Perbandingan presentasi ketuntasan pra siklus dan siklus 1 dapat dilihat dalam diagram di bawah ini.



Gambar 7 Perbandingan Presentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus dengan Siklus I

d. Refleksi Hasil Tindakan Siklus I

Tahap refleksi merupakan tahap dimana peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran selama siklus I dengan berpedoman pada data hasil observasi yang pada saat pelaksanaan tindakan siklus I. Berdasarkan data hasil observasi siklus I yang telah terkumpul, peneliti

menemukan beberapa masalah yang menjadi bahan refleksi pada tindakan siklus I, yaitu sebagai berikut.

- 1) Beberapa siswa tidak memerhatikan ketika guru menyampaikan materi.
- 2) Guru masih banyak menggunakan kata-kata maupun kalimat yang tidak baku sehingga siswa pun ada yang menggunakan kata-kata maupun kalimat tidak baku ketika berkomunikasi dengan guru.
- 3) Beberapa kelompok ada yang masih menggantungkan pengerjaan soal pada satu orang.
- 4) Suasana kelas gaduh ketika proses pengoreksian jawaban dan penghitungan skor turnamen.
- 5) Beberapa siswa masih kesulitan membedakan aksara Jawa *dha* (d)

dengan *wa* (w) serta penerapan penggunaan *sandhangan*. Kata atau

frasa yang seharusnya *bersandhangan* tetapi siswa menggunakan pasangan.

- 6) Siswa yang maju atau mampu menjawab pertanyaan dari guru kurang bervariasi.
- 7) Siswa kurang memperhatikan waktu dalam mengerjakan soal LKS, sehingga waktu untuk turnamen menjadi lebih singkat.
- 8) Apabila guru meminta siswa untuk menuliskan kata atau frasa di papan tulis tidak dituliskan aksara Latinnya terlebih dahulu.

Berdasarkan pada hasil refleksi siklus I, maka pembelajaran masih belum optimal. Peneliti dan guru kelas perlu menyusun kembali rencana tindakan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Tindakan yang perlu dilaksanakan sebagai upaya perbaikan pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 31 Refleksi Hasil Siklus I

No	Refleksi Siklus I
1.	Guru terlebih dahulu membuat suasana kelas kondusif sehingga siswa bisa fokus ketika guru menyampaikan materi.
2.	Guru lebih baik lebih memperhatikan apa yang diucapkannya agar tidak ditirukan oleh siswa.
3.	Guru sebaiknya juga memperhatikan siswa yang kurang aktif, walaupun siswa tersebut tidak menunjukkan keaktifannya, guru harus memintanya untuk lebih aktif dengan salah satunya diminta maju ke depan.
4.	Guru harus disiplin waktu pengerjaan tugas siswa dengan baik, walaupun waktu sudah selesai tapi pekerjaan siswa belum selesai, guru tetap menghentikannya.
5.	Setiap siswa diberi lembar kerja siswa agar tidak ada siswa yang menggantungkan pengerjaan hanya pada satu orang siswa.
6.	Siswa dilibatkan dalam pengoreksian jawaban yaitu dengan menyuruh hanya perwakilan masing-masing kelompok menuliskan jawaban di papan tulis, dan anggota kelompok lainnya harus duduk di tempat duduknya masing-masing mengoreksi jawaban dari kelompok lain begipula pada saat penghitungan skor turnamen. siswa yang mendapatkan peran sebagai pengoreksi harus mengoreksi jawaban temannya.
7.	Jika siswa diminta maju untuk menuliskan aksara Jawa lebih baik jika dituliskan aksara Latinnya.
8.	Media yang digunakan dalam pembelajaran lebih digunakan atau dimanfaatkan agar siswa tidak merasa bingung dengan aksara Jawa.

2. Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan tindakan siklus II dibuat berdasarkan refleksi dari pelaksanaansiklus I. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan tindakan siklus IIadalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi yang telah disepakati oleh peneliti dan guru yaitu menulis klausa serta kalimat aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan. RPP disusun disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Turnament*. RPP yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. RPP yang telah disusun selanjutnya dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa di kelas.
- 2) Menyiapkan media papan aksara Jawa dan semua perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran .
- 3) Menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban serta Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan pertimbangan dari dosen pembimbing dan guru kelas.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang digunakan sebagai pedoman pengamatan selama proses pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament*. berlangsung. Lembar observasi guru dan siswa digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran.
- 5) Peneliti menyiapkan hadiah yang diberikan sebagai bentuk penghargaan terhadap kelompok yang menang, yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 6) Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2016, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada 9 Mei 2016. Berikut ini adalah pemaparan hasil observasi selama siklus II.

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus 2 dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 7 Mei 2016. Durasi waktu pembelajaran setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit yaitu pukul 07.00 – 8.10 WIB. Materi yang diajarkan mengenai menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan panyigeg* dan *swara* serta berpasangan.

a) Kegiatan Awal

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa. Suasana kelas masih gaduh ketika guru membuka pembelajaran. Guru selanjutnya mengajak siswa untuk melakukan tepuk semangat untuk memfokuskan perhatian siswa. Guru kemudian melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru selanjutnya memberitahukan kepada siswa materi yang akan dipelajari dan manfaat mempelajarinya. Penyampaian materi aksara Jawa pertemuan ini difokuskan pada menulis klausa aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan. Manfaat dari menulis kalusa agar mudah dalam menulis kalimat sederhana pada pertemuan selanjutnya. Guru kemudian memulai pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

(1) Presentasi Kelas

Guru mengulang materi sebelumnya dengan menanyakan tentang menulis frasa aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan lalu menuliskannya di papan tulis. Siswa selanjutnya diberikan penjelasan tentang klausa. Klausa merupakan kelompok kata sekurang-kurangnya terdiri dari subyek (*jejer*) dan predikat (*wasesa*) serta berpotensi menjadi kalimat. Guru kemudian memberikan contoh klausa yang *bersandhangan* yaitu *maca buku* (m c b k) dan *Risa turu* (r i s t r). Saat guru

menjelaskan ada 1 anak yang bertanya pada guru yaitu ADP. ADP bertanya “*Nirina lagi sinau*” merupakan sebuah klausa atau kalimat. Guru menjelaskan bahwa itu bisa disebut klausa karena *Nirina* merupakan subyek sedangkan predikatnya adalah *lagi sinau*. ADP kemudian diminta untuk menuliskannya di papan tulis *Nirina lagi sinau* (n i r i n l g i s i n a). Penulisan aksara Jawa ADP benar dan guru

memberikan apresiasi terhadap siswa tersebut. Setelah menjelaskan tentang menulis klausa yang *bersandhangan* kemudian siswa diberikan contoh klausa berpasangan. Menulis klausa beraksara Jawa ini, sebenarnya sama dengan menulis frasa karena klausa yang digunakan oleh guru terdiri dari dua kata saja. Contoh klausa yang dituliskan di

papan tulis adalah *Sinta ngumbahi* (s i n t a n g u m b a h i) dan *nulis surat*

(n u l i s S u r a t).

Guru memberikan umpan balik ke siswa apakah ada yang mempunyai contoh klausa. Siswa yang menunjukkan jarinya cukup banyak yaitu terdiri dari 6 siswa, sedangkan yang dipih oleh guru adalah SDR, NVA, dan FFH. SDR memberikan contoh klausa *adhik turu* (a d i k u r u), NVA memberikan contoh *ngombe susu* ([n g o m b e s u s u]),

s u s u), dan FFH menuliskan *bapak dhahar* (b a p a k d h a h a r). Ketiga siswa

tersebut menuliskan dengan benar, guru lalu meminta siswa lain untuk memberikan tepuk tangan.

(2) Tim (Kerja Kelompok)

Kegiatan selanjutnya adalah guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok yaitu kelompok Gareng, Semar, dan Bagong untuk mengerjakan LKS III, yaitu menyusun klausa. Pembentukan kelompok ini didasarkan hasil *post-test* I siswa. Pembentukan kelompok asal dalam kegiatan pembelajaran ketiga dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 32 Pembentukan Kelompok Belajar Pertemuan Ketiga

Kategori	Kode Siswa	Jenis Kelamin	Nilai <i>Post-test</i>	Nama kelompok
Siswa berkemampuan akademik tinggi.	MRR	L	100	Bagong
	EMS	P	97,5	Gareng
	ADP	L	95	Semar
Siswa berkemampuan akademik sedang I	NA	P	95	Bagong
	SNS	P	92,5	Gareng
	NVA	P	87,5	Semar
Siswa berkemampuan akademik sedang II	FNA	L	85	Bagong
	PDMS	P	62,5	Gareng
	SAK	P	62,5	Semar
Siswa berkemampuan akademik rendah I	FFH	L	57,5	Bagong
	SDR	P	45	Gareng
	LRA	L	15	Semar
Siswa berkemampuan akademik rendah II	SW	L	-	Bagong

(3) *Game* (Kerja Kelompok)

Kelompok tersebut akan mengerjakan soal menyusun klausa. Kata yang disediakan diminta untuk menyusun menjadi klausa yang baik dan benar. Masing-masing kelompok diberikan waktu 10 menit untuk mengerjakan 5 butir soal. Guru membimbing diskusi kelompok dan terus mengingatkan waktu yang tersisa agar siswa tidak membuat gaduh kelas. Setelah pekerjaan siswa selesai, guru bersama siswa mengoreksi bersama-sama. Ada 5 siswa yang maju menuliskan jawabannya, yaitu PDMS, SAK, LRA, FNA, dan SNS. Semua siswa menjawab dengan benar mulai dari penulisan dan penggunaan

sandhangan maupun pasangan. Dari 3 kelompok yang ada kelompok Bagong dan Semar benar semua, sedangkan kelompok Gareng salah pada penulisan *Menik pinter*. Kelompok Gareng menuliskan ([m n i k P i n]) seharusnya (m i n i k P i n). Mereka kurang tepat

dalam menggunakan *sandhangan pepet* dan *taling*. LKS yang sudah dikerjakan dan diberi kemudian dikumpulkan ke guru bahasa Jawa.

(4) Turnamen Akademik

Kegiatan yang dilakukan siswa setelah mengerjakan LKS adalah bermain turnamen akademik. Turnamen yang dilakukan sama dengan turnamen sebelumnya dan masih menggunakan aturan. Siswa yang bertanding di meja turnamen juga dilihat dari nilai *post-test* siswa. Siswa yang berkemampuan akademik sama akan dijadikan dalam satu meja turnamen. Berikut merupakan pembagian kelompok turnamen.

Tabel 33 Pembagian Kelompok untuk Turnamen III

Meja turnamen 1 (siswa berkemampuan akademik tinggi)	Meja turnamen 2 (siswa berkemampuan akademik sedang I)	Meja turnamen 3 (siswa berkemampuan akademik sedang II)	Meja turnamen 4 (siswa berkemampuan akademik rendah)
MRR	NA	PDMS	FFH
EMS	NVA	FNA	SDR
ADP	SNS	SAK	LRA
			SW

Turnamen akademik yang dilakukan oleh siswa sama dengan pertemuan sebelumnya yang membedakan adalah anggota kelompok bertanding. Tidak semua anak termasuk dalam siswa berkemampuan akademik yang sama dengan pertemuan sebelumnya, sehingga lawan

bertandingnya pun ada yang berbeda. Aturan yang dilakukan juga masih menggunakan aturan yang sama. Siswa diberikan waktu 15 menit untuk melakukan turnamen. Guru mengawasi siswa saat melakukan turnamen dibantu oleh peneliti dan observer, agar siswa mudah untuk dikondisikan serta tidak mengulur waktu. Setelah turnamen selesai guru bersama dengan siswa, peneliti, dan observer melakukan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa, sehingga diperoleh nilai turnamen III sebagai berikut.

Tabel 34 Hasil Nilai yang Diperoleh Kelompok pada Turnamen III.

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	Skor	Skor Total	Rata-rata Skor	keterangan
Gareng	EMS	60	200	50	Tim Sangat Baik
	SNS	60			
	PDMS	60			
	SDR	20			
Bagong	MRR	60	220	55	Tim Sangat Baik 
	NA	60			
	FNA	60			
	FFH	40			
	SW	-			
Semar	ADP	60	180	45	Tim Baik
	NVA	60			
	SAK	40			
	LRA	20			

Berdasarkan tabel di atas kelompok termasuk dalam tim sangat baik yaitu kelompok Gareng dan Bagong, sedangkan kelompok Semar termasuk tim baik. Kelompok Bagong dan Gareng yang termasuk tim sangat baik masing-masing memperoleh skor 55 serta 50. Pemenang dalam turnamen ini adalah kelompok Bagong. Guru meminta kelompok Bagong untuk maju di depan kelas.

(5) Penghargann Kelompok

Guru memberikan penghargaan kelompok yang berhasil menjadi kelompok terbaik. Hadiah yang diberikan oleh guru setiap pertemuan berbeda namun dengan jumlah nominal yang sama. berlomba-lomba memenangkan turnamen pada pertemuan selanjutnya. Sebelum pembelajaran diakhiri siswa diminta untuk kembali ketempat duduk masing-masing.

c) Kegiatan Penutup

Siswa menarik kesimpulan bersama guru dari hasil pembelajaran. Guru memberi pujian bagi kelompok yang berturut-turut telah mendapatkan nilai terbaik Guru juga memotivasi siswa untuk terus berlatih dan tetap semangat belajar menulis aksara Jawa bagi kelompok yang belum mendapatkan nilai baik. Pelajaran kemudian ditutup dengan doa dan salam.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 9 Mei 2016. Penelitian dilaksanakan hari Senin karena pada hari Sabtu ruang kelas akan digunakan latihan ujian kelas VI. Durasi waktu yang digunakan 2 x 35 menit, dimulai pukul 11.10-12.20. Materi yang diajarkan menulis kalimat sederhana aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan.

a) Kegiatan Pendahuluan

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka. Tidak ada doa bersama karena dimulai pada jam terakhir. Siswa selanjutnya diberikan tepuk semangat untuk mengecek kesiapan siswa

untuk membangkitkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Siswa diberikan informasi pembelajaran yang akan di pelajari yaitu menulis kalimat *bersandhangan* dan berpasangan.

b) Kegiatan Inti

(1) Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pelajaran bahasa Jawa dengan materi yaitu menulis kalimat aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan. Pembelajaran dilakukan seperti pertemuan sebelumnya yaitu siswa diajarkan menulis kalimat aksara Jawa yang *bersandhangan*, kemudian baru berpasangan. Presentasi dilakukan guru dalam bentuk pengajaran langsung dengan metode ceramah. Namun pada siklus kedua ini guru tidak begitu banyak menjelaskan materi pelajaran karena materi pelajaran sudah banyak dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan contoh kalimat *lemut bisa ngisep getih* dan menawarkan pada siswa siapa yang akan maju. NVA maju untuk menuliskan kalimat tersebut (2 m | t | s z | s | p | t | h), NVA sudah mengerti jika aksara (l |)

digantikan dengan *nga lelet* (2). Guru tak lupa memberikan apresiasi

pada NVA. Contoh kalimat selanjutnya adalah *mubeng-mubeng dolan deso* dan yang ingin maju adalah FNA. FNA menuliskan kalimat tersebut kurang tepat, karena menggunakan *sandhangan* yang berbeda

(mꞌ[bꞌ:mꞌ[bꞌ [f o l [nꞌ[s o). Penulisan yang benar adalah

(mꞌ bꞌꞌ mꞌ bꞌꞌ [f [s o). Walaupun hasil pekerjaan FNA kurang

tepat, namun guru dan siswa tetap memberikan tepuk tangan sebagai tanda apresiasi terhadap FNA.

(2) Pembentukan Tim

Kegiatan setelah guru menjelaskan menuliskan kalimat aksara Jawa, siswa melakukan diskusi kelompok untuk membahas LKS “*nyusun ukara*”. Guru menyediakan 5 butir soal yang berupa lima kalimat beracak. Tugas siswa adalah membuat kalimat tersebut menjadi kalimat yang baik sesuai dengan *jejer-wasesa-lisan-katrangan*. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa heterogen. Berikut merupakan kelompok untuk LKS IV.

