

EFEKTIFITAS PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP PENGUASAAN PELAJARAN UNGGAH UNGGUH BAHASA JAWA

Dyah Aris Susanti

dyahsusanti3320@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung dan kontribusi penerapan permainan tebak kata terhadap proses pembelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa. Pendekatan penelitian menggunakan *mixed method* (metode gabungan: kualitatif- kuantitatif) adalah metode dengan menggunakan gabungan pada prosedur penelitian, dimana salah satu metode lebih dominan terhadap metode yang lain. Metode yang kurang dominan hanya diposisikan sebagai metode pelengkap sebagai data tambahan. Adapun metode yang lebih dominan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan sebagai metode pelengkapnya adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif adalah dengan observasi dan wawancara, sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif adalah dengan angket, yaitu menganalisis data dengan menggunakan rumus Mean (rata-rata) dan terakhir dirumuskan dengan menggunakan kategori efektifitas. Hasil penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung adalah efektif. Hasil penelitian kualitatif menunjukkan bahwa penerapan permainan tebak kata berkontribusi terhadap proses pembelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan keterampilan kognitif dan non-kognitif siswa, membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran, serta memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran.

Kata Kunci: *Efektivitas, Permainan, Tebak Kata, Unggah Ungguh Bahasa Jawa*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi. Sebagai alat komunikasi, bahasa memungkinkan orang lain agar dapat memahami apa yang ingin kita sampaikan. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya. Indonesia memiliki beranekaragam budaya sehingga bahasa daerah di Indonesia juga beranekaragam. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia. Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat bersuku bangsa Jawa, khususnya yang ada di Provinsi Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Melalui Bahasa Jawa mereka saling berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Jawa memiliki nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, di antaranya adalah nilai kesopanan, tata krama, dan tingkat tutur kata yang perlu dilestarikan.¹ Belajar Bahasa Jawa perlu dilakukan agar bahasa tersebut dapat terus dilestarikan. Agar keberadaannya tetap terjaga, beberapa upaya perlu dilakukan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah yaitu menetapkan mata pelajaran muatan lokal yang wajib dipelajari di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal tersebut sesuai dengan UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 pasal 37 yang menyebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum, salah satunya adalah muatan lokal.

Mata pelajaran muatan lokal yang dipilih oleh provinsi Jawa Timur adalah Bahasa Jawa. Berdasarkan kurikulum muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa SD tahun 2010, pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa diarahkan agar siswa 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. Salah satu bahasan materi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa adalah unggah-ungguh bahasa Jawa.

Unggah-ungguh Bahasa Jawa merupakan adat sopan santun atau tingkat kesopanan dalam bertutur dan juga bersikap. Dalam Bahasa Jawa, berbicara kepada orang tua berbeda dengan berbicara dengan teman sebaya atau pada anak kecil. Di madrasah ibtidaiyah, materi unggah-ungguh Bahasa Jawa diajarkan sejak kelas I hingga kelas VI. Materi yang diajarkan

¹ Umi Kuntari, *Unggah-ungguh Bahasa Jawa*, Yogyakarta: pustaka widyatama, 2017, 3

disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Semakin tinggi jenjang kelasnya materi yang dipelajari juga semakin kompleks. Materi yang diajarkan dari kelas I hingga kelas VI juga berkesinambungan.

Pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah khususnya kelas V, bahasan materi unggah-ungguh Bahasa Jawa salah satunya adalah ragam Bahasa Jawa. Kemampuan siswa dalam memahami materi ragam Bahasa Jawa memiliki perbedaan, antara lain perbedaan latar belakang keluarga, perbedaan tingkat kecerdasan, perbedaan kesiapan belajar, dan perbedaan persepsi serta minat belajar siswa. Menurut Dela Oktisusila Biantara dan M. Anas Thohir bahasan materi unggah ungguh berbahasa pada konteks pembelajaran Bahasa Jawa adalah sangat penting karena ketika siswa menguasai materi unggah ungguh Bahasa Jawa ini dalam konteks komunikasi, siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik sesuai dengan unggah ungguh Bahasa Jawa, siswa mampu menerima pesan dari guru dengan mudah dan memahami secara mendalam materi yang disampaikan oleh guru.² Dengan demikian komunikasi yang terbangun di dalam kelas antara guru dan siswa akan mampu menciptakan pengembangan pola pikir, daya cipta juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Jawa ini diupayakan adanya kelas yang interaktif, siswa yang aktif dan guru tidak mendominasi kegiatan pembelajaran ini. Kelas interaktif ini dapat menjadi faktor penting dalam mengkondisikan aktivitas siswa di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian akan tercipta situasi belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan inovatif.³ Siswa banyak diarahkan untuk memahami ragam bahasa khususnya materi unggah ungguh Bahasa Jawa. Karena pentingnya menguasai materi ini maka pembelajaran Bahasa Jawa harus dibuat sebaik dan menarik mungkin bagi siswa. Cara menciptakan pembelajaran yang baik

² Dela Oktisusila Biantara dan M. Anas Thohir, *Analisis Komunikasi Siswa Kelas 6 SD dalam Mengimplementasikan Muatan Lokal Materi Unggah-Ungguh Basa Jawa*, Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, Vol. 10 No. 2, 2022

³ Wulan Maesyaroh dan Nur Hanifah Insani, *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa*, Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, Vol. 9 No. 2, 2021.

dan menarik bisa menggunakan media, strategi, teknik ataupun permainan. Salah satu cara pembelajaran itu adalah dengan menggunakan permainan tebak kata.

Menurut Aqib dikutip oleh Fathan Amirul Huda, permainan tebak kata adalah model pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran menggunakan kata-kata singkat yang dikemas dalam bentuk permainan, serta peserta didik dapat menerima informasi pembelajaran melalui kartu kata.⁴ Permainan tebak kata ini dilakukan dengan menggunakan kartu berukuran 10x10 cm dan dalam kartu tersebut kata-kata yang mengarah pada jawaban yang harus di tebak, dan kartu yang berukuran 5x2 cm untuk menulis kata-kata yang mau ditebak, permainan ini berdurasi 15-30 menit". Melalui permainan tebak kata ini siswa menjadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan memudahkan guru untuk menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa. Menurut Dian Fajriani dalam jurnalnya "tujuan dari metode tebak kata ini adalah: (a) melatih para siswa agar lebih tenang, (b) membuat para siswa supaya lebih dewasa, (c) melatih siswa agar lebih bertanggung jawab, (d) menjadikan siswa lebih berani dalam membuat pertanyaan". Hal ini berarti hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh proses pembelajaran.⁵ Dengan demikian ketika permainan tebak kata ini diterapkan akan mampu menstimulasi siswa untuk berkonsentrasi, fokus, dan melatih ketangkasan otak.

Adapun penelitian yang berkaitan dengan penerapan metode tebak kata ini sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti, antara lain : Muhammad Hanif Mukhlas yang meneliti tentang Keefektifan Model Pembelajaran Tebak Kata terhadap Hasil Belajar pada Tema 7 "Indahnya Keragaman di

⁴ Fatkhan Amirul Huda, "*Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Tebak Kata*," *Fatkhan.Web.Id*, last modified 2017, <http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-cooperative-tebak-kata/>.

⁵ Dian Fajriani, "*Penerapan Metode Tebak Kata pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu*", *Jurnal ilmiah PGMI IAIN Palopo PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2019, Vol.1, No.2, 93-10.

Negeriku” Siswa Kelas IV.⁶ Hanum Hanifa Sukma dan Fitri Oktaviani yang meneliti tentang Metode Menulis Berantai dengan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Pandes.⁷ Erni Wahyu Hidayanti, dkk yang meneliti tentang Pendampingan Belajar Melalui Pemanfaatan Permainan Edukatif Tebak Kata Siswa SDN 1 Kalampangan.⁸

Penelitian mereka ini membuktikan bahwa permainan tebak kata sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan melalui permainan ini kemampuan siswa dalam memahami materi juga meningkat. Dengan demikian kegiatan ini bermanfaat baik untuk siswa, sehingga kesulitan yang dialami pada pembelajaran di kelas dapat teratasi.

