



PAEDAGORIA

Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan

p-ISSN 2086-6356 || e-ISSN 2614-3674

Paedagoria

Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Kependidikan

Paedagoria

Volume 8

Nomor 2

Hal. 1-52

September 2017

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Jalan KH. Ahmad Dahlan No. 1 Pajenejan, Kota Mataram, NTB

Website: www.jurnal.ummat.ac.id/paedagoria, Email: paedagoria.ummat@gmail.com

Editorial Team

Editor in Chief

Mahsup, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Mataram
ID SCOPUS 57214780479
ID SINTA 6040833
[Google Scholar](#)

Editorial Board

Hafsah, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Mataram
SINTA ID 5987086
[Google Scholar](#)

Ilham, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Mataram
ID SINTA 6081392
[Google Scholar](#)

Abdul Sakban, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Mataram
ID SCOPUS
ID SINTA 5978613
[Google Scholar](#)

Islahudin, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Mataram
ID SINTA 6040952
[Google Scholar](#)

Yunita Septiana Anwar, M.Sc

Universitas Muhammadiyah Mataram
ID SCOPUS 57212210580
ID SINTA 6148193
[Google Scholar](#)

Abdillah, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Mataram
ID SCOPUS 57211600486
ID SINTA 6661347
[Google Scholar](#)

Nanang Rahman, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Mataram
ID SCOPUS 57211329039
ID SINTA 5989167
[Google Scholar](#)

Agus Herianto, M.Pd

Universitas Muhammadiyah Mataram
ID SCOPUS 35242217700
SINTA ID 6093755
[Google Scholar](#)

Vol 12, No 2 (2021)

September

Table of Contents

Articles

DEVELOPMENT AN INTERACTIVE MODULE FOR MOMENTUM AND IMPULSE BASED ON MACROMEDIA FLASH  I Dewa Putu Nyeneng, Dini Astuti, B. Anggit Wicaksono  Views of Abstract: 205 PDF: 35	PDF 146-154
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA NTB DI MASA PANDEMI COVID-19  Riana Riana, Malik Ibrahim  Views of Abstract: 244 PDF: 55	PDF 155-158
THE ROLE OF EDUCATIONAL MEDIA IN PREVENTING HOAX NEWS OF COVID-19 PANDEMIC AMONG STUDENTS MATARAM CITY  Saddam Saddam, Isnaini Isnaini, Halus Mandala, Haifaturrahmah Haifaturrahmah  Views of Abstract: 291 PDF: 43	PDF 159-172
ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI KEPEGAWAIAN KELAS XI OTKP  Meirino Meirino, Novi Trisnawati  Views of Abstract: 290 PDF: 71	PDF 173-181
PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA KONTEKSTUAL BERBASIS LOCAL WISDOM DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR  Sintayana Muhardini, Yuni Mariyati, Mahsup Mahsup, Ibrahim Ibrahim, Khosiah Khosiah, Raden Sudarwo, Khaerul Anam, Eka Fitriani, Baiq Desi Milandari  Views of Abstract: 240 PDF: 26	PDF 182-187
ANALISIS TINGKAT KESUKARAN, DAYA PEMBEDA, DAN EFEKTIVITAS PENGECOH SOAL PELATIHAN KEWASPADAAN KEGAWATDARURATAN MATERNAL DAN NEONATAL  Nani Fitriani  Views of Abstract: 1669 PDF: 518	PDF 199-205
PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ETNOSAINS MATERI PEMANASAN GLOBAL UNTUK MELATIH KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA SMP  Mahdiya Fitri Lubis, Andang Sunarto, Ahmad Walid  Views of Abstract: 922 PDF: 95	PDF 206-214
PENERAPAN METODE SQ3R TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DI MASA PANDEMI  Sri Rahayuningsih, Indria Kristiawan  Views of Abstract: 478 PDF: 55	PDF 215-223
EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN TEKA TEKI SILANG AKSARA JAWA DALAM PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA JAWA SEKOLAH DASAR  Endang Sri Maruti, Ibadullah Malawi  Views of Abstract: 390 PDF: 47	PDF 224-230
PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP PADA SEKOLAH DASAR BERBASIS KEWIRAUSAHAAN  Miranda Miranda, Muhammad Hasan, Muhammad Ihsan Said Ahmad, Muhammad Ilyas Thamrin Tahir, Muhammad Dinar  Views of Abstract: 615 PDF: 121	PDF 231-238
PENANAMAN KARAKTER MELALUI FILM LASKAR PELANGI DALAM PEMBELAJARAN DARING SISWA SEKOLAH DASAR  Arisni Kholifatu Amalia Shofiani, Endang Sri Maruti  Views of Abstract: 739 PDF: 86	PDF 239-245

EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN TEKA TEKI SILANG AKSARA JAWA DALAM PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA JAWA SEKOLAH DASAR

Endang Sri Maruti¹, Ibadullah Malawi²

^{1,2}Prodi PGSD, Universitas PGRI Madiun, Indonesia
endang@unipma.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 09-08-2021
Direvisi : 22-08-2021
Disetujui : 23-08-2021
Online : 13-09-2021

Kata Kunci:

Teams Games Tournament;
Teka-teki Silang;
Aksara Jawa.

Keywords:

Teams Games Tournament;
Crossword Puzzles;
Javanese Alphabet.



ABSTRAK

Abstrak: Sebagian siswa menganggap Bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang sulit, terutama pada materi menulis dan membaca Aksara Jawa. Sebagian besar siswa sekolah dasar mengeluhkan sulit menulis Aksara Jawa beserta pasangan dan sandhangnya karena memiliki aturan yang rumit dan memiliki kemiripan di setiap aksara. Hal itu menyebabkan prestasi belajar Bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan Teka-teki Silang aksara Jawa terhadap prestasi belajar Bahasa Jawa kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen yang dilaksanakan di kelas IV. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa studi dokumen dan tes. Populasi dari penelitian ini sebanyak 61 siswa kelas IV, dan sampel sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian ini berupa soal tes dan seperangkat pembelajaran. Data dianalisis secara kuantitatif dengan *t-test*. Hasil dari penelitian eksperimen ini menyatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dibuktikan dengan hasil $t_{hitung} (3,458) > t_{tabel} (2,001)$ sehingga model *Teams Games Tournament* berbantuan Teka-teki Silang aksara Jawa efektif terhadap prestasi belajar Bahasa Jawa kelas IV SDN Patihan Kota Madiun.

Abstract: Some students think that Javanese is a difficult subject, especially in the material of writing and reading Javanese script. Most elementary school students complain that it is difficult to write Javanese script along with its partners and articles because it has complicated rules and has similarities in each script. This causes the learning achievement of Javanese language in Javanese script material is still low. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament model assisted by the crossword puzzle Javanese text on the learning achievement of the fourth grade Javanese language at SDN Patihan Madiun. This research is an experimental quantitative study carried out in class IV of SDN Patihan Madiun. Collecting data with the form of study documents and tests. The population of this study was 61 students in class IV, and a sample of 30 students as an experimental class. The research instrument was in the form of test questions and a set of learning. Data were analyzed quantitatively by *t-test*. The results of this experimental study stated that the average value of the experimental class was higher than the control class as evidenced by the results of $t_{count} > t_{table}$ so that the Teams Games Tournament model assisted by the crossword puzzle Javanese text was effective in the learning achievement of the fourth grade Javanese SDN Patihan Madiun.



This is an open access article under the CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Kegiatan belajar merupakan proses untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang dan memperoleh perubahan pada dirinya berupa bertambahnya pengetahuan dan pengalamannya

(Sumarti, 2012). Prestasi belajar sangat penting karena merupakan salah satu tolok ukur dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar diukur berdasarkan tingkat penguasaan konsep atau kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran atau

tujuan perilaku siswa pada akhir jangka waktu pembelajaran (Sariningsih & Purwasih, 2017).

Proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sejauh mana penguasaan materi pada siswa (Dasmaniar, 2018). Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga menimbulkan kejenuhan sering terjadi. Selain itu, sebagian siswa menganggap Bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang sulit. Terutama pada menulis dan membaca Aksara Jawa, siswa masih belum menguasainya. Sebagian besar siswa sekolah dasar mengeluhkan sulit menulis Aksara Jawa beserta pasangan dan sandhangnya karena memiliki aturan yang rumit dan memiliki kemiripan di setiap aksara. Hal itu menyebabkan prestasi belajar Bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa masih rendah.