Tabel 35 Pembentukan Kelompok Belajar Pertemuan Keempat

Kategori	Kode Siswa	Jenis Kelamin	Nilai turnamen	Nama kelompok
Siswa berkemampuan akademik tinggi.	NA	P	60	Bagong
	FNA	L	60	Gareng
	SNS	P	60	Semar
Siswa berkemampuan akademik Tinggi II	MRR	L	60	Bagong
	EMS	P	60	Gareng
	ADP	L	60	Semar
Siswa berkemampuan akademik sedang	PDMS	P	60	Bagong
	NVA	P	60	Gareng
	SAK	P	40	Semar

Siswa berkemampuan akademik rendah	FFH	L	40	Bagong
	LRA	L	20	Gareng
	SDR	P	20	Semar
Siswa berkemampuan akademik rendah II	SW	L	-	Bagong

(3) *Game* mengerjakan LKS

Kelompok yang sudah menyelesaikan pekerjaannya diminta untuk menunggu kelompok lain yang belum selesai. Guru terus mengingatkan waktu pekerjaan kelompok. Guru juga memberikan pengarahan terhadap siswa jika untuk mengerjakan soal-soal tersebut sebaiknya menggunakan pola *jejer-wasesa-lisan-katrangan*, agar kalimat yang dibuat masing-masing kelompok tidak berbeda. Perwakilan masing-masing kelompok maju untuk menuliskan jawabannya, dan selanjutnya akan dibahas bersama guru. Berdasarkan pembahasan bersama guru, tidak ada kelompok yang salah dalam mengerjakan soal LKS. Siswa diminta untuk menghitung nilai dan mengumpulkan kepada guru.

(4) Turnamen Akademik

Kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan turnamen yang terakhir atau keempat. Siswa diminta untuk bertanding menulis kalimat beraksara Jawa. Sebelum guru memulai, guru membacakan aturan turnamen seperti biasanya. Aturan yang dipakai masih tetap sama dan tidak berbeda. Siswa yang termasuk dalam berkemampuan

akademik sama akan bertanding. Berikut merupakan pembagian kelompok bertanding turnamen keempat.

Tabel 36 Pembagian Kelompok untuk Turnamen Akademik Pertemuan Keempat.

Meja turnamen 1 (siswa berkemampuan akademik tinggi)	Meja turnamen 2 (siswa berkemampuan akademik tinggi II)	Meja turnamen 3 (siswa berkemampuan akademik sedang)	Meja turnamen 4 (siswa berkemampuan akademik rendah)
NA	MRR	PDMS	FFH
FNA	EMS	NVA	LRA
SNS	ADP	SAK	SDR
			SW

Masing-masing siswa menuliskan tiga kalimat beraksara Jawa, dan langsung diberikan penilaian oleh guru, peneliti, dan observer. Waktu yang diberikan untuk bertanding adalah 15 menit. Guru mengatur jalannya turnamen yang dilakukan oleh siswa agar tidak gaduh, karena pembelajaran yang dilakukan pada jam terakhir. Turnamen keempat ini anak merasa bersemangat untuk mendapatkan nilai yang tinggi dan membawa kelompoknya ke dalam tim sangat baik, sehingga mereka berhati-hati dalam menuliskan aksara Jawa. Setelah turnamen selesai guru bersama dengan siswa, peneliti, dan observer melakukan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa, sehingga diperoleh nilai turnamen III sebagai berikut.

Tabel 37 Hasil nilai yang diperoleh kelompok pada Turnamen IV

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	Skor	Skor Total	Rata-rata Skor	Keterangan
Gareng	FNA	60	180	45	Tim Baik
	EMS	60			
	NVA	40			
	LRA	20			

Bagong	NA	60	200	50	Tim Sangat Baik 
	MRR	60			
	PDMS	20			
	FFH	60			
Semar	SNS	60	180	45	Tim Baik
	ADP	60			
	SAK	20			
	SDR	40			

Berdasarkan hasil turnamen yang dicapai oleh siswa pada turnamen keempat ini, banyak siswa yang mengalami penurunan nilai dari hasil turnamen ketiga. Mereka kurang teliti dalam penggunaan *sandhangan*. Walaupun demikian satu kelompok yaitu kelompok Bagong menjadi kelompok sangat baik dan memenangkan turnamen pada turnamen keempat ini. Sedangkan kelompok Semar dan Gareng memperoleh nilai yang sama yaitu dengan jumlah nilai 48, termasuk dalam kategori kelompok baik. Guru tetap memberikan apresiasi kepada siswa yang belum menang, agar tidak berkecil hati.

(5) Penghargaan Tim

Guru memberikan penghargaan kelompok yang berhasil menjadi kelompok terbaik. Penghargaan kelompok dilakukan dengan memberikan hadiah. Sebelum pembelajaran diakhiri siswa diminta untuk kembali ketempat duduk masing-masing.

c) Kegiatan Penutup

Siswa menarik kesimpulan bersama guru dari hasil pembelajaran. Siswa mengerjakan soal evaluasi. Setelah selesai semua dikumpulkan. Guru memberikan pesan moral kepada siswa agar lebih giat dalam menulis

aksara Jawa bagi yang belum hafal. Pembelajaran kemudian ditutup dengan salam dan doa.

c. Hasil Observasi Siklus II

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan observer terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus II ini diperoleh dari isian pada lembar observasi. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran pada materi menulis klausa dan kalimat sederhana beraksara Jawa dengan menerapkan *sandhangan* serta pasangan. Berikut ini data hasil observasinya.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengajar

Aktivitas mengajar guru diamati untuk mengetahui apakah langkah pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan langkah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*. Observer mengamati aktivitas guru berpedoman dengan lembar observasi guru yang telah disediakan. Berikut ini rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru mengajar pada siklus II.

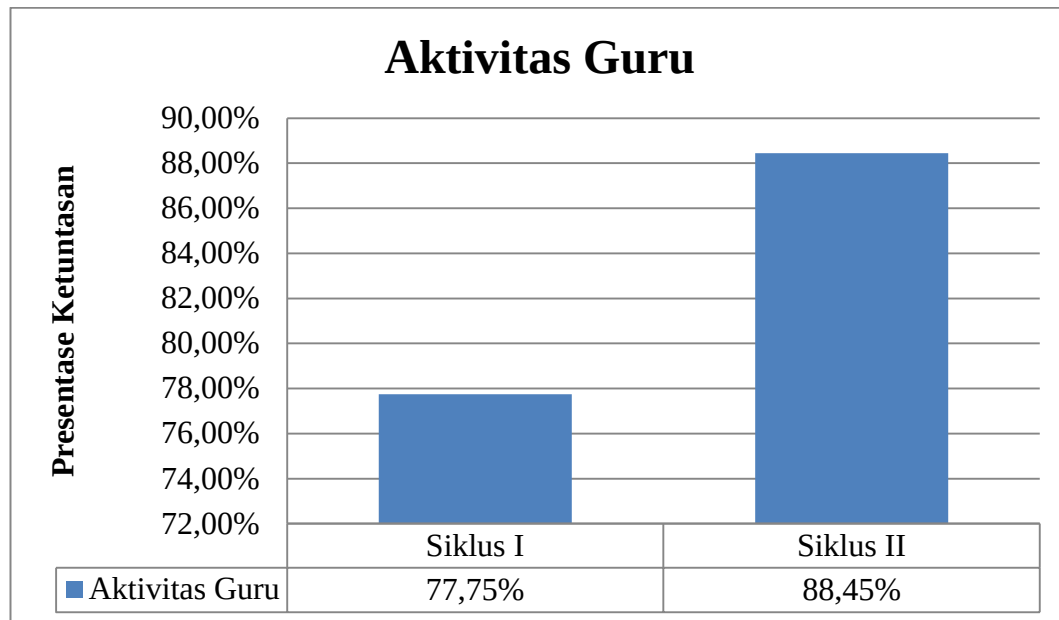
Tabel 38 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengajar Siklus II

No	Aktivitas yang diamati	Skor Keterlaksanaan	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.	4	4
2.	Guru melakukan apersepsi.	4	4
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4
4.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi aksara Jawa.	4	4
5.	Guru menjelaskan materi aksara Jawa	3	4
6.	Guru memberikan kesempatan	3	4

	kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum dipahami		
7.	Guru membentuk kelompok secara heterogen.	4	4
8.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.	4	3
9.	Guru membagikan lembar LKS berupa <i>game</i> .	4	4
10.	Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok.	3	4
11.	Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas hasil diskusi.	3	4
12.	Guru menjelaskan aturan turnamen akademik.	3	3
13.	Guru membimbing siswa melakukan turnamen akademik.	3	4
14.	Guru menghitung waktu turnamen apabila turnamen sudah selesai.	3	3
15.	Guru melakukan penyekoran hasil turnamen dan <i>game</i> siswa.	3	4
16.	Guru memberikan penghargaan pada tim yang memiliki jumlah nilai tertinggi.	4	4
17.	Guru memberikan kesimpulan.	1	2
18.	Guru menutup pembelajaran	4	4
Jumlah		60	67
Presentase keterlaksanaa guru		83,3 %	93,6 %
Rata-rata keterlaksanaan siklus I		88,45	

Presentase keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* oleh guru pada pertemuan pertama adalah 83,3 % dan pertemuan kedua 93,6 %. Rata-rata keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* pada siklus I ini adalah 88,45 %. Apabila dilihat dari lima kategori skor maka pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournamen* telah terlaksana dengan sangat baik. Hal tersebut berarti bahwa semua langkah pembelajaran

menggunakan model *Teams Games Tournament* telah dilaksanakan oleh guru dengan baik. Berikut ini diagram yang menggambarkan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II.



Gambar 8 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

2) Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Observasi aktivitas siswa pada siklus II dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar siswa selama pembelajaran bahasa Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament*. Pengamatan dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi siswa yang telah dibuat sebelumnya. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II.

Tabel 39 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.

No	Aktivitas yang diamati	Presentase siswa dengan Indikator yang muncul (%)		Rata-rata (%)
		Pertemuan I	Pertemuan II	
1.	Siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa.	75	79,7	77,35

No	Aktivitas yang diamati	Presentase siswa dengan Indikator yang muncul (%)		Rata-rata (%)
		Pertemuan I	Pertemuan II	
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa.	91,7	93,8	92,75
3.	Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing.	91,7	93,8	92,75
4.	Siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami.	77,1	91,7	84,4
5.	Siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru	79,7	95,8	87,75
6.	Siswa berdiskusi mengerjakan soal <i>game</i> (LKS).	81,3	93,8	87,55
7.	Siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja LKS.	81,3	87,5	84,4
8.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	81,3	91,7	86,5
9.	Siswa menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi.	85,4	89,6	87,5
10.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.	89,6	93,8	91,7
11.	Siswa melakukan turnamen akademik.	83,3	93,8	88,55
12.	Siswa menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok.	79,7	91,7	85,7
	Rata-rata	83,09	91,39	87,24

Indikator pertama adalah siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa Ada 75% siswa mengemukakan apa yang mereka mengerti tentang aksara Jawa dan pembelajaran sebelumnya pada pertemuan pertama dan 79,7% siswa pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil yang telah dicapai siswa menunjukan belum semua siswa

mampu mengemukakan pengetahuan awalnya tentang aksara Jawa. Indikator kedua adalah siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa. Ada 91,7% siswa yang memperhatikan penjelasan guru tentang menulis klausa aksara Jawa di pertemuan pertama, 93,8% siswa mendengarkan penjelasan guru tentang menulis kalimat sederhana beraksara Jawa di pertemuan kedua. Indikator ketiga adalah siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing. Sebanyak 91,7% siswa sudah mau mencatat apa materi yang dijelaskan oleh guru di pertemuan pertama dan 93,8% siswa pada pertemuan kedua. Siswa harus menunggu perintah dari guru untuk mencatat, sehingga belum 100% siswa memiliki kesadaran mencatat.

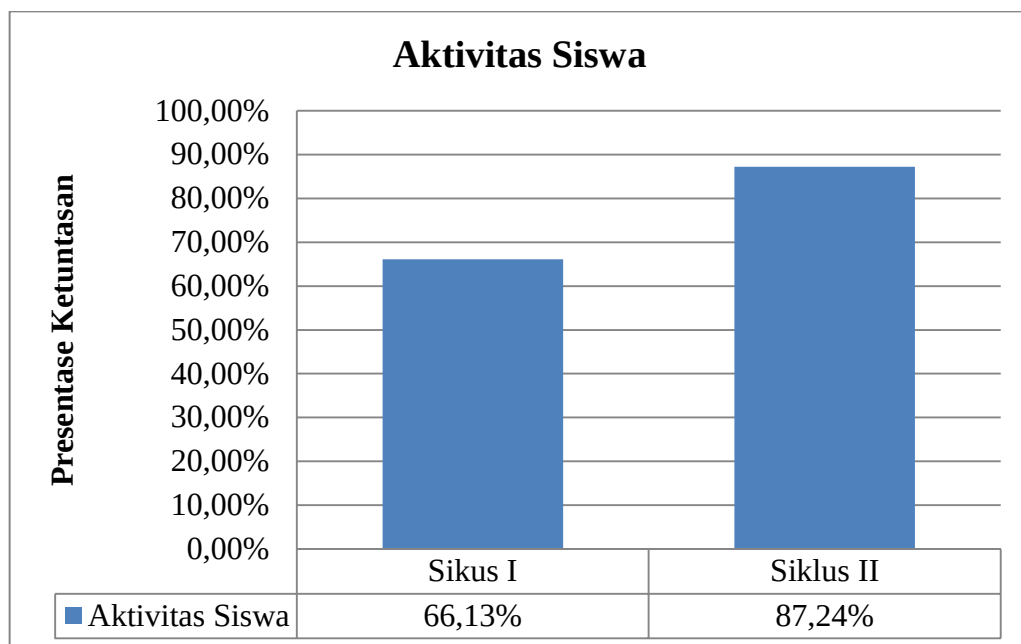
Indikator keempat adalah siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami. Kemampuan bertanya siswa pada pertemuan pertama siklus II masih rendah yaitu sebanyak 77,1% dan mengalami kenaikan pada siklus II yaitu 91,7%. Indikator kelima yaitu siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru. Anggota kelompok dalam setiap pertemuan adalah berbeda namun guru tidak mengalami kesulitan ketika membagi siswa ke dalam kelompok heterogen., sehingga siswa juga mengikuti perintah dari guru untuk menempatkan diri pada kelompok masing-masing. Pertemuan pertama sebanyak 79,7% siswa dan mengalami kenaikan pada pertemuan kedua 95,8% siswa mampu membentuk kelompok. Indikator keenam, ketujuh, dan kedelapan berkenaan dengan *game* yang berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) berturut-turut adalah berdiskusi, menuliskan hasil diskusi, dan mempresentasikan

hasil diskusi mengerjakan LKS. Pada pertemuan pertama indikator keenam, ketujuh dan kedelapan mendapatkan presentase yang sama yaitu 81,3% siswa yang mampu melakukan indikator-indikator tersebut. Sedangkan pertemuan kedua siswa yang berdiskusi mengerjakan LKS dengan baik ada 93,8%. Ini menunjukkan sebagian besar siswa sudah mampu berdiskusi dengan baik. Indikator ketujuh ada 87,5% siswa menuliskan hasil diskusinya pada lembar LKS. Siswa menulis aksara Jawa dilakukan secara bergilir, walaupun masih ada yang belum mau menulis ataupun tulisannya tidak jelas dibaca sehingga tidak mau untuk menulis. Indikator kedelapan ada 91,7% siswa mempresentasikan hasil diskusi.

Indikator kesembilan adalah siswa menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi. Ada 85,4 siswa yang mau menanggapi temannya pada pertemuan pertama dan 89,6% siswa pada pertemuan kedua. Indikator kesepuluh, sebelas, dan duabelas tentang melakukan turnamen akademik. Indikator kesepuluh adalah siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen. Ada 89,6% siswa mendengarkan dengan baik di pertemuan pertama dan meningkat pada pertemuan kedua yaitu 93,8% siswa. Indikator kesebelas adalah melakukan turnamen akademik. Ada 89,6 siswa melakukan turnamen akademik di pertemuan pertama dan 93,8% siswa di pertemuan kedua. Siswa sering membuat gaduh jika melakukan turnamen akademik. Indikator yang terakhir adalah menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok. Sebanyak 79,7% siswa di pertemuan pertama dan juga meningkat di pertemuan kedua yaitu 91,7% siswa. Anak masih mengalami kesulitan

dalam menentukan skor. Rata-rata seluruh indikator observasi yang dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa yaitu 87,24. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* yang dilakukan oleh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan dan meningkat cukup tinggi.

Pada observasi siswa siklus II dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran perhatian siswa tertuju pada materi, *game* dan turnamen. Siswa mampu mengorganisasikan anggota kelompok dengan baik dengan membagi tugas serta saling bertukar pendapat. Sehingga siswa dapat mengerjakan setiap soal dengan lebih cepat. Berikut ini diagram yang menggambarkan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II



Gambar 9 Diagram hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

3) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar didapat dari *post-test* yang dilakukan pada akhir siklus II.