Pada penelitian ini, saya ingin menguji cobakan apakah permainan tebak kata ini berkontribusi positif atau efektif ketika digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada materi unggah ungguh berbahasa Jawa, sehingga penelitian ini diarahkan dengan judul “Efektivitas Permainan Tebak Kata terhadap Penguasaan Pelajaran Unggah Ungguh Bahasa Jawa Kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan permainan tebak kata dalam pembelajaran Unggah-ungguh Bahasa Jawa melalui cara bermain tebak kata namun tetap memakai komponen yang sesuai dengan materi Unggah-ungguh Bahasa Jawa.

Adapun Rumusan Masalah dalam Artikel ini adalah:

1. Bagaimanakah efektivitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung?

⁶ Muhammad Hanif Mukhlas, *Keefektifan Model Pembelajaran Tebak Kata terhadap Hasil Belajar pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Siswa Kelas IV*, Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 23 No. 3, 2018.

⁷ Hanum Hanifa Sukma, Fitri Oktaviani, *Metode Menulis Berantai dengan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Pandes*, Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, 2021, Vol.8, No.2.

⁸ Erni Wahyu Hidayanti, dkk, *Pendampingan Belajar Melalui Pemanfaatan Permainan Edukatif Tebak Kata Siswa SDN 1 Kalampangan*, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN), Vol.3 No.2.2 Februari 2023.

2. Bagaimanakah penerapan permainan tebak kata berkontribusi terhadap proses pembelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa?

METODE PENELITIAN

Seperti yang sudah dipaparkan pada bagian sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengujicobakan efektifitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa Kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung. Serta menemukan kontribusi penerapan permainan tebak kata terhadap proses pembelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mixed methods*. Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) adalah suatu metode penelitian antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif.⁹ *Mixed method* (metode gabungan: kualitatif-kuantitatif) adalah metode dengan menggunakan gabungan pada prosedur penelitian, dimana salah satu metode lebih dominan terhadap metode yang lain. Metode yang kurang dominan hanya diposisikan sebagai metode pelengkap sebagai data tambahan. Adapun metode yang lebih dominan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan sebagai metode pelengkap adalah metode kuantitatif. Dalam penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dan mendetail tentang pandangan atau perspektif dari guru, siswa dan kepala sekolah tentang penggunaan permainan tebak kata untuk pembelajaran Bahasa Jawa. Sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan informasi lebih spesifik tentang seberapa efektif permainan tebak kata dalam meningkatkan penguasaan pelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa di kelas V MIS Islamiyah Pinggirsari. Penggunaan kedua metode dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih lengkap dan akurat tentang efektivitas permainan tebak kata dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* Bandung: Alfabeta, 2012, 404.

Sampel diambil dari populasi anak di MIS Islamiyah Pinggirsari yang terdiri dari kelas V, lalu diambil sampel dengan teknik acak atau *random sampling*. Teknik random sampling adalah pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.¹⁰

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara penelitian lapangan, yaitu peneliti datang langsung ke sekolah, mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang akurat (data yang diperlukan). Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa teknik, diantaranya:

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

a. Teknik Observasi

Observasi yaitu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.¹¹ Pengamatan ini langsung terhadap obyek yang diteliti oleh peneliti untuk mengumpulkan data, melalui observasi peneliti ingin memperoleh data kualitatif dari penerapan permainan tebak kata berkontribusi terhadap proses pembelajaran unggah unggah bahasa Jawa.

b. Teknik Wawancara

Wawancara yaitu mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula.¹² Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti, melalui wawancara peneliti ingin memperoleh data kualitatif dari penerapan permainan tebak kata berkontribusi terhadap proses pembelajaran unggah unggah bahasa Jawa.

