

ABSTRAK

Dini Noviana Saputri. K4214008. Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 8 Surakarta. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Oktober 2018.

Bagi siswa yang mempelajari bahasa Jawa sebagai bahasa kedua atau ketiga, membaca dan menulis huruf Jawa merupakan materi yang dianggap sulit. Oleh karena itu, siswa tidak suka dan tidak tertarik mempelajarinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis huruf Jawa dengan metode kooperatif *Teams Games Tournament* dan media permainan Ular Tangga pada siswa kelas VII F SMP Negeri 8 Surakarta tahun ajaran 2017/2018, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII F yang berjumlah 32 orang siswa dengan 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, analisis dokumen dan tes. Pengujian validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Kemudian, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif dan analisis kritis.

Analisis data menunjukkan adanya peningkatan baik dalam segi motivasi belajar maupun segi kualitas hasil belajar. Motivasi belajar siswa saat pratindakan hanya sebesar 49,80%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 60,9%, dan meningkat lagi menjadi 80,66% pada siklus II. Sedangkan, pada segi kualitas hasil belajar siswa juga diketahui hanya sebesar 37,5%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 59,4%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 78,1%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan Ular Tangga yang dilaksanakan bersama teman memungkinkan siswa lebih termotivasi untuk menguasai penulisan Aksara Jawa. Selain itu, dengan diberlakukannya kompetisi antar kelompok dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode TGT dan media Ular Tangga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kualitas hasil belajar menulis aksara Jawa pada siswa kelas VII F SMP Negeri 8 Surakarta.

Kata Kunci: SMP N 8 Surakarta, menulis huruf Jawa, *Teams Games Tournament* (TGT), Ular Tangga

ABSTRACT

Dini Noviana Saputri. K4214008. Improvement of Writing Skills in Javanese Script through the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) with the media snakes and ladders game on student grade VII F SMP Negeri 8 Surakarta. Thesis. Surakarta: Faculty of Teacher Training and Education, Sebelas Maret University Surakarta, October 2018.

For every student who studies Javanese as a second and third language, reading and writing Javanese letter are considered as a difficult material. Therefore, the student does not interested to study it. The aim of this research is to improve the motivation study and study result to write Javanese alphabet through the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) with the media snakes and ladders game on student grade VII F SMP Negeri 8 Surakarta academic years of 2017/2018. Each research is a Classroom Action Research (CAR) for 2 cycles. The steps in the cycle are: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research are student grade VII F in numbers of 32 students with 14 males and 18 females. The techniques of collecting data are observation, interview, document analysis and test. The testing of the data validity uses triangulation techniques and triangulation methods. Then, the technique of data analysis uses a descriptive-comparative analysis and crtitical analysis.

Data Analysis shows an improvement both in terms of motivation to learn and in term of quality of learning. Motivation of student learning process from preaction is only 49.80%, in cycle I increases becoming 60.9%, and increases again becoming 80.66% in cycle II. Meanwhile, in the quality of student learning result is known only 37.5%, then increases in cycle I in the amount of 59.4%, and increases again in cycle II becoming 78.1%.

The result of this research shows that through the snake ladder game which is conducted together with friends enable students more motivated to master Javanese script. Besides, with the conducting of competition between groups can create a more lovely and challenging atmosphere of study. Conclusion of this research is that the application of cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) can improve the study motivation and study result in writing Javanese script on student grade VII F SMP Negeri 8 Surakarta

Keyword: SMP N 8 Surakarta, writing Javanese alphabets, Teams Games Tournament (TGT), snakes and ladders game

SARIPATHI

Dini Noviana Saputri. K4214008. *Ngindhakaken Kaprigelan Nyerat Aksara Jawa Ngginakaken Model Piwucalan Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Kaliyan Media Ular Tangga Tumrap Siswa Kelas VII F SMP Negeri 8 Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Oktober 2018.

Tumrap siswa ingkang nyinaoni basa Jawa minangka basa ingkang angka kalih saha basa ingkang angka tiga, maos saha nyerat aksara Jawa dados materi ingkang awrat. Amargi punika siswa boten remen kaliyan pasinaonan maos saha nyerat aksara Jawa. Ancas saking paneliten inggih punika kangge ngindhakaken motivasi sinau saha ngindhakaken kaprigelan nyerat aksara Jawa ngginakaken metode Teams Games Tournament (TGT) saha media Ular Tangga tumrap siswa kelas VII F SMP Negeri 8 Surakarta taun ajaran 2017/2018, wujudipun paneliten inggih punika paneliten tindakan kelas ingkang kalampahaken ing sajroning kalih siklus inggih punika, perencanaan, tindakan, observasi saha refleksi. Subyek paneliten inggih punika siswa kelas VII F ingkang gunggungipun 32 siswa kanthi 14 siswa jaler saha 18 siswa estri. Teknik ngempalaken dhata ingkang dipunginakaken inggih punika observasi, wawancara, analisis dokumen, saha tes. Inggih kangge nguji validhitas dhata inggih punika migunakaken teknik triangulasi sumber saha triangulasi metode. Saklajengipun, teknis analisis dhata ingkang dipunginakaken inggih punika analisis deskriptif komparatif saha analisis kritis.

Analisis dhata maringi pirsia menawi wonten indhakan wonten ing segi motivasi pasinaonan saha segi kualitas asil pasinaonan. Asil motivasi wonten ing pasinaonan siswa rikala pratindakan namung 49,80 %, lajeng minggah wonten ing siklus I dados 60,9%, saha minggah malih dados 80,66% wonten ing siklus II. Ewadene, wonten ing segi kualitas asil pasinaonan siswa inggih dipunmangertosi namung 37,5% ing pratindakan, saklajengipun minggah wonten ing siklus I dados 59,4%, saha minggah malih wonten ing siklus II dados 78,1%.

Adhedhasar saking asilipun paneliten saged dipunmangertosi menawi ngginakaken dolanan Ular Tangga sesarengan kaliyan kanca-kanca saged ngindhakaken motivasi siswa kangge sinau supados saged nguwasani materi nyerat aksara Jawa. Sanesipun, ngginakaken kompetisi kelompok saged ngawontenaken swasana pasinaonan ingkang remen saha nantang. Dudutan saking paneliten punika menawi ngginakaken metode TGT saha media Ular Tangga saged ngindhakaken motivasi wonten ing pasinaonan saha ngindhakaken kualitas asil pasinaonan nyerat aksara Jawa wonten ing siswa kelas VII F SMP Negeri 8 Surakarta.

Kata Kunci: SMP N 8 Surakarta, nyerat aksara Jawa, *Teams Games Tournament* (TGT), Ular Tangga