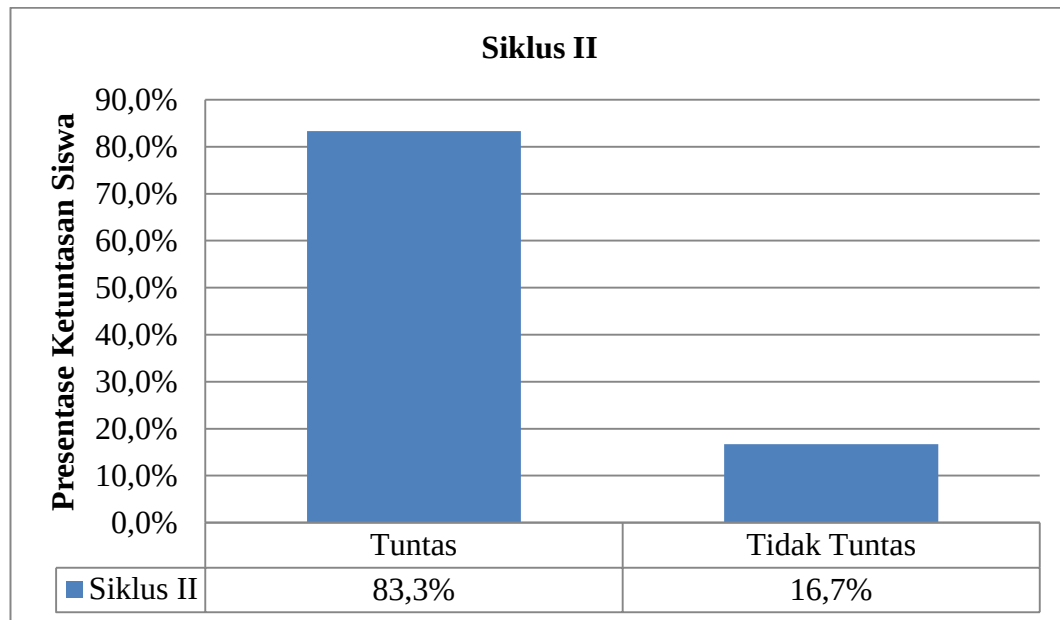
Nilai *post-test* ditelaah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi tindakan. Berikut ini adalah data nilai *post-test* pada siklus II.

Tabel 40 Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Siswa (Inisial)	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	SW	-	-	-
2.	LRA	42,5	-	✓
3.	ADP	95	✓	-
4.	EMS	92,5	✓	-
5.	FFH	57,5	-	✓
6.	FNA	95	✓	-
7.	MRR	100	✓	-
8.	NVA	100	✓	-
9.	NA	100	✓	-
10.	PDMS	87,5	✓	-
11.	SDR	67,5	✓	-
12.	SAK	80	✓	-
13.	SNS	97,5	✓	-
	Jumlah	1015	10	2
	Rata-rata	84,58	-	-
	Nilai Tertinggi	100		
	Nilai Terendah	42,5		
	Ketuntasan	-	83,3%	16,7%

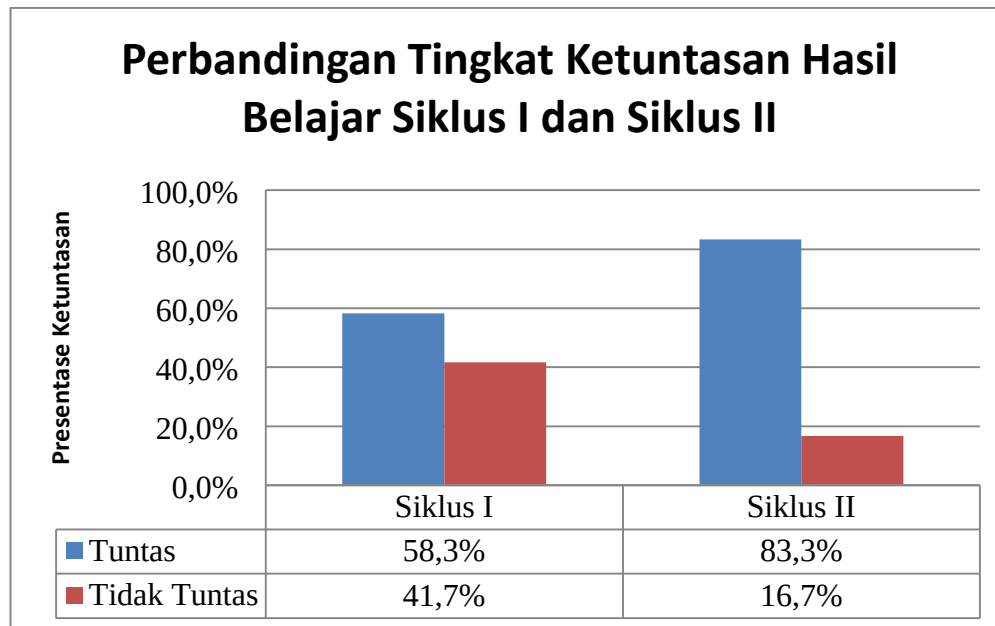
Berdasarkan Tabel. di atas, ada 10 siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan perolehan nilai ≥ 65 Presentase ketuntasan pada siklus II adalah 83,3% atau 10 siswa. Siswayang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal adalah 16,7% atau 2 orang siswa. Nilai terendah siswa pada *post-test* siklus II adalah 42,5 yang diperoleh oleh LAK, sedangkan nilai tertinggi adalah 100 yang diperoleh oleh MRR, NVA, dan NA. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa keterampilan menulis aksara Jawa pada siklus II sudah mencapai

target keberhasilan yaitu (83,3%). Oleh karena itu penelitian dicukupkan sampai siklus II. Data di atas dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 10 Hasil Ketuntasan *Post-test* Menulis Aksara Jawa Siklus II

Data presentase ketuntasan pada siklus II yang telah diperoleh siswa kemudian dibandingkan dengan presentase tingkat ketuntasan Siklus I. Berikut merupakan perbandingan ketuntasan siswa siklus I dan II.



Gambar 11 Perbandingan Hasil Tingkat Ketuntasan *Post-test* Menulis Aksara Jawa Siklus I dan II.

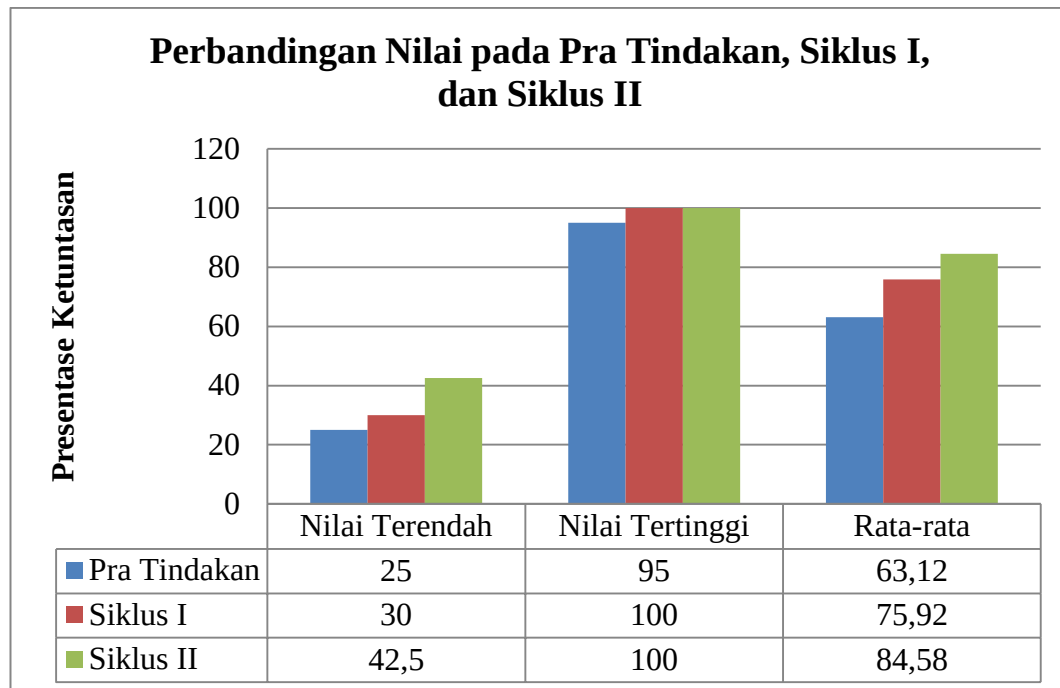
Data nilai *post-test* siklus II juga kemudian dibandingkan dengan data nilai yang diperoleh siswa pada saat pra-tindakan dan pada saat *post-test* siklus I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah ada perbaikan tindakan pada siklus II. Berikut ini adalah perbandingan nilai siswa .

Tabel 41 Perbandingan Hasil Belajar Siswa *Pre-test*, *Post-test* Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa (Inisial)	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i> siklus I	Nilai <i>Post-test</i> Siklus II
1.	SW	-	-	-
2.	LRA	25	30	42,5
3.	ADP	90	95	95
4.	EMS	85	97,5	92,5
5.	FFH	50	57,5	57,5
6.	FNA	70	85	95
7.	MRR	95	100	100
8.	NVA	60	87,5	100
9.	NA	60	95	100
10.	PDMS	47,5	62,5	87,5
11.	SDR	27,5	45	67,5

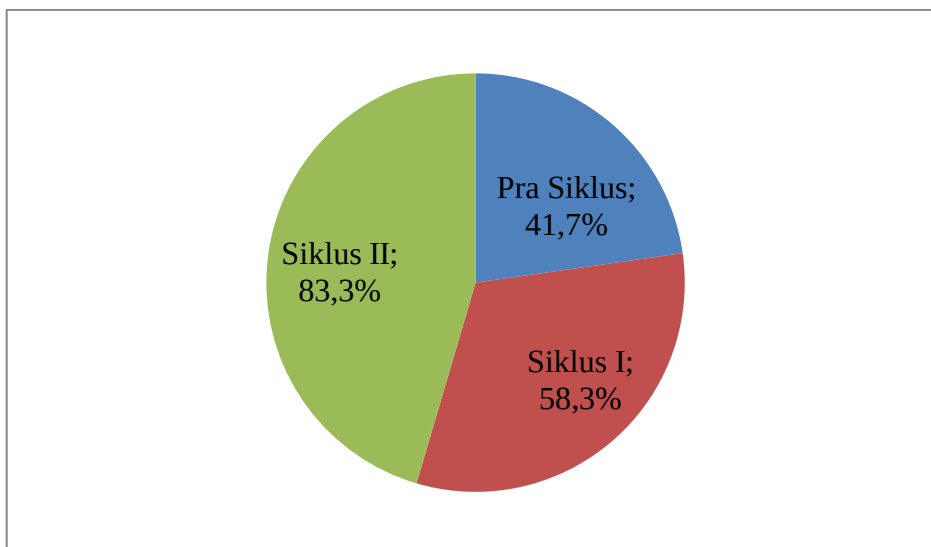
12.	SAK	57,5	62,5	80
13.	SNS	90	92,5	97,5
	Jumlah	757,5	911	1015
	Rata-rata	63,12	75,92	84,58
	Nilai Tertinggi	95	100	100
	Nilai Terendah	25	30	42,5
	Ketuntasan	41,7%	58,3%	83,3%
	Kenaikan presentase ketuntasan siklus I dan II	11,41%		

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa setelah diberi tindakan. Rata-rata nilai siswa secara keseluruhan juga meningkat yaitu 63,12 pada *pre-test* pra-tindakan, 75,92 pada *post-test* siklus I, dan 84,58 pada *post-test* siklus II. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa juga meningkat, yaitu 95,00 pada *pre-test*, 100 pada *post-test* siklus I, dan 100 pada saat *post-test* siklus II. Apabila dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada siklus I dan siklus II, keterampilan menulis hampir semua siswa telah mengalami peningkatan, hanya 1 anak yaitu EMS mengalami penurunan nilai dari *post-test* I 97,5 turun menjadi 92,5. Nilai terendah siswa mengalami di siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dari 30,00 menjadi 42,5. Peningkatan nilai hasil tes menulis aksara Jawa siswa pada *pre-test* pra-tindakan, *post-test* siklus I, dan *post-test* siklus II juga dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 12 Perbandingan Nilai Membaca Aksara Jawa pada *Pre-test*, *Post-test* Siklus I, dan *Post-test* Siklus II

Berdasarkan hasil tabel perbandingan nilai pra-tindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa adanya kenaikan di setiap siklusnya. Nilai terendah pada pra-tindakan 2, meningkat menjadi 35 di siklus I, dan 42,5 Siklus II. Nilai tertinggi yang diperoleh pada pra-tindakan 95, mengalami kenaikan pada siklus I dan II dengan nilai 100. Rata-rata terakhir pada siklus II mencapai 84,58. Perbandingan presentase pada siklus I dan II dapat dilihat dalam diagram di bawah ini.



Gambar 13 Perbandingan Presentase Ketuntasan Siswa Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II.

d. Refleksi Siklus II

Refleksi dilakukan untuk mengetahui apakah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan yang direncanakan. Peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran selama siklus II dengan berpedoman pada data hasil observasi yang pada saat pelaksanaan tindakan siklus II.

Berdasarkan hasil observasi telah dipaparkan di atas, pembelajaran pada siklus II telah sesuai dengan perencanaan yang dibuat. Guru telah terlebih dahulu membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif dengan melakukan beberapa tepuk semangat sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini dilakukan untuk memfokuskan perhatian siswa sebelum masuk ke materi yang akan disampaikan. Guru juga memberlakukan beberapa peraturan selama pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran berlangsung lebih kondusif. Siswa juga telah dilibatkan oleh guru ketika pengoreksian jawaban sehingga suasana gaduh saat pengoreksian jawaban berkurang. Guru telah melaksanakan semua langkah pembelajaran menggunakan

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

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa di SD N Nglengking Sleman. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada pelajaran bahasa Jawa dengan materi menulis kata, frasa, klausa, dan kalimat yang *bersandhangan* serta berpasangan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Hasil belajar menulis aksara Jawa pada prasiklus, siklus I dan siklus II selanjutnya dibahas sebagai berikut.

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra tindakan, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di kelas V SD N Nglengking, yaitu rendahnya keterampilan menulis aksara Jawa. Data hasil *pre-test* pra tindakan menunjukkan bahwa 7 dari 12 siswa masih hadir belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menulis aksara Jawa, yaitu ≥ 65 . Rendahnya keterampilan siswa disebabkan karena siswa masih kesulitan membedakan beberapa huruf aksara Jawa, *sandhangan*, maupun pasangan. Selain itu, siswa juga mengaku kurang tertarik belajar aksara Jawa karena setiap belajar aksara Jawa siswa biasanya hanya diminta mengerjakan soal. Pembelajaran aksara Jawa yang biasa dilakukan oleh guru adalah memberi tugas kepada siswa menulis

aksara Jawa. Setelah selesai mengerjakan guru menuliskan jawaban benar dan pembelajaran selesai. Siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran karena merasa kurang diperhatikan dan tidak mendapat tindak lanjut dari guru. Kurangnya variasi metode pembelajaran membuat siswa mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Seorang pendidik dikatakan berhasil jika pada suatu proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2003: 60) faktor ekstern yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa salah satunya adalah faktor sekolah yang meliputi metode mengajar guru. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar. Berdasarkan data hasil belajar siswa secara umum pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terjadi peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus. Hasil belajar pada siklus I didapatkan 58,3% siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal *post-test*. Ini artinya sebanyak 7 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yaitu ≥ 65 . Pada siklus II, hasil belajar yang diperoleh dari mengerjakan soal *post-test* meningkat yaitu 84,58% atau sebanyak 10 anak yang sudah tuntas.

Peningkatan hasil belajar siswa yang selalu meningkat pada setiap siklus karena setelah guru memberikan proses belajar mengajar, guru selalu mengadakan refleksi untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan atau kekurangan pada siklus sebelumnya dan peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang telah diterapkan.

Pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament* membuat siswa lebih aktif, menumbuhkan minat siswa untuk belajar aksara Jawa, dan siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dituntut untuk aktif berdiskusi dengan teman satu kelompoknya untuk mengerjakan soal yang diberikan selama pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan model *Teams Games Tournament* kelompoknya mendapat skor tertinggi. Maslichah Asy'ari (2006: 38) menjelaskan bahwa usia anak sekolah dasar beradadi antara tahap praoperasional dan operasional formal. Anak usia ini memiliki beberapa sifat, yaitu (1) rasa ingin tahu yang kuat, (2) suka bermain atau senang dengan suasana yang menggembirakan, mengatur dirinya, mengeksplorasi situasisehingga suka mencoba-coba, (3) memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi,(4) akan belajar efektif apabila merasa senang dengan situasi yang ada, dan (5)belajar dengan cara bekerja dan suka mengajarkan apa yang dia ketahui kepada temannya. Oleh karenanya guru perlu memilih metode pembelajaran yang sesuaidengan karakteristik anak tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

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

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian tindakan di kelas V SD N Nglengking ini sebagai berikut.