Upaya untuk melatih membaca dan menulis aksara Jawa bagi anak-anak yang tidak memiliki minat dan keterampilan membaca yang besar, diperlukan pembelajaran yang mudah dipahami (Maruti, 2019). Selain itu, karakteristik anak sekolah dasar yang masih sangat gemar bermain juga merupakan salah satu faktor yang harus diperhatikan oleh guru. Dunia anak adalah dunia bermain, yaitu dunia yang spontan dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Eliasa (2012) bahwa anak akan melakukan segala sesuatu dengan semangat apabila terkait dengan apa yang disukainya, sehingga memerlukan cara yang menyenangkan untuk menyampaikan materi.

Guru harus menciptakan suasana pembelajaran membaca dan menulis aksara Jawa yang menyenangkan (Suyatno, 2005), salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan memanfaatkan permainan. Siswa akan tertarik untuk belajar ketika mereka diajak belajar sambil bermain. Bermain merupakan bagian dari proses tumbuh kembang anak (Widyastuti, 2011). Orang dewasa harus berpikir positif tentang dunia bermain anak. Kita dapat mengolahnya menjadi sarana mendidik anak secara efektif.

Belajar menyenangkan bukan hanya untuk anak sekolah dasar kelas rendah, anak kelas tinggi pun juga membutuhkan sarana untuk belajar sambil bermain. Menurut Piaget dalam (Widayanti & Slameto, 2016) belajar melalui permainan dengan berinteraksi dengan rekan sebaya dapat membantu perkembangan kognitif pada anak. Belajar sambil

bermain merupakan keterpaduan antara belajar dengan bermain yang diintegrasikan dalam materi pelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan permainan Teka-Teki Silang (TTS) Aksara Jawa.

Model pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan metode permainan sudah pernah dilakukan. Fatima et al., (2020) menerapkan game TGT pada anak-anak di panti asuhan untuk pembelajaran membaca aksara Jawa. Media permainan TTS juga pernah digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa. Widayanti (2017) pernah menerapkan TTS pada siswa SMK, sedangkan Aridho (2019) menggunakan TTS pada siswa SD dengan metode TTW. Berdasarkan kajian terdahulu tersebut, penelitian ini berbeda, yakni menggunakan metode TGT dengan bantuan TTS pada siswa SD.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* ialah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (Widayanti & Slameto, 2016). Model *Teams Games Tournament* dikenalkan dan diterapkan oleh Davied Devries dan Keith Edward pada tahun 1972, kemudian dikembangkan dan disempurnakan oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978 (Utami, 2018). Secara umum *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima tahap yaitu: (1) presentasi kelas; (2) pembentukan tim; (3) permainan; (4) pertandingan; (5) penghargaan kelompok (Rochmanto, 2015).

TTS Aksara Jawa adalah permainan kata yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang berupa serangkaian kotak kosong yang harus diisi dengan huruf agar membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari petunjuk yang diberikan berkaitan dengan kata tersebut. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Media permainan TTS Aksara Jawa sangat penting untuk membangkitkan ketertarikan siswa dalam belajar. Media visual ini sangat menarik dan menyenangkan. Terutama dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa yang sering dianggap sulit oleh

sebagian besar siswa, membutuhkan media yang menarik untuk menyampaikan materi atau pengulangan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan permainan TTS Aksara Jawa? dan (2) bagaimana tingkat keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan permainan TTS Aksara Jawa?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan permainan TTS Aksara Jawa dan (2) tingkat keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan permainan TTS Aksara Jawa. Keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan permainan TTS Aksara Jawa dapat dimanfaatkan oleh pihak terkait, seperti guru dan siswa sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Peneliti menggunakan metode eksperimen untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan TTS Aksara Jawa terhadap prestasi belajar Bahasa Jawa siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Patihan Kota Madiun dengan subjek penelitian kelas IV sejumlah 61 siswa. Berdasarkan hasil *cluster sampling* dengan nomor undian untuk menentukan kelas eksperimen didapatkan sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas 4A SDN Patihan Madiun. Adapun tahapan pembelajaran pada kelas eksperimen seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

Tahap Kegiatan	Bentuk Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	1. Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental 2. Mengajukan pertanyaan tentang pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti	1. Siswa mengamati bentuk-bentuk <i>sandhangan aksara Jawa</i>.