¹⁰ Yatim Riyanto, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*,” Surabaya: Sic 318 2001.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi...* 158

¹² *Ibid.*, 165

Kisi – kisi Instrumen Efektifitas Permainan Tebak Kata

No	Aspek	Indikator	Butir Soal		Jumlah Soal
			+	-	
1.	Efektifitas permainan tebak kata dilihat dari segi proses	a. Penggunaan permainan tebak kata	1,11	10	3
		b. Patisipasi	2	3	2
2.	Efektifitas permainan tebak kata dari segi hasil	a. Pemahaman Materi	9	13,14	3
		b. Perhatian	6,7	4	3
		c. Senang mengikuti pelajaran bahasa Jawa	5,15	8,12	4
Jumlah			8	7	Σ 15

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif**Teknik Penyebaran Angket**

Angket yaitu mengumpulkan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.¹³ Dalam hal ini penulis menyebarkan angket kepada 25 siswa kelas V MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulugagung yang dijadikan sebagai sample dan responden hanya memilih salah satu jawaban yang dianggap paling tepat baginya, hal ini berkaitan dengan efektifitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah ungguh bahasa Jawa kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung.

Dalam pengolahan data, penulis menempuh cara sebagai berikut :

¹³ *Ibid.*, 167

a. *Editing/verifikasi*

Setelah angket diisi oleh responden dan dikembalikan kepada penulis, penulis segera meneliti kelengkapan dalam mengisi angket bila ada jawaban yang tidak dijawab, penulis menghubungi responden yang bersangkutan untuk disempurnakan jawabannya agar angket tersebut sah.

b. *Tabulating*

Langkah kedua adalah pengolahan data dengan memindahkan jawaban yang terdapat dalam angket ke dalam tabulasi atau table. Kemudian setelah data diolah sehingga hasil angket dinyatakan sah, maka selanjutnya melakukan analisa data dengan teknik deskriptif dengan presentase.

c. *Analiting*

Langkah ini adalah menganalisa data yang telah diolah secara verbal sehingga hasil penelitian mudah dipahami.

d. *Concloding*

Langkah ini adalah memberikan kesimpulan dari hasil analisa dan interpretasi data.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, yaitu dari data kualitatif dan data kuantitatif, maka digunakan data analisis deskriptif. Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya presentase jawaban angket dari responden. Rumus yang digunakan adalah :

$$p = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

P : Angka Presentasi

F : Frekuensi (Jumlah Jawaban responden)

N : *Number of Cases* (Jumlah)

Untuk jawaban angket, penulis menggunakan skala skor berikut :

Kategori	Skor	Keteangan
Selalu	4	Sangat efektif
Sering	3	Efektif
Jarang	2	Kurang efektif
Tidak pernah	1	Tidak efektif

Untuk mengetahui nilai rata-rata tentang efektivitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah unggah Bahasa Jawa Kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung, penulis menggunakan rumus: ¹⁴

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

Keterangan :

Mx : Mean (rata-rata)

X : Jumlah variabel x

N : *Number of Cases* (Jumlah)

Kemudian dirumuskan dengan menggunakan kategori efektivitas.

Kategori Efektifitas

No	Skor	Keterangan
1.	76 – 100	Sangat Efektif
2.	51 – 75	Efektif
3.	26 – 50	Cukup Efektif
4.	0 – 25	Kurang Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui penyebaran angket dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah tentang efektivitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah unggah Bahasa Jawa kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung.

Hasil Angket

Data yang telah dikumpulkan dari hasil angket yang disebarkan kepada siswa kemudian diolah dalam bentuk tabel dengan menggunakan teknik deskripsi prosentase. Tujuan pengolahan tersebut agar data yang diperoleh memberikan arti dan penjelasan. Untuk memudahkan menganalisis data hasil penelitian tersebut, maka setiap item pertanyaan dibuat suatu

¹⁴ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005, cet. XV, 43

tabulasi yang disesuaikan dengan teknik analisis data, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari masalah yang diteliti.