1. Terdapat satu siswa yang tidak berangkat sekolah mengikuti penelitian dan dua siswa belum mencapai KKM (dibawah ≤ 65), sehingga peneliti tidak melaksanakan kegiatan remedial ataupun pengayaan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

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

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I 66,13% mengalami peningkatan 87,24% pada siklus ke II. Hasil aktivitas guru sebesar 77,75% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 88,45%.
2. Peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa siklus I memberikan hasil rata-rata 75,92 dan persentase 58,3 %, mengalami peningkatan pada siklus II hasil rata-rata 84,58 dengan presentase 83,3%. Dari hasil tersebut, siswa sudah mencapai KKM pada siklus II.

B. Saran

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

1. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya selalu melakukan pengelolaan atau manajemen kelas yang baik, penataan meja kelompok harus teratur karena penataan ruang merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran.
- b. Akan lebih baik lagi jika pada saat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang akan datang, guru lebih mempersiapkan *games* dan *tournament* yang berbeda dan lebih perhatian menarik.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* agar bisa lebih aktif serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar memberikan hasil yang maksimal.

3. Bagi Pihak Sekolah

- a. Pihak sekolah diharapkan dapat mendorong dan memberikan dukungan kepada guru agar dapat mewujudkan pembelajaran kooperatif dengan memberikan tambahan fasilitas dan sarana yang mendukung untuk kegiatan pembelajaran seperti LCD, ruang kelas yang memadai dan buku-buku referensi yang menunjang materi pelajaran sehingga siswa tidak hanya mengandalkan guru dan modul sebagai sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agniyawati. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Kelas V SD N Ngetal dengan Menggunakan Metode *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*. Skripsi. FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arif Rohman. (2009). *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Mediatama.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darusuprpta. (2002). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- DISDIKPORA DIY. (2010). *Kurikulum Muatan Lokal, SK dan KD Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa*. Yogyakarta.
- E. Mulyasa. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Henry G Tarigan. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ibnu Hadjar. (1999). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Indri Puspita. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Peserta Didik Kelas III Sd Negeri Kragilan 2 Sragentahun 2014. Skripsi. FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan kecerdasan komunikasi antarpeserta didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- _____. (2013). *Model-Model Pengajaran & Pembelajaran*. Yogyakarta:

Pustaka Pelajar.

- Muhammad Anas. (2014). *Mengenal Metode Pembelajaran*. Pasuruan: Pustaka Hulva.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pardjono, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Riduwan. (2006). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Saleh Abbas. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E Robert. (2005). *Cooperatif Learning*. Terj. Nurulita Yusron. Bandung: NusaMedia.
- Sugiyanto. (2008). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta : Rineka Cipta.
- Suwardi Endraswara. (2009). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widayautama.
- Syamsu Yusuf. (2007). *Psikologi Anak dan Perkembangan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakrya.
- Tim Penyusun. (2003). *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Zainal Aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, SD, SLB, TK.*. Bandung: Yrama Widya.

LAMPIRAN

Lampiran I Data Subyek Penelitian

Daftar Nama Siswa Kelas V
SD Negeri Nglengking

No	Nama Siswa (Inisial)	Laki-laki	Perempuan
1.	SW	✓	
2.	LRA	✓	
3.	ADP	✓	
4.	EMS		✓
5.	FFH	✓	
6.	FNA	✓	
7.	MRR	✓	
8.	NVA		✓
9.	NA		✓
10.	PDMS		✓
11.	SDR		✓
10.	SAK		✓
11.	SNS		✓

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Nglengking
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : V/2
Siklus : I
Alokasi Waktu : 2 pertemuan
4 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

8. Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa.

B. Kompetensi Dasar

- 8.2 Menuliskan kalimat beraksara Jawa yang menggunakan pasangan.

C. Indikator

1. Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan panyigeg* dan *swara*.
2. Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang berpasangan.
3. Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan.
4. Menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan panyigeg* dan *swara*.
5. Menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menulis kata menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan panyigeg* dan swara dengan benar.
2. Setelah melakukan diskusi kelompok, siswa dapat menulis kata menggunakan aksara Jawa yang berpasangan dengan benar.
3. Setelah melakukan *Teams Games Tournament*, siswa dapat menulis kata menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan dengan benar.
4. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan panyigeg* dan swara dengan benar.
5. Setelah melakukan *Teams Games Tournament*, siswa dapat menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan dengan benar.

***karakter siswa yang diharapkan : jujur disiplin, tekun, tanggungjawab, kerjasama, toleransi, keberanian, kerja keras.**

E. Materi Pembelajaran (terlampir)

Menulis kata, frasa beraksara Jawa dengan menggunakan *sandhangan* dan pasangan.

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : PAKEM

Model : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan permainan.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pembukaan	a. Siswa menjawab salam dari guru. b. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk memulai pembelajaran. c. Guru mempresensi kehadiran siswa. d. Siswa menanggapi apersepsi dari guru dengan bercerita tentang “Ajisaka” yang merupakan asal-usul aksara Jawa <i>Hanacaraka</i> e. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	5 menit
Inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai macam-macam aksara Jawa beserta pasangannya. b. Guru meminta salah satu siswa untuk menulis 5 macam aksara Jawa. c. Siswa yang lain menanggapi apabila ada kesalahan dalam penulisan. d. Siswa diberikan contoh kata menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dilanjutkan dengan kata berpasangannya. e. Siswa diberikan contoh oleh guru menulis kata beraksara Jawa dengan menerapkan <i>sandhangan</i> dan pasangan. f. Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok secara heterogen. Masing-masing anggota kelompok berjumlah 4 siswa. g. Siswa dibagikan LKS berupa <i>game</i> h. Siswa berdiskusi mengerjakan LKS. i. Siswa bersama guru membahas LKS.	50 menit

	j. Guru mengarahkan aturan turnamen . k. Setiap perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk maju ke meja turnamen. l. Pada meja turnamen ada yang bertugas sebagai pembaca soal, penantang 1, penantang II. m. Guru mengumumkan bahwa waktu untuk turnamen telah selesai. n. Siswa bersama guru menghitung skor yang mereka peroleh pada saat turnamen.. o. Pemberian penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tinggi.	
Penutup	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang diajarkan. b. Siswa melakukan evaluasi pembelajaran. c. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi selanjutnya. d. Siswa diberikan pesan moral. e. Siswa bersama guru berdoa. f. Salam penutup.	15menit

2. Pertemuan Kedua

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	a. Siswa menjawab salam dari guru. b. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk memulai pembelajaran. c. Guru mempersensi kehadiran siswa. d. Siswa menanggapi apersepsi dari guru dengan menyanyikan lagu “<i>Hanacaraka</i>”. e. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	5 menit

	a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi sebelumnya yaitu menulis macam-macam aksara Jawa dan kata dengan menerapkan <i>sandhangan</i>-pasangan. b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sebelum mengajarkan materi selanjutnya. c. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang menulis frasa dengan <i>sandhangan</i> dan pasangan. d. Beberapa siswa diminta maju kedepan untuk menulis frasa aksara Jawa. e. Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok secara heterogen. Masing-masing anggota kelompok berjumlah 4 siswa. f. Siswa dibagikan LKS berupa <i>game</i> melengkapi aksara Jawa. g. Siswa berdiskusi mengerjakan LKS. h. Siswa bersama guru membahas LKS. i. Guru mengarahkan aturan turnamen. j. Setiap perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk maju ke meja turnamen. k. Pada meja turnamen ada yang bertugas sebagai pembaca soal, penantang 1, penantang II. l. Guru mengumumkan bahwa waktu untuk turnamen telah selesai. m. Siswa bersama guru menghitung skor yang mereka peroleh pada saat turnamen.. n. Pemberian penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tinggi.	50 menit
	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang diajarkan. b. Siswa melakukan evaluasi pembelajaran.	15 menit

	c. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi selanjutnya. d. Siswa diberikan pesan moral. e. Siswa bersama guru berdoa. f. Salam penutup.	
--	---	--

H. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber : Buku Trampil Basa Jawa 5 terbitan PT Tiga Serangkai

Media : Gambar aksara Jawa beserta pasangannya.

I. Penilaian (terlampir)

Indikator	Jenis Penilaian	Instrumen Penilaian
1. Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg</i> dan <i>swara</i>	Tes	Isian
2. Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang berpasangan.	Tes	Isian
3. Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	Tes	Isian
4. Menulisfrasa menggunakanaksaraJawa yang <i>bersandhangan panyigeg</i> dan <i>swara</i> .	Tes	Isian
5. Menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan dan</i> berpasangan	Tes	Isian

J. Lampiran-lampiran

1. Lampiran materi.
2. Lampiran soal *gamedan* turnamen.
3. Lampiran soal evaluasi.

Mengetahui,

Sleman, 30 April 2016



Guru Kelas

Dasimi Kristina, S. Pd.

NIP 19560520 197701 2 001

Lampiran

Materi

Pertemuan I

A. Macam-macam aksara Jawa Beserta Pasangannya.

Nama aksara	Bentuk aksara	Pasangan	Nama aksara	Bentuk Aksara	Pasangan
<i>ha</i>	a	 H	<i>pa</i>	p	 P
<i>na</i>	n		<i>dha</i>	d	
<i>ca</i>	c		<i>ja</i>	j	
<i>ra</i>	r		<i>ya</i>	y	
<i>ka</i>	k		<i>nya</i>	v	V.....
<i>da</i>	f		<i>ma</i>	m	
<i>ta</i>	t		<i>ga</i>	g	
<i>sa</i>	s	 S	<i>ba</i>	b	
<i>wa</i>	w		<i>tha</i>	q	
<i>la</i>	l		<i>nga</i>	z	

Macam-macam *sandhangan*.

1. *Sandhangan Swara* (Bunyi Vokal)

Nama	Bentuk	Bunyi	Contoh
Wulu		i	Pipi siti p i p i s i t i
pepet		e	Metu telu

			m̥ t̥ t̥ l̥
Suku	ll	u	Kuku putu k̥ k̥ p̥ t̥
Talingtarung	[.....o	o	Moro poso [mo[ro[po [so
Taling	[.....	ê	Kene rene [k[n[r[n

2. *Sandhangan Panyigeg* (Bunyi Konsonan)

Nama	Wujud	Bunyi	Contoh
Layar	/.....	-r	Layar mabur m̥ y̥ m̥ b̥
Wighyan	h	-h	Tengah sawah t̥ z̥ h̥ s̥ w̥ h̥
Cecak	!.....	-ng	Kolang kaling [k̥ o̥ l̥ : k̥ l̥
Pangkon	\	Aksara mati	Tuku bebek t̥ k̥ [b̥ [b̥ k̥ \

B. Menulis kata menggunakan aksara Jawa *bersandhangan*

Contoh Kata	Aksara Jawa
manuk	m̥ n̥ k̥ \
Sirna	s̥ n̥

uwong	aꦮꦺꦴꦁ
Marang	mꦫꦁ
Sawah	sꦮꦲ

C. Menulis kata menggunakan aksara Jawa berpasangan.

Contoh kata	Aksara Jawa
pandhawa	pꦤꦝꦮ
Handaka	aꦲꦤꦏ
Sapta	sꦥꦠ
Kandha	kꦤꦢ
Ngasta	ꦤꦒꦱ

D. Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan.

Contoh kalimat	Bentuk aksara Jawa
mantu	mꦤꦠ

Nandang	n n̄
Rambutan	r m̄ t n \
Pangkat	p : k t \
Prastawa	p] s w

Pertemuan II

A. Menulis frasa menggunakan aksara Jawa *bersandhangan*

frasa	Bentuk aksara Jawa
Lagi nyapu	l g i v p
Kowe kabeh	[k o [w k [b h
Saka pasar	s k p s /
Gajah mungkur	g j h m̄ k \
Telung piring	t : l p i r̄

B. Menulis frasa menggunakan aksara Jawa dengan pasangan dan *sandhangan*.

Contoh frasa	Bentuk aksara Jawa
Sendal jepit	sꦱꦺꦤꦺꦤꦗꦦꦶꦥꦶꦠ \
Buku tulis	bꦸꦏꦸꦠꦶꦱ \
Pasar kembang	pꦱꦫꦏꦼꦩꦁ
Sak piring	sꦏꦥꦶꦂꦶꦁ
Pitung pincuk	pꦶꦠꦥꦶꦤꦕꦸꦏ \

Lembar Kerja Siswa

Panuntun gladen!

Nama kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.

Coba golekna tembung ing papan tembung iki. Banjur tulisen nganggo aksara Jawa kanthi bener. Jeneng tembung ing papan ana tembung Macapat, jeneng wayang, lan jeneng panggonan utawa papan.

PAPAN TEMBUNG

P	A	N	G	A	N	D	A	R	A	N	H	I	K
S	G	V	A	R	I	H	S	T	W	O	P	K	C
N	H	I	T	B	A	A	Q	C	N	I	M	B	T
K	Q	A	O	C	G	N	J	S	K	O	C	E	Y
I	I	K	T	Z	A	D	F	I	N	K	T	R	W
A	W	P	K	I	K	H	M	D	B	H	T	I	A
H	J	U	A	N	T	A	Y	O	N	C	X	A	Q
T	U	M	C	B	I	N	W	M	K	U	N	P	T
I	C	T	A	A	Q	G	U	U	B	X	R	F	I
R	I	S	R	E	Q	G	C	K	I	T	H	C	S
L	K	N	B	C	Z	U	A	T	K	K	L	O	N
B	O	T	R	O	I	L	Z	I	B	N	M	K	I
D	O	F	T	T	U	A	Z	N	K	I	N	G	D
O	K	O	G	V	K	P	T	S	I	K	J	U	I
Y	U	J	P	U	R	W	O	R	E	J	O	H	I

Tembung:

1. _____ =

2. _____ =

3. _____ =

4. _____ =

5. _____ =

Kunci Jawaban

P	A	N	G	A	N	D	A	R	A	N	H	I	K
S	G	V	A	R	I	H	S	T	W	O	P	K	C
N	H	I	T	B	A	A	Q	C	N	I	M	B	T
K	Q	A	O	C	G	N	J	S	K	O	C	E	Y
I	I	K	T	Z	A	D	F	I	N	K	T	R	W
A	W	P	K	I	K	H	M	D	B	H	T	I	A
H	J	U	A	N	T	A	Y	O	N	C	X	A	Q
T	U	M	C	B	I	N	W	M	K	U	N	P	T
I	C	T	A	A	Q	G	U	U	B	X	R	F	I
R	I	S	R	E	Q	G	C	K	I	T	H	C	S
L	K	N	B	C	Z	U	A	T	K	K	L	O	N
B	O	T	R	O	I	L	Z	I	B	N	M	K	I
D	O	F	T	T	U	A	Z	N	K	I	N	G	D
O	K	O	G	V	K	P	T	S	I	K	J	U	I
Y	U	J	P	U	R	W	O	R	E	J	O	O	I

Tembung:

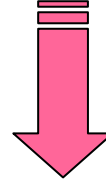
1. Pangandaran = p a n g a n d a r a n
2. Gatotkaca = g a t o t k a c a
3. Dhandhanggula = d h a n d h a n g g u l a
4. Sidomukti = s i d o m u k t i
5. Purworejo = p u r w o r e j o

Lembar Kerja Siswa



Nama Kelompok:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



Panuntun Gladen!

Ing lembar soal ana 5 frasa sing durung pepak. Tugasmu pepakana frasa aksara Jawa mau kanthi bener. Saben nomer yen bener kabeh bijine 4. Salah sak suku kata bijine 3. Salah 2 suku kata bijine 2. Yen salah 3 bijine 1. Biji kabeh soal yen bener 20. Jawaben kanthi bener!

1.

Sendal karet	
s i n a	

2.

Maju mundur	
m j u \	

3.

Minggu esok	
..... [a [s o.....	

4.

Kembang mekar	
k i m m.....	

5.

Omah cilik	
..... c i l i k \	

Kunci Jawaban.

1.

Sendal karet	
sɛnɔ̃a [r t \	

2.

Maju mundur	
m j u m u n d u r	

3.

Minggu esok	
m i ŋ u a [s o k \	

4.