2. Siswa mengamati cara menulis *sandhangan aksara Jawa*.
3. Siswa bertanya jawab tentang bentuk-bentuk *sandhangan aksara Jawa*.
4. Siswa bertanya jawab tentang cara menuliskan *sandhangan aksara Jawa* ke dalam bentuk kata.
5. Siswa bertanya jawab tentang cara menuliskan *sandhangan aksara Jawa* ke dalam bentuk kalimat.
6. Siswa menulis bentuk *sandhangan*.
7. Siswa berlatih menulis kata dan kalimat dengan *sandhangan*.
8. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok heterogen. (**Pembentukan Tim**)
9. Guru memberikan tugas kelompok menyelesaikan teka-teki silang aksara Jawa pada setiap kelompok. (**Permainan**)
10. Penyelesaian TTS aksara Jawa pada lembar kerja kelompok dilakukan secara diskusi dengan waktu maksimal 10 menit.
11. Kelompok yang telah berhasil menyelesaikan TTS lebih awal akan dikoreksi guru apabila masih ada yang salah akan dikembalikan kepada kelompok untuk didiskusikan kembali. Apabila semua jawaban benar maka setiap anggota kelompok mendapatkan 1 point bintang yang akan diakumulasi pada saat penilaian akhir semester.
12. Setelah waktu yang diberikan habis, lembar kerja kelompok diberikan kepada guru.
13. Guru memberikan kesempatan yang sama kepada semua kelompok untuk menjawab TTS Aksara Jawa pada media pembelajaran yang disediakan. (**Pertandingan**)
14. Setiap kelompok memilih satu anggota sebagai ketua kelompok. Semua kelompok siap berkompetisi menjawab soal TTS Aksara Jawa pada papan media pembelajaran yang disediakan oleh guru.
15. Ketua kelompok diizinkan untuk menjawab soal TTS aksara Jawa pada media pembelajaran dibantu oleh anggota kelompok dengan membunyikan bel terlebih dahulu dan guru akan memilih kelompok yang

	membunyikan bel paling awal.
16.	Apabila jawaban benar maka akan mendapatkan 1 skor kelompok.
17.	Setelah semua soal terjawab, guru mengumumkan kelompok dengan skor terbanyak atau jawaban benar terbanyak.
Kegiatan Penutup	1. Siswa merangkum pembelajaran 2. Guru memberikan umpan balik 3. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran

Tahap pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan di kelas IV B dengan menggunakan pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Waktu yang digunakan adalah 105 menit. Adapun langkah-langkahnya seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tahapan Pembelajaran pada Kelas Kontrol

Tahap Kegiatan	Bentuk Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan	1. Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental 2. Mengajukan pertanyaan tentang pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 3. Menjelaskan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti	1. Siswa mengamati bentuk-bentuk <i>sandhangan aksara Jawa</i>. 2. Siswa mengamati cara menulis <i>sandhangan aksara Jawa</i>. 3. Siswa bertanya jawab tentang bentuk-bentuk <i>sandhangan aksara Jawa</i>. 4. Siswa bertanya jawab tentang cara menuliskan <i>sandhangan aksara Jawa</i> ke dalam bentuk kata. 5. Siswa bertanya jawab tentang cara menuliskan <i>sandhangan aksara Jawa</i> ke dalam bentuk kalimat. 6. Siswa menulis bentuk <i>sandhangan</i>. 7. Siswa berlatih menulis kata dan kalimat dengan <i>sandhangan</i>. 8. Siswa menganalisis perbedaan bentuk <i>sandhangan</i>. 9. Peserta didik menganalisis teknik menulis <i>sandhangan</i>. 10. Siswa menulis kata menggunakan <i>sandhangan aksara Jawa</i>. 11. Siswa menulis kalimat sederhana dengan menggunakan <i>sandhangan aksara Jawa</i>.
Kegiatan Penutup	1. Siswa merangkum pembelajaran 2. Guru memberikan umpan balik

3. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran

Tahap ketiga, yakni tahap evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini dilaksanakan *post-test* untuk mengukur pengetahuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapatkan pembelajaran materi aksara Jawa dengan model pembelajaran yang berbeda. *Post-test* ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang prestasi belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan sebagai data akhir untuk pembuktian hipotesis.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan studi dokumen dan tes. Terdapat dua tes yaitu *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan. Eksperimen dilakukan dengan instrumen berupa perangkat pembelajaran yaitu silabus dan RPP serta soal *pretest posttest*. Item soal yang digunakan telah memenuhi uji kelayakan berupa uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda sehingga didapatkan 25 soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Analisis data hasil tes dilakukan dengan uji pra syarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilakukan uji-t untuk menguji hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Patihan Kota Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-test post-test kontrol group design*. Terdapat dua kelas dalam penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas tersebut diberi *pre-test* untuk uji normalitas dan homogenitas serta untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Teka-Teki Silang (TTS) Aksara Jawa sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran ceramah dan tanya jawab seperti pembelajaran yang umum digunakan sehari-hari dengan materi yang sama. Setelah mendapatkan perlakuan pada kelas masing-masing, pada kedua kelas tersebut diberikan *post-test* materi dan tingkat kesulitan yang sama untuk mengetahui perbandingan prestasi belajar keduanya. Secara