Adapun hasil dari penyebaran angket kepada siswa dapat dilihat pada Tabel 1 sampai Tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 1

- a. Pembelajaran dengan permainan tebak kata menjadi lebih efektif

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Sangat efektif	9	36 %
2	Efektif	10	40 %
3	Kurang efektif	5	20 %
4	Tidak efektif	1	4 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa hampir separuh (40%) responden menyatakan pembelajaran dengan permainan tebak kata efektif, sedangkan (36%) responden menyatakan sangat efektif, (20%) menyatakan kurang efektif dan (4 %) menyatakan tidak efektif.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata efektif, karena 74% siswa menjawab efektif dan 26% siswa lagi menjawab kurang efektif.

Pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta membuat siswa senang dalam proses pembelajaran. Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.¹⁵

Menurut Dick dan Carey menyebutkan bahwa permainan tebak kata itu prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa.¹⁶ Dalam proses belajar mengajar

¹⁵ Slameto. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, 2010, 123.

¹⁶ Wina Sanjaya. Strategi Pembelajaran. Jakarta : Kencana, 2006, 145.

guru harus mampu memilih permainan yang tepat sesuai dengan kondisi siswa dan suasana kelas. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa pada pelajaran Bahasa Jawa adalah permainan Tebak Kata.

Tabel 2

b. Guru memperhatikan siswa pada saat berjalannya pelajaran

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	8	32 %
2	Sering	9	36 %
3	Jarang	5	20 %
4	Tidak pernah	3	12%
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa bahwa hampir separuh (36%) responden menyatakan bahwa guru sering memperhatikan siswa pada saat berjalannya pelajaran, sedangkan (32%) responden menyatakan bahwa guru itu selalu memperhatikan siswa pada saat berjalannya pelajaran, (20%) menyatakan jarang memperhatikan siswa dan (12%) menyatakan tidak pernah memperhatikan siswa pada saat berjalannya pelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran guru memperhatikan siswa pada saat berjalannya pelajaran, itu terlihat dari hasil prosentase 68% siswa menyatakan memperhatikan, sedangkan 32% siswa menyatakan bahwa guru kurang memperhatikan siswa pada saat berjalannya pelajaran. Jadi guru selalu memperhatikan pada saat berjalannya pelajaran khususnya pada saat permainan tebak kata dilakukan.

Stimulus yang diberikan oleh guru baik berupa pesan dan perhatian serta motivasi yang diberikan oleh guru mendapatkan respon dari siswa. Respon dari stimulus guru dapat berupa perhatian, proses internal terhadap informasi ataupun tindakan nyata dalam bentuk partisipasi dan minat siswa saat mengikuti kegiatan belajar.¹⁷ Dengan demikian, perhatian dan respon

¹⁷ Hamzah B. Uno, *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017, 35.

yang baik dari guru akan memberikan motivasi belajar siswa yang lebih baik lagi, karena siswa merasa diperhatikan dan termotivasi ketika proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3

c. Guru dalam mempersiapkan permainan tebak kata kurang baik

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	1	4 %
2	Sering	4	16 %
3	Jarang	11	44 %
4	Tidak pernah	9	36 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar (44%) responden menyatakan bahwa guru dalam mempersiapkan permainan tebak kata sudah baik, (36%) menyatakan guru dalam mempersiapkan permainan tebak kata sangat baik, (16%) menyatakan bahwa guru dalam mempersiapkan permainan tebak kata kurang baik, (4%) guru dalam mempersiapkan permainan tebak kata tidak baik.

Hal ini menunjukkan bahwa guru dalam mempersiapkan permainan tebak kata sudah baik, itu terlihat dari hasil prosentase 78% siswa menyatakan sudah baik, sedangkan 20% siswa menyatakan bahwa guru dalam mempersiapkan permainan tebak kata kurang baik. Ini disebabkan guru dalam mengajar pelajaran Bahasa Jawa menggunakan permainan tebak kata.