Kembang mekar	
k ɛ m b ɛ m k ɛ r	

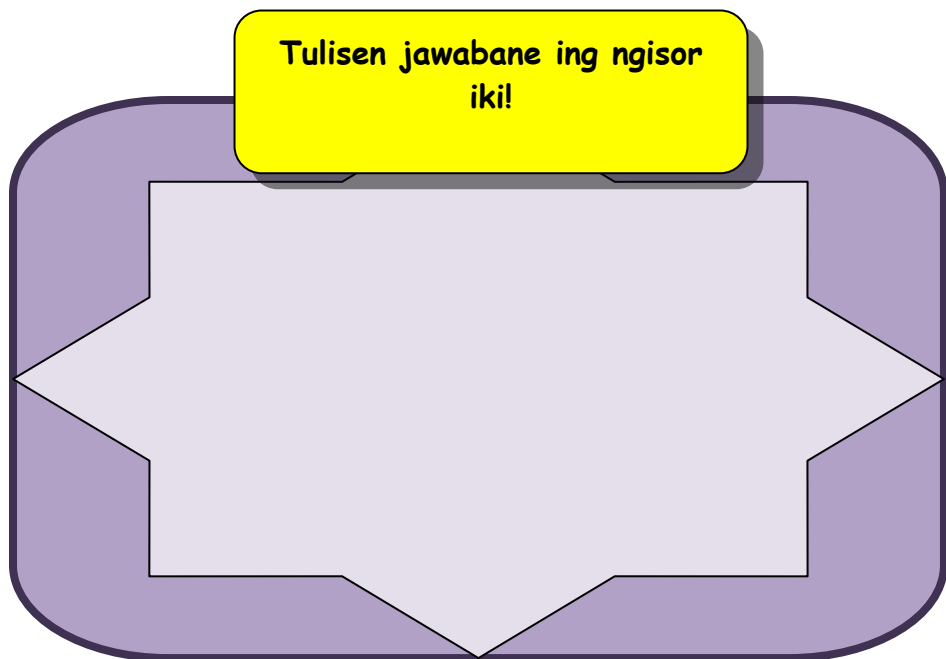
5.

Omah cilik	
[a o m h c i l i k \	

Desain Kertu Pitakon Turnamen



Desain Kertu Wangsulan Turnamen



Soal-soal dan kunci jawaban untuk turnamen 1.

Soal	Kunci jawaban	Soal	Kunci jawaban
Panembahan	p n̄m̄a n̄ \	Aswatana	a s̄ t̄ n̄
Panjenengan	p n̄n̄z̄ n̄ \	Senopati	[s̄ [n̄ o p̄ t̄ ī
Gegandengan	ḡḡ [n̄z̄ n̄ \	Maskumambang	m s̄m̄m̄
Pananjakan	p n̄n̄k̄ n̄ \	Sangkuriang	s̄:k̄r̄īā:
Nguwasani	z̄w̄ s̄ n̄ ī	Pawiyatan	p w̄ī ȳ t̄ n̄ \
Pangandikan	p z̄ n̄īk̄ n̄ \	Purwokerto	p̄[w̄o k̄w̄[t̄ ō
Adiluhung	a f̄ ī l̄ ā		

Soal-soal dan Kunci Jawaban Turnamen 2

Soal	Kunci jawaban
Minyak mambu	mɪ v k mɪ
Kembang mawar	k : m : m w
Gunung Lawu	g ʌ n ɜ l w ʊ
Lunga mancing	l ʊ z m n ɜ
Rambut lurus	r m b ʊ t ʊ r ʊ s \
Anak pitik	a n a P i t i k \
Pinter banget	p i n ʊ b z i t \
Jaran kepang	j r [n p :
Kanggo bapak	k : [g o b p k \
Bocah nakal	[b o c h n k l \
Pasar Senen	p s / s i [n n \
Andhap Asor	a n p H [s o
Tempe goreng	[t [m P [g o [r :

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Nglengking
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Kelas/Semester : V/2
Siklus : II
Alokasi Waktu : 2 pertemuan
4x 35 menit

A. Standar Kompetensi

9. Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dan nonsastra dalam kerangka budaya Jawa.

B. Kompetensi Dasar

- a. Menuliskan kalimat beraksara Jawa yang menggunakan pasangan.

C. Indikator

6. Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan panyigeg* dan *swara*.
7. Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan.
8. Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan*
9. Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menulis klausa aksara Jawa yang *bersandhangan panyigeg* dan *swara* dengan benar.

2. Setelah mengikuti kegiatan *Teams Games Tournament*, siswa dapat menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan dengan benar
3. Setelah mengikuti kegiatan diskusi, siswa dapat menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dengan benar.
4. Setelah mengikuti kegiatan *Teams Games Tournament*, siswa dapat menulis kalimat sederhana yang *bersandhangan* dan berpasangan dengan benar.

***karakter siswa yang diharapkan : jujur disiplin, tekun, tanggungjawab, kerjasama, toleransi, keberanian, kerja keras.**

E. Materi Pembelajaran (terlampir)

Menulis klausa dan kalimat sederhana yang *bersandhangan* dan berpasangan.

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : PAKEM

Model : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan permainan

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Waktu
Pembukaan	a. Siswa menjawab salam dari guru. b. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk memulai pembelajaran. c. Guru mempresensi kehadiran siswa. d. Siswa menanggapi apersepsi dari guru dengan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. e. Siswa mendengarkan penjelasan guru	10 menit

	mengenai kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	
	a. Siswa mendengarkan penjelasan guru cara menulis klausa yang <i>bersandhangan</i>. b. Guru meminta salah satu siswa untuk menulis klausa yang <i>bersandhangan</i>. c. Siswa yang lain menanggapi apabila ada kesalahan dalam penulisan. d. Siswa diberikan contoh klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dilanjutkan dengan pasangannya. e. Siswa diberikan contoh oleh guru menulis klausa beraksara Jawa dengan menerapkan <i>sandhangan</i> dan pasangan. f. Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok secara heterogen. Masing-masing anggota kelompok berjumlah 4 siswa. g. Siswa dibagikan LKS berupa <i>game</i>. h. Siswa berdiskusi mengerjakan LKS. i. Siswa bersama guru membahas LKS. j. Guru mengarahkan aturan turnamen. k. Setiap perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk maju ke meja turnamen. l. Pada meja turnamen ada yang bertugas sebagai pembaca soal, penantang 1, penantang II m. Guru mengumumkan bahwa waktu untuk turnamen telah selesai. n. Siswa bersama guru menghitung skor	50 menit

	yang mereka peroleh pada saat turnamen. o. Pemberian penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tinggi.	
up	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang diajarkan. b. Siswa melakukan evaluasi pembelajaran. c. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi selanjutnya. d. Siswa diberikan pesan moral. e. Siswa bersama guru berdoa. f. Salam penutup.	15 menit

Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	asi Waktu
uka	a. Siswa menjawab salam dari guru. b. Salah satu siswa memimpin berdoa untuk memulai pembelajaran. c. Guru mempresensi kehadiran siswa. d. Siswa menanggapi apersepsi dari guru dengan menyanyikan lagu “<i>Hanacaraka</i>” e. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan	it
Inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi sebelumnya yaitu menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan. b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sebelum mengajarkan materi selanjutnya. c. Siswa mendengarkan penjelasan guru	nit

	tentang menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang bersandhangan dan dilanjutkan berpasangan. d. Beberapa siswa diminta maju kedepan untuk menulis kalimat sederhana aksara Jawa. e. Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok secara heterogen. Masing-masing anggota kelompok berjumlah 4 siswa. f. Siswa dibagikan LKS berupa <i>game</i> menyusun kata menjadi kalimat sederhana g. Siswa berdiskusi mengerjakan LKS. h. Siswa bersama guru membahas LKS. i. Guru mengarahkan aturan turnamen akademik. j. Setiap perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk maju ke meja turnamen. k. Pada meja turnamen ada yang bertugas sebagai pembaca soal, penantang 1, penantang II. l. Guru mengumumkan bahwa waktu untuk turnamen telah selesai. m. Siswa bersama guru menghitung skor yang mereka peroleh pada saat turnamen.. n. Pemberian penghargaan pada kelompok yang mendapatkan skor tinggi.	
Penutup	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang diajarkan. b. Siswa melakukan evaluasi pembelajaran. c. Guru mengingatkan siswa untuk	15 menit

	mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi selanjutnya. d. Siswa diberikan pesan moral. e. Siswa bersama guru berdoa. f. Salam penutup.	
--	--	--

H. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber : Buku Trampil Basa Jawa 5 terbitan PT Tiga Serangkai

Media : Gambar aksara Jawa beserta pasangannya.

I. Penilaian (terlampir)

Indikator	enis Penilaian	strumen Penilaian
1. Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg</i> dan <i>swara</i> .	Tes	Isian
2. Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	Tes	Isian
3. Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i>	Tes	Isian
4. Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	Tes	Isian

J. Lampiran-lampiran

1. Lampiran materi.
2. Lampiran soal *game* dan turnamen.
3. Lampiran soal evaluasi.

Mengetahui,

Sleman, 30 April 2016

Kepala Sekolah



Subimar, M. Pd.
NIP 19621116 198506 1 003

Guru Kelas



Dasimi Kristina, S. Pd.

NIP 19560520 197701 2 001

Lampiran
Materi Pembelajaran

Pertemuan 3

A. Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan*.

Klausa yaitu kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri atas subjek dan predikat.

Contoh Klausa	Bentuk aksara Jawa	Contoh klausa	Bentuk aksara Jawa
Banyu mili	b v ᮘ m i l i	Desone rame	s o [n r [m
Bejo adus	b [j o a f ᮘ s \	Sikile loro	[l [l o [r o
Rini turu	r i n i t ᮘ r ᮘ		

B. Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang berpasangan.

Contoh klausa	Bentuk aksara Jawa
Maca aksara	m c a k S r
Santa lara	s n [l r

C. Menulis Klausa menggunakan aksara Jawa yang *bersandhangan* dan berpasangan.

Contoh klausa	Bentuk aksara Jawa
Sumanto mangan	s ᮘ m a [n i o m z n \

Manuk mabur	m n̄ k b̄
Adol minyak	a [f o l v k \
Astuti lunga	a s̄ t i l̄ z

Pertemuan 4

A. Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa *bersandhangan*

h kalimat	k aksara Jawa
Ani maca ana latar	a n̄ i m c a n t
Riang tuku sarung	r i a : t̄ k̄ s r̄
makani sapi	m / n̄ i m k n̄ i s p̄ i

B. Menulis kalimat sederhana yang berpasangan dan *bersandhangan*

Contoh kalimat	Bentuk aksara Jawa
Aja mangan pinggir lawang	a j m z n P̄ ḡ l w :
Karna perang karo arjuna	k / n p̄ r : k [r o a / j̄ n
Becik ketitik ala ketara	b̄ c̄ i k̄ t̄ t̄ i k̄ H k̄ t̄ r

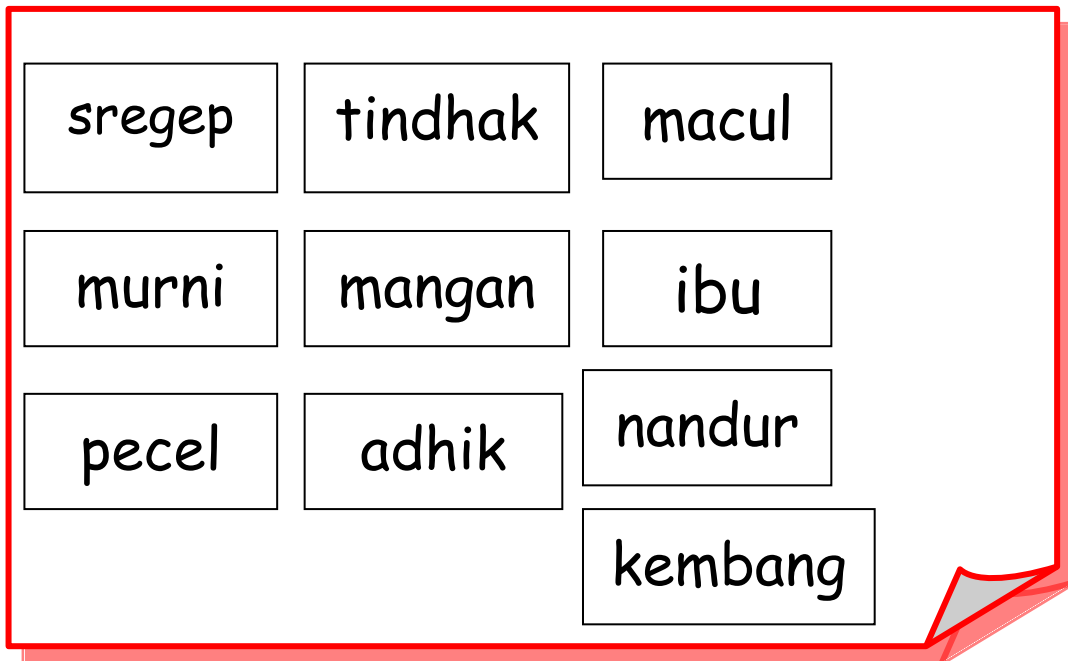
Lembar Kerja Siswa

Nama kelompok:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Panuntun Gladen!

Coba gawekna lima klausa saka tembung-tembung iki. Banjur tulisen nganggo aksara Jawa kanthi bener. Menawa bener saben nomer bijine 4. Sapa sing bener kabeh oleh biji 20! Jawaben kanthi bener.



Wangsulan:

Klausa	Wujud aksara Jawa
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Lampiran permainan 2

Game 4 “Nyusun Ukara”

	Jeneng kelompok:	
1.	_____	
2.	_____	
3.	_____	
4.	_____	



“Nyusun Ukara”

Wangsulana kanthi bener!

Ukara	Wujud aksara Jawa
1. Siti - bengi - mau - lunga	
2. Dolan - kowe - keno - ora	
3. Malang - bali - Aji - saka	
4. Ing - toko - toko - buku	
5. Bayem - Puji - sayur - toko	

Kunci jawaban.

Ukara	Wujud aksara Jawa
1. Siti – bengi – mau – lunga	s i t i l u z m a u b i z i
Siti lunga mau bengi	
2. Dolan – kowe – keno – ora	[k o [w [a o r k i [n o [f o l n \
Kowe ora keno dolan	
3. Malang – bali – Aji – saka	a j i b l i s k m l :
Aji bali saka Malang	
4. Ing – buku – toko – buku	t u k u b u k u a : [t o [k o
Tuku buku ing toko	
5. Bayem – Puji – sayur – buku	P u j i t u k u s y u b y u m \
Puji buku sayur bayem	

Soal turnamen 3

Soal	Bentuk aksara Jawa
Nembang jawi	nꦤꦩꦁꦗꦮꦶ
Resti mumet	[r s i m i m t \
Ngangkat meja	zꦏꦠꦗ
Mirna nangis	mꦶꦤꦤꦒꦶꦱ
Nyerok sampah	[v [r o k S m P h
Nutup kardus	nꦠꦸꦥꦏꦂꦢꦸꦱ
Ngumbah piring	zꦶꦩꦲꦥꦶꦂꦶꦁ
Harno dolan	a/[n o [f o l n \
Nendang kursi	nꦤꦤꦁꦏꦸꦿꦶ
Mangan bubur	mꦒꦤꦧꦸꦫ
Pindah omah	pꦶꦤꦲꦲꦺꦴꦩꦲ
Ngobong kertas	[z o [bꦺꦴꦏꦠꦱ
Tuku beras	tꦸꦏꦸꦧꦺꦫꦱ

Soal turnamen 4

Soal	Bentuk aksara Jawa
Ibu nembe tumbas tigan	a i b u n e m i t u m i s i g n \
Simbah kakung maos koran	s i m b a h k k u m a o s l o r n \
Linda lagi mangan bakwan	l i n d a g i m a n z n i k l n \
Tami weruh kucing putih	t a m i w e r u h k u c i p u t i h
Doni jaga warung sate	[f o n i j g w r s [t
Aku oleh biji apik	a k u a o l h b i j i a p i k \
Mancing ing waduk sermo	m a n c i n g i n g w a d u k s e r m o
Aku budhal menyang pasar	a k u b u d h a l m e n y a n g p a s a r
Coba kowe nembang jawa	[c o b a k o w e n e m b a n g j a w a
Tuku beras ning warung	t u k u b e r a s n i n g w a r u n g
Para siswa padha sinau	p a r a s i s w a p a d h a s i n a u
Mau bengi ana maling	m a u b e n g i a n a m a l i n g
Aldi gawe kapal kertas	a l d i g a w e k a p a l k e r t a s

Lampiran 4 Soal *Post-test* I

Soal *Post-Test*

Nama :

No :

Tulisen nganggo aksara Jawa!

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1. Adhedhasar | 6. Panempama |
| 2. Amarsudi | 7. Gemah ripah |
| 3. Pancawala | 8. Solah bawa |
| 4. Pangaksama | 9. Lele jumbo |
| 5. Karmeswari | 10. Candhi mendhut |

Wangsulan:

Kunci jawab soal *Post-test* siklus 1

1. a d d s /
2. a m / s f i
3. p n / w l
4. p z k S m
5. k [m s l r i
6. p n : m P m
7. g : m h r i p h
8. [s o l h b w
9. [l [l j : [m i o
10. c n : m : n : t \

Penilaian *Post-Test*

No	Indikator	Jumlah soal	No soal
1.	Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg</i> danswara	2	1,2
2.	Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang berpasangan.	2	3,4
3.	Menulis kata menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	2	5,6
4.	Menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg</i> danswara.	2	7,8
5.	Menulis frasa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan	2	9,10

Skor maksimal : 40

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 5. Soal *Post-test* II

Soal *Post Test*

Nama : _____

No : _____

Tulisen nganggo aksara Jawa!