garis besar penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu: (1) tahap persiapan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap evaluasi.

Tahap pertama, yakni tahap persiapan, dilakukan observasi untuk mengetahui subjek dan objek penelitian. Kemudian membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta menyiapkan TTS Aksara Jawa yang akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Langkah selanjutnya yakni menyusun kisi-kisi soal tes dan mengujicobakan soal tes di sekolah yang sudah diajarkan materi Aksara Jawa di SD Patihan Kota Madiun yaitu kelas IV B. Hasil validitas uji coba soal dianalisis tingkat kesukaran soal, daya pembeda soal dan reliabilitas soal, kemudian diambil soal yang valid untuk dijadikan soal tes. Soal yang valid kemudian dijadikan soal dalam pelaksanaan *pre-test*, adapun hasilnya seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil *pre-test*

IV A		IV B	
Jumlah	1636	Jumlah	1632
Rata-rata	54,5	Rata-rata	52,7
Median	54	Median	48
Modus	48	Modus	44
Simpangan Baku	16,3	Simpangan Baku	16,9
Varians	257,6	Varians	275,7

Berdasarkan data awal *pre-test* maka diperoleh hasil perhitungan normalitas. Penghitungan uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada Table 4 berikut.

Tabel 4. Hasil uji normalitas awal

Kelas	Kemampuan	N	L _{tabel}	α	L _{hitung}	Keterangan
Eksperimen (IV A)	<i>Pre-Test</i>	30	0,242	0,05	0,158	Normal
Kontrol (IV B)	<i>Pre-Test</i>	31	0,242	0,05	0,159	Normal

Adapun hasil homogenitas awal dalam penelitian ini adalah seperti pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Data hasil uji homogenitas awal

No	Kelas	F _{hitung}	F _{tabel}	Kriteria
1	IV A	1,07	1,85	Homogen
2	IV B			

Tahap kedua, yakni tahap pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap pelaksanaan pada kelas eksperimen, dilakukan pada kelas IV A menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan TTS Aksara Jawa. Waktu yang digunakan pada penelitian ini adalah 105 menit.

Tahap pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan di kelas IV B dengan menggunakan pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Waktu yang digunakan adalah 105 menit.

Tahap ketiga, yakni tahap evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini dilaksanakan *post-test* untuk mengukur pengetahuan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapatkan pembelajaran materi aksara Jawa dengan model pembelajaran yang berbeda. *Post-test* ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang prestasi belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan sebagai data akhir untuk pembuktian hipotesis. Hasil *post test* seperti pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil *post test*

Eksperimen (IV A)		Kontrol (IV B)	
Jumlah	2336	Jumlah	2184
Rata-rata	77,9	Rata-rata	70,5
Median	76	Median	68
Modus	76	Modus	68
Simpangan Baku	7,3	Simpangan Baku	9,3
Varians	52,7	Varians	87,1

Tingkat Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Bantuan Permainan TTS Aksara Jawa dapat dilihat dari hasil *post-test*. Soal *post tes* sebanyak 25 soal dan telah dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil pengujian normalitas akhir data dapat dilihat pada Table 7 berikut.

Tabel 7. Hasil uji normalitas akhir

Kelas	Kemampuan	N	L _{tabel}	α	L _{hitung}	Keterangan
Eksperimen (IV A)	<i>Post-Test</i>	30	0,242	0,05	0,136	Normal
Kontrol (IV B)	<i>Post-Test</i>	31	0,242	0,05	0,127	Normal

Adapun hasil homogenitas akhir dalam penelitian ini adalah seperti pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Data hasil uji homogenitas akhir

No	Kelas	F _{hitung}	F _{tabel}	Kriteria
1	IV A	1,66	1,85	Homogen
2	IV B			

Berdasarkan hasil *post-test* yang telah dilakukan diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen (IV A) adalah 77,9. Sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol (IV B) diperoleh 70,5. Dari hasil rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Sehingga dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 3,458$ dan $t_{tabel} = 2,001$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis yang diajukan penulis dapat diterima. Sehingga dapat diartikan bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan TTS Aksara Jawa lebih baik atau tidak sama dengan rata-rata nilai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional ceramah dan tanya jawab.