1. Kucing turu
2. Mulang kelas
3. Tumbas tigan
4. Ngumbah kaos
5. Maos koran
6. Wingi aku tuku buku
7. Karni sinau ana kamar
8. Simbah nembe dhahar sekul
9. Pakdhe tindak dhateng kantor
10. Adhik banjur milah buku

Wangsulan:

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal black ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for writing or drawing. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Kunci jawaban *post-test* II

1. k u c i t u r u
2. m u l : k i l s \
3. t u m i s i g n \
4. z u m i h k [a o s \
5. m [a o [s o r n \
6. w i z i a k u t u k u b u k u
7. k / n i s i n a u a n k m /
8. s i m i h n i [m i d a / s i k u l \
9. p [k i t i n i k i t i k [n i o /
10. a d i k i n u m i l h b u k u

Lampiran Penilaian

No	kator	Jumlah butir	No butir
1.	Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan panyigeg</i> danswara	2	1,2
2.	Menulis klausa menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	3	3,4,5
3.	Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> .	2	6,7
4.	Menulis kalimat sederhana menggunakan aksara Jawa yang <i>bersandhangan</i> dan berpasangan.	3	8,9,10

Skor maksimal : 40

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 6 Hasil *Post-test* I

Soal *Post Test*

Asma : AMS
No : 2

Tulisen nganggo aksara Jawa!

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1. Adhedhasar | 6. Panempama |
| 2. Amarsudi | 7. Gemah ripah |
| 3. Pancawala | 8. Solah bawo |
| 4. Pangaksama | 9. Lele jumbo |
| 5. Karmeswari | 10. Candhi mendhut |

Wangsulan:

1. Adhedhasar	1	
2. Amarsudi	1	
3. Pancawala	1	
4. Pangaksama	2	$\frac{12}{40} \times 100 = 30$
5. Karmeswari	1	
6. Panempama	1	
7. Gemah ripah	1	
8. Solah bawo	1	
9. Lele jumbo	2	
10. Candhi mendhut	1	

Soal Post Test

Asma : Putri Permata S.

No : 10 (satuk)

Tulisen nganggo aksara Jawa!

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1. Adhedhasar | 6. Panempama |
| 2. Amarsudi | 7. Gemah ripah |
| 3. Pancawala | 8. Solah bawa |
| 4. Pangaksama | 9. Lele jumbo |
| 5. Karneswari | 10. Candhi mendhut |

Wangsulan:

- | | | |
|-------------------------------|----|------------------------|
| 1. Adhedhasar | 4. | |
| 2. Amarsudi | 3 | |
| 3. Pancawala | 4 | $25 \times 100 = 62,5$ |
| 4. Pangaksama | 4 | 40 |
| 5. Karneswari | 3 | |
| 6. Panempama | 2 | |
| 7. Gemah ripah | 1 | |
| 8. Solah bawa | 2 | |
| 9. Lele jumbo | 1 | |
| 10. Candhi mendhut | 1 | |

Lampiran 7 Hasil *Post-test* II

Soal *Post Test*

Nama : AVIS

No : 2

Tulisen nganggo aksara Jawa!

- | | |
|-----------------|---------------------------------|
| 1. Kucing turu | 6. Wingi aku tuku buku |
| 2. Mulang kelas | 7. Karni sinau ana kamar |
| 3. Tumbas tigan | 8. Simbah nembe dhahar sekul |
| 4. Ngumbah kaos | 9. Pakdhe tindak dhateng kantor |
| 5. Maos koran | 10. Adhik banjur milah buku |

Wangsulan:

1. ꦏꦸꦗꦶꦁ ꦠꦸꦫꦺ 2
2. ꦩꦸꦭꦁ ꦏꦼꦭꦱ 2
3. ꦠꦸꦩꦧꦱ ꦠꦶꦁ 2
4. ꦒꦸꦩꦧꦱ ꦏꦱ 2
5. ꦩꦱ ꦏꦺꦴꦫꦤ 2
6. ꦮꦶꦁꦶ ꦏꦸ ꦧꦸꦏꦸ 3
7. ꦏꦫꦤ꧀ ꦱꦶꦤꦸ ꦲꦤ ꦏꦩꦫ 2
8. ꦱꦶꦩꦧ ꦤꦺꦩꦧꦺ ꦢꦲꦲꦂ ꦱꦺꦏꦸꦭ 1
9. ꦥꦏꦢꦺ ꦠꦶꦤꦏ ꦢꦲꦠꦺꦁ ꦏꦤꦠꦺ 1
10. ꦲꦢꦶꦏ ꦧꦤꦗꦸꦫ ꦩꦶꦭꦲ ꦧꦸꦏꦸ 1

$$\frac{17}{40} \times 100 = 42,5$$

Soal Post Test

Nama : Putri Dwi Nurita Saritri

No : 10 (sepuluh)

Tulisen nganggo aksara Jawa!

- | | |
|-----------------|---------------------------------|
| 1. Kucing turu | 6. Wingi aku tuku buku |
| 2. Mulang kelas | 7. Karni sinau ana kamar |
| 3. Tumbas tigan | 8. Simbah nembe dhahar sekul |
| 4. Ngumbah kaos | 9. Pakdhe tindak dhateng kantor |
| 5. Maos koran | 10. Adhik banjur milah buku |

Wangsulan:

1. ngguk dadi ngguk 4 ⑧ lami bu 2 tuku buku ①
2. lami bu 2 ngguk ngguk 4 lami bu 2 ngguk ngguk 4
3. ngguk bu 2 ngguk ngguk 3 ⑨ lami bu 2 ngguk ngguk 3 ⑨
4. ngguk bu 2 ngguk ngguk 4 ⑩ lami bu 2 ngguk ngguk 4 ⑨
5. lami bu 2 ngguk ngguk 3
6. lami bu 2 ngguk ngguk ngguk ngguk 4 35 x 100 = 87,5
7. lami bu 2 ngguk ngguk ngguk 4 40

Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai Siswa Siklus I dan II

Rekapitulasi Nilai Siklus I dan II

No	Nama Siswa (Inisial)	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	SW	-	-
2.	LRA	30	42,5
3.	ADP	95	95
4.	EMS	97,5	92,5
5.	FFH	57,5	57,5
6.	FNA	85	95
7.	MRR	100	100
8.	NVA	87,5	100
9.	NA	95	100
10.	PDMS	62,5	87,5
11.	SDR	45	67,5
12.	SAK	62,5	80
13.	SNS	92,5	97,5
	Rata-rata	75,92	84,58
	Ketuntasan	58,3%	83,3%

Lampiran 9 Aturan Turnamen Akademik

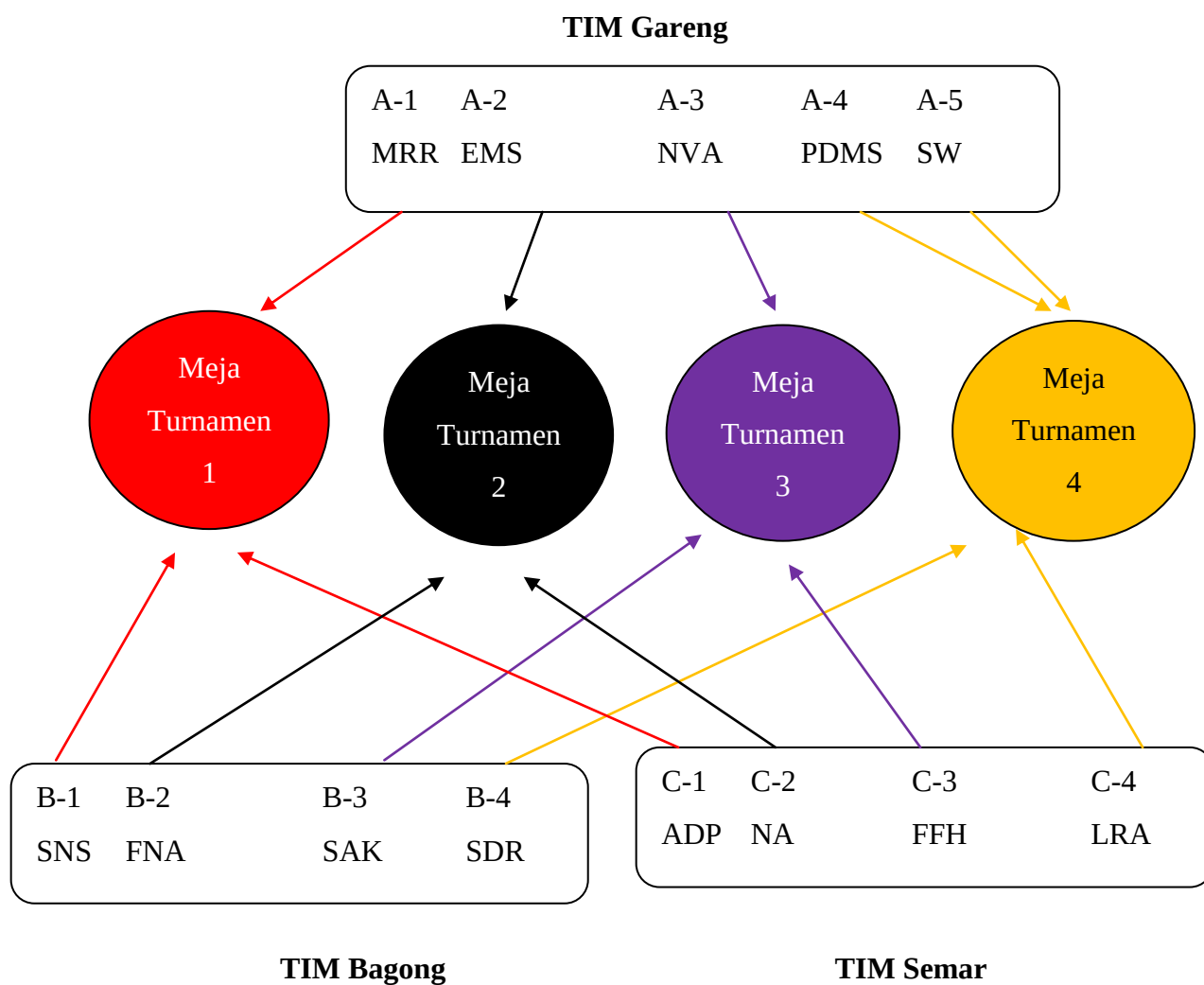
Peraturan Permainan Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1. Untuk memulai permainan dalam setiap meja turnamen menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
2. Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi soal dan diberikan kepada pembaca soal. Dalam permainan ini pembaca soal bertugas untuk membacakan soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban kepada kelompok lain.
3. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan kartu soal yang dipilih oleh pemain. Selanjutnya soal di jawab dengan mandiri oleh pemain, dan penantangya sesuai dengan waktu yang ditentukan.
4. Setelah waktu untuk menjawab selesai, maka pemain akan menyebutkan hasil jawabanya.
5. Setelah soal di jawab benar, pemain tersebut mendapatkan nilai sesuai angkayang skor yang tertera dalam kartu soal tersebut. Jika semua pemain tidak dapat menjawab atau menjawab salah maka kartu di biarkan saja.
6. Permainan di lanjutkan pada kartu berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain di putar searah jarum jam agar peserta dalam satumeja dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang.
7. Setelah semua kartu selesai terjawab atau terbuka setiap pemain dalam satu meja. Setiap pemain menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menghitung skor yang didapatkan.
8. Selanjutnya setiap pemain kembali ke kelompok asal dan melaporkan skor yang diperoleh dan mengisikan pada tabel yang telah tersedia. Ketua kelompok memasukan skor yang diperoleh anggotanya kemudian di hitung jumlah skor yang di diperoleh dalam kelompoknya

Lampiran 10 Bagan Pertandingan Turnamen I

Pembagian Kelompok Turnamen 1

Kelompok 1 “gareng”	Kelompok 2 “bagong”	Kelompok 3 “Semar”
MRR	SNS	ADP
EMS	FNA	NA
NVA	SAK	FFH
PDMS	SDR	LRA
SW		



Lampiran 11 Teknik Penyekoran Individu Siswa dalam Turnamen Akademik I

Teknik Penyekoran Individu Siswa dalam Turnamen Akademik I

a. Meja Turnamen I

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	MRR		✓		✓					✓					3	60
Bagong	SNS		✓		✓										2	40
Semar	ADP				✓					✓					2	40

b. Meja Turnamen II

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	EMS	✓							✓						2	40
Bagong	FNA	✓		✓					✓						3	60
Semar	NA	✓		✓											2	40

c. Meja Turnamen III

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	NVA					✓								✓	2	40
Bagong	SAK					✓								✓	2	40
Semar	FFH						✓							✓	2	40

d. Meja Turnamen IV

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	PDMS							✓			✓				2	40
Bagong	SDR							✓							1	20
Semar	LRA														0	0
Gareng	SW															

Lampiran 12 Teknik Penyekoran Kelompok setelah Turnamen Akademik I

Teknik Penyekoran setelah Turnamen I

a. Kelompok Gareng

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
7.	MRR	60
4.	EMS	40
8.	NVA	40
10.	PDMS	40
1.	SW	-
	Jumlah skor kelompok	180
	Rata-rata skor selompok	45 (tim baik) ☆

b. Kelompok Bagong

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
13.	SNS	40
6.	FNA	60
12.	SAK	40
13.	SDR	20
	Jumlah skor kelompok	160
	Rata-rata skor selompok	40 (tim baik)

c. Kelompok Semar

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
3.	ADP	60
9.	NA	40
5.	FFH	40
2.	LRA	0
	Jumlah skor kelompok	140
	Rata-rata skor selompok	35 (tim baik)

Keterangan Penyekoran

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
50	Tim Sangat Baik
60	Tim Super

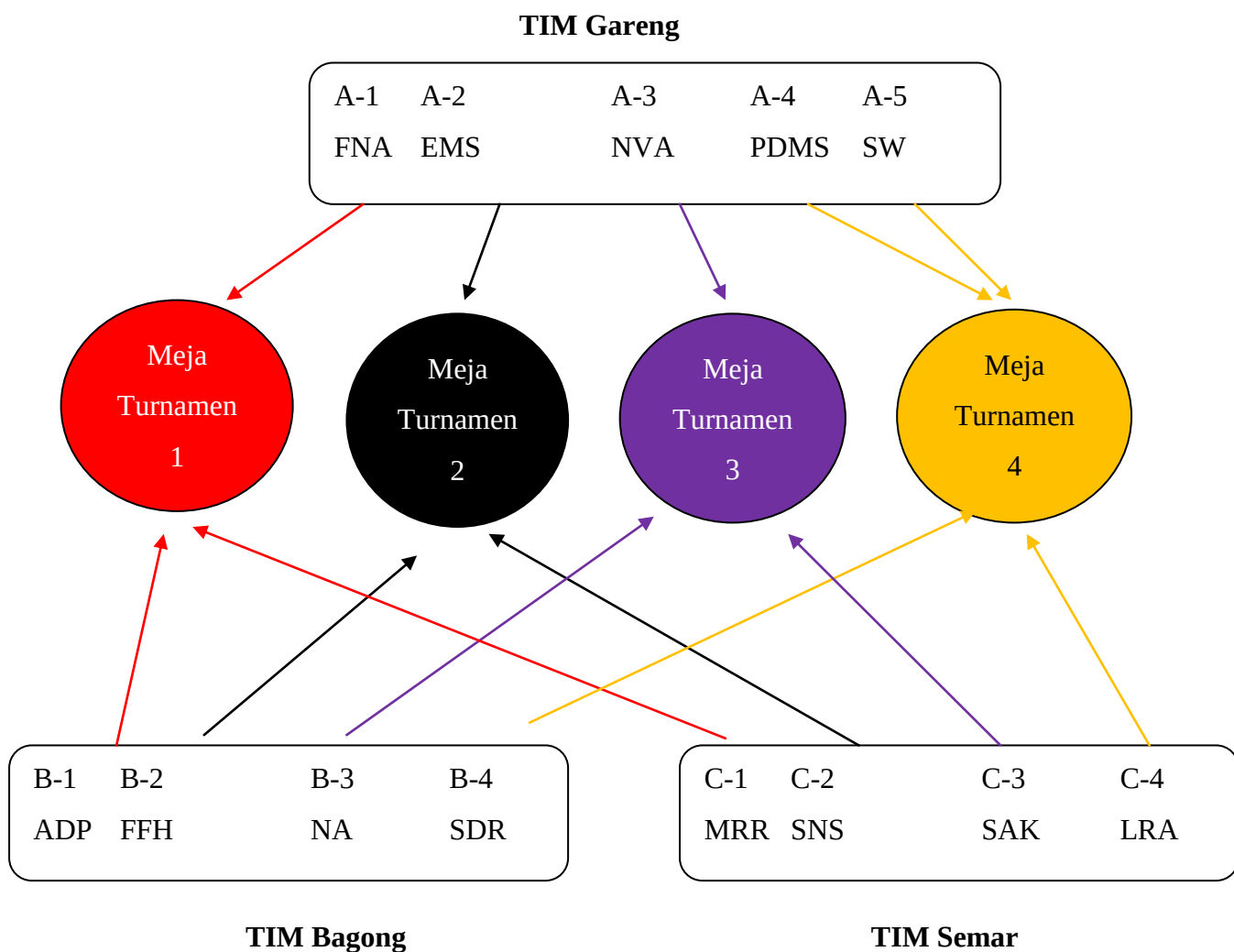
Skor Tim dalam Turnamen

Robert E. Slavin (2005: 175)

Lampiran 13 Bagan Pertandingan Turnamen II

Pembagian Kelompok Turnamen II

Kelompok 1 “gareng”	Kelompok 2 “bagong”	Kelompok 3 “Semar”
FNA	ADP	MRR
EMS	FFH	SNS
NVA	NA	SAK
PDMS	SDR	LRA
SW		



Lampiran 14 Teknik Penyekoran Individu Siswa dalam Turnamen Akademik II

Teknik Penyekoran Individu Siswa dalam Turnamen Akademik II

a. Meja Turnamen I

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	FNA	✓			✓				✓						3	60
Bagong	ADP	✓			✓				✓						3	60
Semar	MRR	✓			✓				✓						3	60

b. Meja Turnamen II

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	EMS		✓										✓		2	40
Bagong	FFH		✓					✓							2	40
Semar	SNS		✓					✓					✓		3	60

c. Meja Turnamen III

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	PDMS				✓					✓	✓				3	60
Bagong	NA				✓					✓					2	20
Semar	SAK				✓					✓					2	20

d. Meja Turnamen IV

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	NVA			✓					✓		✓				3	60
Bagong	SDR			✓											1	20
Semar	LRA			✓											1	20
Gareng	SW															

Lampiran 15 Teknik Penyekoran Kelompok setelah Turnamen Akademik II

Teknik Penyekoran setelah Turnamen II

a. Kelompok Gareng

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
6.	FNA	60
4.	EMS	40
8.	NVA	60
10.	PDMS	40
1.	SW	-
	Jumlah skor kelompok	200
	Rata-rata skor selompok	50 ☆ (tim sangat baik)

b. Kelompok Bagong

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
3.	ADP	60
5.	FFH	40
9.	NA	40
13.	SDR	20
	Jumlah skor kelompok	160
	Rata-rata skor selompok	40 (tim baik)

c. Kelompok Semar

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
3.	ADP	60
9.	NA	40
5.	FFH	40
2.	LRA	0
	Jumlah skor kelompok	140
	Rata-rata skor selompok	35 (tim baik)

Keterangan Penyeoran

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
50	Tim Sangat Baik
60	Tim Super

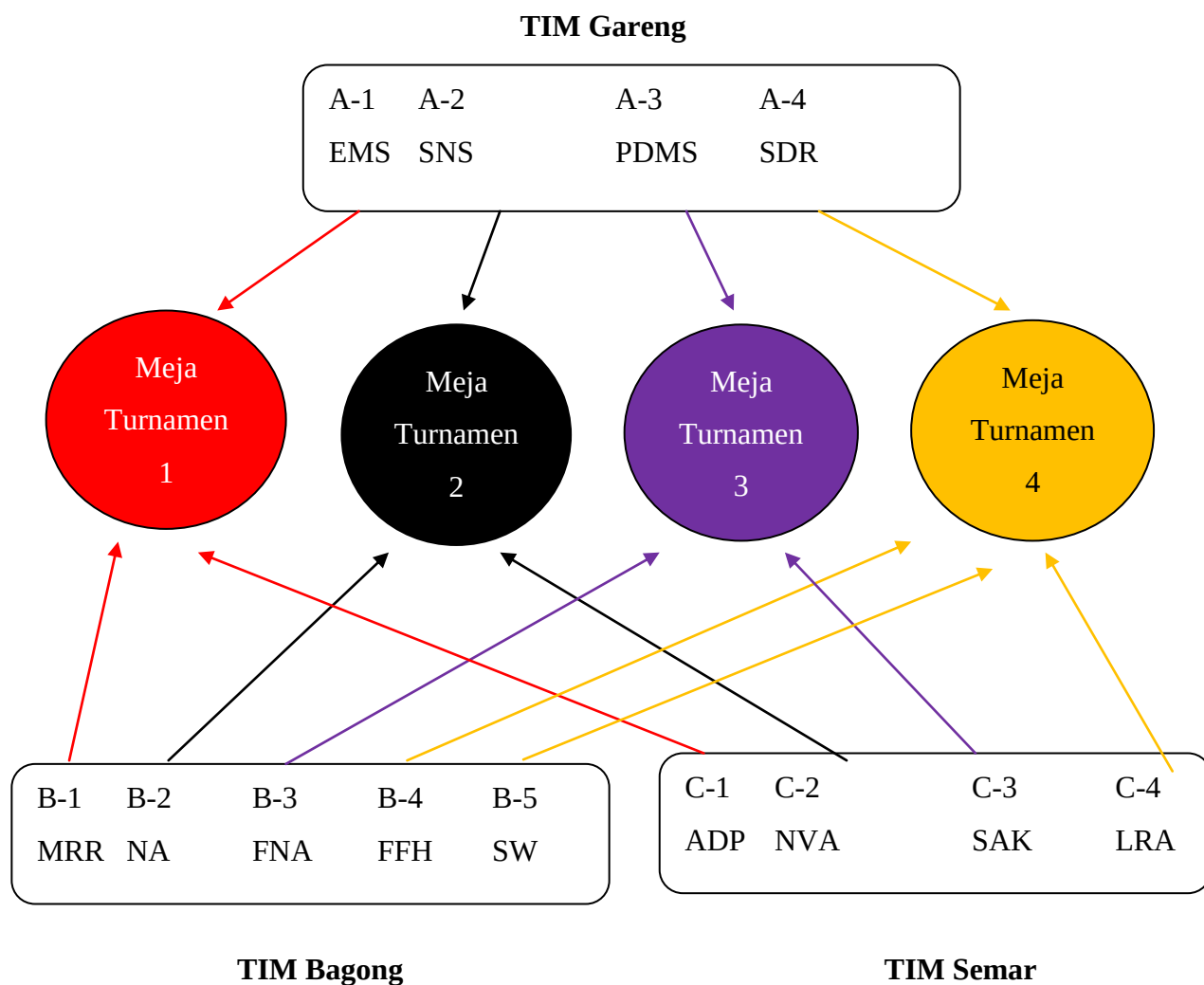
Skor Tim dalam Turnamen

Robert E. Slavin (2005: 175)

Lampiran 16 Bagan Pertandingan Turnamen III

Pembagian Kelompok Turnamen III

Kelompok 1 “gareng”	Kelompok 2 “bagong”	Kelompok 3 “Semar”
EMS	MRR	ADP
SNS	NA	NVA
PDMS	FNA	SAK
SDR	FFH	LRA



Lampiran 17 Teknik Penyekoran Individu Siswa dalam Turnamen Akademik III

Teknik Penyekoran Individu Siswa dalam Turnamen Akademik III

a. Meja Turnamen I

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	EMS			✓		✓		✓							3	60
Bagong	MRR			✓		✓		✓							3	60
Semar	ADP			✓		✓		✓							3	60

b. Meja Turnamen II

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	SNS	✓							✓		✓				3	60
Bagong	NA	✓							✓		✓				3	60
Semar	NVA	✓							✓		✓				3	60

c. Meja Turnamen III

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	PDMS				✓							✓		✓	3	60
Bagong	FNA				✓							✓		✓	3	60
Semar	SAK				✓									✓	2	40

d. Meja Turnamen IV

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	SDR		✓												1	20
Bagong	FFH						✓			✓					2	40
Semar	LRA									✓					1	20
Gareng	SW															

Lampiran 18 Teknik Penyekoran Kelompok setelah Turnamen Akademik III

Teknik Penyekoran setelah Turnamen III

a. Kelompok Gareng

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
4.	EMS	60
13.	SNS	60
10.	PDMS	60
11.	SDR	20
	Jumlah skor kelompok	200
	Rata-rata skor selompok	50 (tim sangat baik)

b. Kelompok Bagong

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
7.	MRR	60
9.	NA	60
6.	FNA	60
5.	FFH	40
	Jumlah skor kelompok	220
	Rata-rata skor selompok	55 ☆ (tim sangat baik)

c. Kelompok Semar

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
3.	ADP	60
8.	NVA	60
12.	SAK	40
2.	LRA	20
	Jumlah skor kelompok	180
	Rata-rata skor selompok	45 (tim baik)

Keterangan Penyekoran

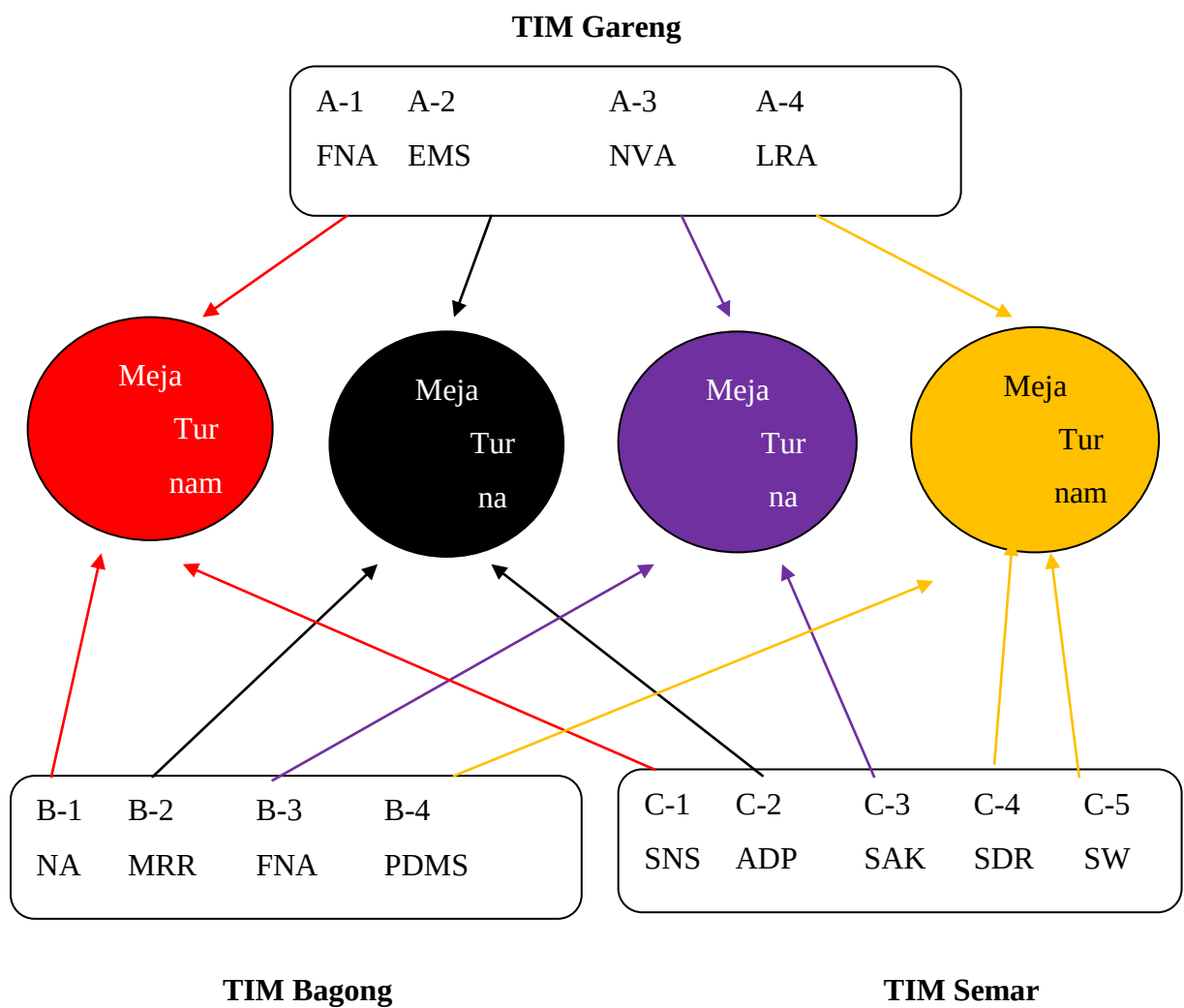
Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
50	Tim Sangat Baik
60	Tim Super

Skor Tim dalam Turnamen
Robert E. Slavin (2005: 175)

Lampiran 19 Bagan Pertandingan Turnamen IV

Pembagian Kelompok Turnamen IV

Kelompok 1 “Gareng”	Kelompok 2 “Bagong”	Kelompok 3 “Semar”
FNA	NA	SNS
EMS	MRR	ADP
NVA	PDMS	SAK
LRA	FFH	SDR
	SW	



Lampiran 20 Teknik Penyekoran Individu Siswa dalam Turnamen Akademik IV

Teknik Penyekoran Individu Siswa dalam Turnamen Akademik IV

a. Meja Turnamen I

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	FNA			✓				✓					✓		3	60
Bagong	NA			✓				✓					✓		3	60
Semar	SNS			✓				✓					✓		3	60

b. Meja Turnamen II

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	EMS		✓				✓		✓						3	60
Bagong	MRR		✓				✓		✓						3	60
Semar	ADP		✓				✓		✓						3	60

c. Meja Turnamen III

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	NVA				✓							✓		✓	3	60
Bagong	PDMS				✓							✓		✓	3	60
Semar	SAK				✓									✓	2	40

d. Meja Turnamen IV

Kelompok	Nama Siswa (Inisial)	No Pertanyaan													Jumlah pertanyaan terjawab	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Gareng	LRA									✓					2	20
Bagong	SDR	✓								✓					2	40
Semar	FFH	✓				✓				✓					3	60
Semar	SW														-	-

Lampiran 21 Teknik Penyekoran Kelompok setelah Turnamen Akademik IV

Teknik Penyekoran setelah Turnamen IV

a. Kelompok Gareng

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
6	FNA	60
4	EMS	60
8.	NVA	40
2.	LRA	20
	Jumlah skor kelompok	180
	Rata-rata skor selompok	45 (tim baik)

b. Kelompok Bagong

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
9.	NA	60
7.	MRR	60
10.	PDMS	20
5.	FFH	60
	Jumlah skor kelompok	200
	Rata-rata skor selompok	50 ☆ (tim sangat baik)

c. Kelompok Semar

No Absen	Nama Siswa (Inisial)	Skor Turnamen yang diperoleh
13.	SNS	60
3.	ADP	60
12.	SAK	20
11	SDR	40
	Jumlah skor kelompok	180
	Rata-rata skor selompok	45 (tim baik)

Keterangan Penyekoran

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
50	Tim Sangat Baik
60	Tim Super

Skor Tim dalam Turnamen
Robert E. Slavin (2005: 175)

Lampiran 22 Hasil Menulis Aksara Jawa Siswa

Menulis Kata Beraksara Jawa



Menulis Frasa Beraksara Jawa

Tulisen jawabane ing ngisor iki! Sarah

11. gawor sepi
 12. anak pirit
 13. gawor lawu

Tulisen jawabane ing ngisor iki! Evi

2 kembang mawar =
 1 piter banget =
 12. Andhap asor =

40

Menulis Klausa Beraksara Jwa

Tulisen jawabane ing ngisor iki!

21541
60

3. Ngangkat meja
 4. Ngumbali barang
 5. Nyuci sampah

Tulisen jawabane ing ngisor iki!

AVIS
20

2. Restu mumi
 6. nutup kardus
 9. rendang kursi

Menulis Kalimat Sederhana Beraksara Jawa

Tulisen jawabane ing ngisor iki! SARAH CANTIK

40

1. Njupuk tumbas tigas (1)
 2. Coba kowe nembong jawa
 3. Dene jagas warung sale

Tulisen jawabane ing ngisor iki! ÉVI

60

6. aku oleh baji apik
 8. aku budhal mengyang pasar
 2. simbah kakung mados koran

Lampiran 23 Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Menerapkan Model *TGT*

Lembar Observasi Guru

Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament

(*TGT*) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Mata Pelajaran :

Hari/tanggal :

Siklus/Pertemuan ke :

Waktu :

Materi :

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk memberikan skor terhadap guru.
2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

4 = Guru dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.