Dari penelitian ini terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar kognitif antara kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B). Sehingga dapat dikatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan TTS Aksara Jawa efektif terhadap prestasi belajar Bahasa Jawa pada siswa kelas IV SDN Patihan kota Madiun.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori belajar Jean Piaget (Renner et al., 1976), yaitu kita bisa memberikan perlakuan yang tepat bagi anak dengan memilih cara penyampaian materi sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan berpikir siswa. Adapun kemampuan berpikir yang dimiliki oleh anak siswa kelas IV sekolah dasar yang dikategorikan pada tahap operasional konkrit (6-12 tahun) dengan pembelajaran yang memanfaatkan benda nyata berupa media pembelajaran (Subyantoro, 2018). Ketika semua proses diatas telah dilakukan maka peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran Bahasa Jawa yaitu aksara Jawa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan TTS Aksara Jawa berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV.

Melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) aksara Jawa, siswa dapat mengulang-ulang mencari, membaca dan menulis aksara Jawa untuk mencari jawaban yang tepat dari petunjuk TTS aksara Jawa sehingga

siswa akan terlatih membaca dan menulis aksara Jawa. Maka penelitian ini diharapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media pembelajaran TTS Aksara Jawa mampu menciptakan pembelajaran yang efektif untuk menarik perhatian siswa agar terfokus pada pembelajaran sehingga rendahnya prestasi belajar Bahasa Jawa siswa dapat diperbaiki.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan TTS Aksara Jawa efektif terhadap prestasi belajar Bahasa Jawa khususnya pada materi Aksara Jawa terlihat dari nilai $t_{hitung} (3,458) > t_{tabel} (2,001)$ yang berarti bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan TTS Aksara Jawa memiliki peran positif dalam memperbaiki prestasi belajar Bahasa Jawa materi aksara Jawa siswa kelas IV.

DAFTAR RUJUKAN

- Aridho, M. A. (2019). *Peningkatan keterampilan menulis aksara jawa melalui model pembelajaran kooperatif tipe think talk write (TTW) berbantuan media teka-teki silang (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Logede, Pejagoan, Kebumen Tahun Ajaran 2018/2019)*.
- Dasmaniar. (2018). Survey Tentang Masalah-Masalah Yang Dihadapai Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Inuman Dasmaniar. *Jurnal PAJAR*, 1, 65–75.
- Eliasa, E. I. (2012). Pentingnya bermain bagi anak usia dini. *Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan, FIP UNY*.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17–22.
- Maruti, E. S. (2019). Pembelajaran Membaca Nyaring Teks Beraksara Jawa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Langsung pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 7(2), 91–97.
- Renner, J. W., Stafford, D. G., Lawson, A. E., McKinnon, J. W., Friot, F. E., & Kellogg, D. H. (1976). *Research, teaching, and learning with the Piaget model*. University of Oklahoma Press Norman, OK.
- Rochmanto, Y. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII dengan Memanfaatkan Facebook sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).
- Sariningsih, R., & Purwasih, R. (2017). Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru. *JNPM (Jurnal*

- Nasional Pendidikan Matematika*), 1(1), 163.
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.275>
- Subyantoro, S. (2018). Pengembangan Perangkat Bercerita Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Teknodik*, 12(1), 055.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.420>
- Sumarti. (2012). Kegiatan Belajar Mengajar di Taman Kanak-kanak Aisyah Ledug, Kecamatan Kembaran sebagai Implementasi dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 2012.
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: PT Gramedia.
- Utami, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar geografi siswa SMA. *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81–88.
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182–195.
- Widayanti, M. (2017). *Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Metode Think Talk Write (TTW) dengan Metode Teka-teki Silang pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Ma'arif 5 Gombang Tahun Ajaran 2016/2017*. PBSJ-FKIP.
- Widyastuti, W. (2011). *Pengenalan Aksara Pallawa dengan Model Hidden Markov*.