3 = guru dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.

2 = guru dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.

1 = guru dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.					
2.	Guru melakukan apersepsi					
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
4.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi aksara Jawa.					

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
5.	Guru menjelaskan materi aksara Jawa					
6.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum dipahami					
7	Guru membentuk kelompok secara heterogen.					
8.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.					
9	Guru membagikan lembar LKS berupa <i>game</i> .					
10.	Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok.					
11	Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas hasil diskusi.					
12.	Guru menjelaskan aturan turnamen akademik					
13.	Guru membimbing siswa melakukan turnamen akademik.					
14	Guru menghitung waktu turnamen apabila turnamen sudah selesai.					
15.	Guru melakukan penyekoran hasil turnamen dan <i>game</i> siswa					
16.	Guru memberikan penghargaan pada tim yang memiliki jumlah nilai tertinggi.					

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
17.	Guru memberikan kesimpulan					
18.	Guru menutup pembelajaran.					
	Jumlah Skor					

Guru Kelas,

Observer,

Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 24 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Mata Pelajaran :

Hari/tanggal :

Siklus/Pertemuan ke :

Waktu :

Materi :

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk memberikan skor terhadap aktivitas belajar siswa.
2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

4= Siswa dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.

3= Siswa dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.

2= Siswa dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.

1= Siswa dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa.														
Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa.														

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing.														
Siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami.														
Siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru.														
Siswa berdiskusi mengerjakan soal <i>game</i> (LKS).														
Siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja LKS.														
Siswa mempresentasikan hasil diskusi.														
Siswa menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi.														

Aktivitas yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.														
Siswa melakukan turnamen akademik.														
Siswa menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok.														
Skor														

Guru Kelas,

Observer,

Dasimi Kristina, S. Pd
NIP 195605201977012001

Elia Arsiati Jani Wilyadi
NIM 12108241025

Lampiran 25 Hasil Observasi Guru pada Siklus I Pertemuan 1

Lembar Observasi Guru
Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games
Tournament
(TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Mata Pelajaran : *Bahasa Jawa*
 Hari/tanggal : *Sabtu, 23 April 2016*
 Siklus/Pertemuan ke : *I / 1*
 Waktu : *07.20 - 08.20*
 Materi : *Menulis kata beraksara Jawa*

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk memberikan skor terhadap guru.

2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4 = Guru dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.
 3 = Guru dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.
 2 = Guru dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.
 1 = Guru dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.	4				<i>Dibuka dengan tadarusan</i>
2.	Guru melakukan apersepsi		3			
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			1		<i>Tujuan belum jelas</i>
4.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi aksara Jawa.			2		

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
5.	Guru menjelaskan materi aksara Jawa		3			
6.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum dipahami		3			
7	Guru membentuk kelompok secara heterogen.	4				
8.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.			2		
9	Guru membagikan lembar LKS berupa <i>game</i> .	4				
10.	Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok.		3			
11	Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas hasil diskusi.		3			
12.	Guru menjelaskan aturan turnamen akademik		3			
13.	Guru membimbing siswa melakukan turnamen akademik.		3			
14	Guru menghitung waktu turnamen apabila turnamen sudah selesai.			2		
15.	Guru melakukan penyekoran hasil turnamen dan <i>game</i> siswa	4		2		
16.	Guru memberikan penghargaan pada tim yang memiliki jumlah nilai tertinggi.	4				

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
17.	Guru memberikan kesimpulan				1	
18.	Guru menutup pembelajaran.	4				
	Jumlah Skor					52

Guru Kelas,



Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Observer,



Elia Arslati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 26 Hasil Observasi Guru pada Siklus I Pertemuan 2

Lembar Observasi Guru
Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games
Tournament
(TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Mata Pelajaran : *Bahasa Jawa*
 Hari/tanggal : *Sabtu, 30 April 2016*
 Siklus/Pertemuan ke : *I / 2*
 Waktu : *07.00 - 08.20*
 Materi : *Menulis frase beraksara Jawa*

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk memberikan skor terhadap guru.
2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4 = Guru dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.
 3 = Guru dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.
 2 = Guru dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.
 1 = Guru dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.	4				
2.	Guru melakukan apersepsi	4				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		3			
4.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi aksara Jawa.		3			

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
5.	Guru menjelaskan materi aksara Jawa		3			
6.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum dipahami	4				
7	Guru membentuk kelompok secara heterogen.	4				
8.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.		3			
9	Guru membagikan lembar LKS berupa <i>game</i> .	4				
10.	Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok.	4				
11	Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas hasil diskusi.		3			
12.	Guru menjelaskan aturan turnamen akademik			2		
13.	Guru membimbing siswa melakukan turnamen akademik.		3			
14	Guru menghitung waktu turnamen apabila turnamen sudah selesai.		3			
15.	Guru melakukan penyekoran hasil turnamen dan <i>game</i> siswa		3			
16.	Guru memberikan penghargaan pada tim yang memiliki jumlah nilai tertinggi.	4				

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
17.	Guru memberikan kesimpulan			2		
18.	Guru menutup pembelajaran.	4				
	Jumlah Skor					60

Guru Kelas,



Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Observer,



Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 27 Hasil Observasi Guru pada Siklus II Pertemuan 1

Lembar Observasi Guru
Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games
Tournament
(TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Hari/tanggal : Sabtu, 7 Mei 2016
 Siklus/Pertemuan ke : II / 1
 Waktu : 07.00 - 08.20
 Materi : Menulis kata beraksara Jawa.

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk memberikan skor terhadap guru.
2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4 = Guru dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.
 3 = Guru dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.
 2 = Guru dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.
 1 = Guru dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.	4				
2.	Guru melakukan apersepsi	4				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		3			
4.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi aksara Jawa.	4				

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
5.	Guru menjelaskan materi aksara Jawa		3			
6.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum dipahami		3			
7	Guru membentuk kelompok secara heterogen.	4				
8.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.	4				
9	Guru membagikan lembar LKS berupa <i>game</i> .	4				
10.	Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok.		3			
11	Guru meberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas hasil diskusi.		3			
12.	Guru menjelaskan aturan turnamen akademik		3			
13.	Guru membimbing siswa melakukan turnamen akademik.		3			
14	Guru menghitung waktu turnamen apabila turnamen sudah selesai.		3			
15.	Guru melakukan penyekoran hasil turnamen dan <i>game</i> siswa		3			
16.	Guru memberikan penghargaan pada tim yang memiliki jumlah nilai tertinggi.	4				

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
17.	Guru memberikan kesimpulan				1	
18.	Guru menutup pembelajaran.	4				
	Jumlah Skor					60

Guru Kelas,



Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Observer,



Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 28 Hasil Observasi Guru pada Siklus II Pertemuan 2

Lembar Observasi Guru
Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games
Tournament
(TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Hari/tanggal : Senin, 9 Mei 2016
 Siklus/Pertemuan ke : II / 2
 Waktu : 11.10 - 12.20
 Materi : Menulis kalimat beraksara Jawa

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk memberikan skor terhadap guru.

2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

4 = Guru dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.

3 = Guru dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.

2 = Guru dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.

1 = Guru dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Guru membuka pelajaran dengan doa dan salam.	4				
2.	Guru melakukan apersepsi	4				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4				
4.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi aksara Jawa.	4				

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
5.	Guru menjelaskan materi aksara Jawa	4				Menulis kembali materi sederhana
6.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang belum dipahami	4				
7.	Guru membentuk kelompok secara heterogen.	4				
8.	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.	4				
9.	Guru membagikan lembar LKS berupa <i>game</i> .	4				
10.	Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok.		3			
11.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membahas hasil diskusi.		3			
12.	Guru menjelaskan aturan turnamen akademik		3			
13.	Guru membimbing siswa melakukan turnamen akademik.		3			
14.	Guru menghitung waktu turnamen apabila turnamen sudah selesai.		3			
15.	Guru melakukan penyekoran hasil turnamen dan <i>game</i> siswa		3			
16.	Guru memberikan penghargaan pada tim yang memiliki jumlah nilai tertinggi.	4				

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
17.	Guru memberikan kesimpulan			2		
18.	Guru menutup pembelajaran.				1	
	Jumlah Skor					61

Guru Kelas,



Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Observer,



Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 29 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

**Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament
(TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Hari/tanggal : 23 April 2016
 Siklus/Pertemuan ke : I / 1
 Waktu : 07.00 - 08.10
 Materi : Menulis kata beraksara Jawa.

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk memberikan skor terhadap aktivitas belajar siswa.
2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

4= Siswa dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.

3= Siswa dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.

2= Siswa dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.

1= Siswa dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa.	-	2	4	3	3	4	3	2	2	1	4	2	4	Sarah, Angga, Faiz, Selly.
Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa.	-	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing.	-	1	2	2	1	1	2	3	2	2	3	2	2	
Siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami.	-	2	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	Angga
Siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru.	-	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	Semua siswa termoduli
Siswa berdiskusi mengerjakan soal game (LKS).	-	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	
Siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja LKS.	-	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	
Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	-	1	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	Angga, Sarah, Evi, nadeya, tani.
Siswa menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi.	-	2	3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	3	

Aktivitas yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.	-	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	
Siswa melakukan turnamen akademik.	-	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	
Siswa menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok.	-	2	3	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2	
Skor		23	37	33	31	31	33	34	34	31	31	30	31	

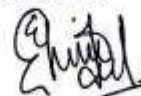
Guru Kelas,



Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Observer,



Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 30 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Hari/tanggal : Sabtu, 30 April 2016
 Siklus/Pertemuan ke : I / 2
 Waktu : 07.00 - 08.10
 Materi : Menulis Frasa katakara Jawa

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk memberikan skor terhadap aktivitas belajar siswa.
2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

4= Siswa dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.

3= Siswa dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.

2= Siswa dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.

1= Siswa dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa.	-	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa.	-	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	Banyak yang telah memperhatikan guru

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing.	-	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	Siswa lebih mencatat
Siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami.	-	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	Eni, Angga Risky
Siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru.	-	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
Siswa berdiskusi mengerjakan soal game (LKS).	-	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	
Siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja LKS.	-	2	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	
Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	-	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	
Siswa menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi.	-	2	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	

Aktivitas yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.	-	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	
Siswa melakukan turnamen akademik.	-	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	Banyak siswa sudah bisa melakukan turnamen
Siswa menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok.	-	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	
Skor	-	29	58	35	37	39	39	57	58	35	32	34	35	

Guru Kelas,

Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Observer,

Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 31 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Hari/tanggal : Sabtu, 7 Mei 2016
 Siklus/Pertemuan ke : II / 1
 Waktu : 07.00 - 08.10
 Materi : Menulis klausa beraksara Jawa

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk memberikan skor terhadap aktivitas belajar siswa.
2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

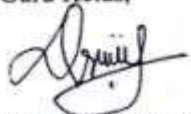
- 4= Siswa dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.
 3= Siswa dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.
 2= Siswa dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.
 1= Siswa dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa.	-	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	kelas sedikit gaduh
Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa.	-	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing.	-	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
Siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami.	-	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
Siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru.	-	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
Siswa berdiskusi mengerjakan soal game (LKS).	-	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	
Siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja LKS.	-	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	
Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	-	3	4	3	4	3	4	4	3	2	2	4	3	
Siswa menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi.	-	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	

Aktivitas yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.	-	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	
Siswa melakukan turnamen akademik.	-	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	
Siswa menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok.	-	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	
Skor	-	37	46	38	40	39	45	41	43	37	36	40	39	

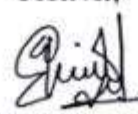
Guru Kelas,



Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Observer,



Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 32 Hasil Observasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

**Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament
(TGT) di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman**

Mata Pelajaran : *Bahasa Jawa*
 Hari/tanggal : *Senin, 9 Mei 2016*
 Siklus/Pertemuan ke : *II / 2*
 Waktu : *11.10 - 12.20*
 Materi : *Menulis kalimat baraksara Jawa*

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini digunakan selama proses belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk memberikan skor terhadap aktivitas belajar siswa.
2. Berilah skor 1-4 pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

4= Siswa dalam pembelajaran selalu sesuai dengan aspek yang diamati.

3= Siswa dalam pembelajaran sering sesuai dengan aspek yang diamati.

2= Siswa dalam pembelajaran jarang sesuai dengan aspek yang diamati.

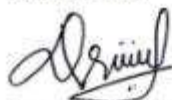
1= Siswa dalam pembelajaran tidak pernah sesuai dengan aspek yang diamati.

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mengemukakan pengetahuan awalnya tentang materi aksara Jawa.	-	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	
Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi aksara Jawa.	-	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	Siswa lebih Fokus memperhatikan guru.

Aspek yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru di buku tulis masing-masing.	-	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	Semua siswa mencatat dengan baik.
Siswa bertanya kepada guru apabila ada pelajaran yang belum dipahami.	-	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	
Siswa membentuk kelompok heterogen dengan bimbingan guru.	-	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	
Siswa berdiskusi mengerjakan soal game (LKS).	-	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	
Siswa menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja LKS.	-	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	
Siswa mempresentasikan hasil diskusi.	-	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	
Siswa menanggapi teman yang sedang memaparkan hasil diskusi.	-	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	

Aktivitas yang diamati	No. Absen													Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	Skor (4,3,2,1)													
Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan turnamen akademik.	-	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	
Siswa melakukan turnamen akademik.	-	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	
Siswa menghitung skor yang diperoleh dari individu maupun kelompok.	-	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	
Skor	-	30	47	42	42	44	47	44	45	45	39	44	46	

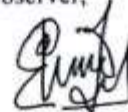
Guru Kelas,



Dasimi Kristina, S. Pd

NIP 195605201977012001

Observer,



Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM 12108241025

Lampiran 33 Dokumentasi Pelaksanaan Tindakan

A. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Guru menjelaskan materi dan membimbing siswa



2. Bekerja Kelompok



3. Melakukan Turnamen Akademik



4. Penghargaan Terhadap Tim



B. Siklus II

1. Guru meminta siswa menuliskan aksara Jawa



2. Siswa berdiskusi dengan kelompok dan menuliskan jawabannya di papan tulis.





3. Siswa melakukan Turnamen Akademik



4. Siswa mengerjakan soal *post-test*



Lampiran 34 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpun (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas.fip@uny.ac.id

Nomor : 2677/UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

8 April 2016

Yth. Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Elia Arsiati Jani Wilyadi
NIM : 12108241025
Prodi/Jurusan : PGSD/PSD
Alamat : Jl. Wates Km 12, Pedusan, Argosari, Sedayu, Bantul, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Nglengking Minggir Sleman
Subyek : Siswa Kelas V
Obyek : Keterampilan Menulis Aksara Jawa
Waktu : April-Juni 2016
Judul : Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament di Kelas V SD Negeri Nglengking Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan :
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Nomor : 070/Kesbang/1492/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian
Sleman, 42471
Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan FIP UNY
Nomor : 2697/UN.34.11/PL/2016
Tanggal : 8 April 2016
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DI KELAS V SD NEGERI NGELENGKING SLEMAN"** kepada:

Nama : Elia Arsiati Jani Wilyadi
Alamat Rumah : Pedusan Argosari Sedayu Bantul
No. Telepon : 089606113449
Universitas / Fakultas : UNY/FIP
NIM / NIP : 12108241025
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Jl. Colombo DIY
Lokasi Penelitian : Nglengking Sendangrejo Minggir Sleman
Waktu : 11 April - 11 Juni 2016

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasunya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail: bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1565 / 2016

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/1497/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 11 April 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ELIA ARSIATI JANI WILYADI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12108241025
Program/Tingkat : SI
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Pedusan Argosari Sedayu Bantul
No. Telp / HP : 089606113449
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT DI KELAS V SD NEGERI NGLENGKING SLEMAN
Lokasi : SD N Nglengking Sendangrejo Minggir Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 11 April 2016 s/d 11 Juli 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 11 April 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

a.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



ENNY MARYATUN, S.IP, MT
Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Minggir
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Minggir
6. Ka. SD N Nglengking Minggir
7. Dekan FIP UNY
8. Yang Bersangkutan

DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SLEMAN

UPT PPD KECAMATAN MINGGIR

SD NEGERI NGLENGKING

Alamat: Nglengking, Sendangrejo, Minggir, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Nomor : 21/SPN/Nglk/VI/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Subiman, M. Pd.

NIP : 19621116 198506 1 003

Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Nglengking

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Elia Arsiati Jani Wilyadi

NIM : 12108241025

Prodi : PGSD

Jurusan : PSD

Falkutas : Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Nglengking dengan judul “ Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di Kelas V SD Negeri Nglengking” pada bulan Maret - Mei 2016.
Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 9 Mei 2016

Kepala Sekolah,

Subiman, M. Pd.

NIP 19621116 198506 1 003