Data tentang aktivitas guru berguna untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang ditetapkan atau dilakukan telah sempurna dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan sebelumnya. Adapun aktivitas guru dalam mempersiapkan permainan tebak diambil dari langkah-langkah penerapan permainan tebak kata yaitu: a) Bentuk kelompok sesuai jumlah siswa dan berikan nama setiap kelompok. Sebaiknya nama diambil dari materi yang sedang dipelajari. b) Siapkan topik khusus yang akan digunakan peserta tebak kata. c) Siapkan pertanyaan

sejumlah anggota setiap kelompok (jika jumlah anggota kelompok empat orang, maka pertanyaan setiap satu kelompok berjumlah empat). Lalu tempelkan pertanyaan diatas topi yang dikenakan siswa. d) Guru menentukan kelompok yang akan tampil (setiap kelompok menentukan salah satu dari mereka untuk menjadi pemandu penebak kata). e) Guru memberitahu aturan permainan, sebagai berikut: Waktu menjawab pertanyaan setiap siswa 60 detik. Pemandu menebak kata hanya bisa berkata: Tidak, Bisa jadi dan Ya (pemandu menjawab Tidak, jika jawaban salah, pemandu menjawab bisa jadi jika tebakan mengarah dan hamper benar dan pemandu mengatakan Ya jika jawaban benar).¹⁸

A. Tabel 4

- d. Mengobrol dengan teman selama berlangsungnya pembelajaran dengan permainan tebak kata

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	3	12 %
2	Sering	8	32 %
3	Jarang	12	48 %
4	Tidak pernah	2	8 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar (48%) responden menyatakan bahwa selama berlangsungnya pembelajaran dengan permainan tebak kata siswa jarang mengobrol dengan teman, (32%) menyatakan bahwa selama berlangsungnya pembelajaran dengan permainan tebak kata siswa sering mengobrol dengan teman, (4%) menyatakan bahwa selama berlangsungnya pembelajaran dengan permainan tebak kata siswa selalu mengobrol dengan teman, (8%) selama berlangsungnya pembelajaran dengan permainan siswa tidak pernah mengobrol dengan teman.

¹⁸ Handayani, D. *Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kimia Unsur (Development Charades Game As A Learning Media In Chemical Elements Topic)*. UNESA Journal of Chemical Education, 2016. 5(2).

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata itu efektif, karena selama berlangsungnya pembelajaran dengan permainan tebak kata siswa jarang ngobrol dengan teman yaitu terlihat dari hasil prosentase sebanyak 80%. Sedangkan 12% siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kta itu tidak efektif, karena mereka sering ngobrol dengan teman di kelas.

Menurut Sati & Sunarti Konsentrasi belajar adalah bentuk kemampuan seseorang dalam memusatkan pikiran dan perhatiannya dalam aktivitas belajar, pemusatan tersebut akan tertuju kepada isi dan bahan ajar ataupun tahapan memperolehnya.¹⁹ Pemusatan perhatian tersebut dimaksudkan tertuju pada isi bahan belajar maupun proses pembelajaran, sehingga selama berlangsungnya pembelajaran dengan permainan tebak kata siswa jarang ngobrol dengan temannya.

Tabel 5

- e. Rasa puas dengan penyajian guru dalam pembelajaran dengan permainan tebak kata

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	7	28 %
2	Sering	12	48 %
3	Jarang	4	16 %
4	Tidak pernah	2	8 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa hampir separuh (48%) responden menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata siswa sering puas, (28%) responden menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata siswa selalu puas.

¹⁹ Sati, L., & Sunarti, V *Hubungan Konsentrasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Di Lkp Hazika Education Center*. Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (Pls), 2021, 9(4).

(16%) responden menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata siswa jarang puas, (8%) responden menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan media presentasi siswa tidak pernah puas.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata siswa puas, yaitu terlihat dari hasil prosentase sebanyak 76%. Sedangkan hanya 24% siswa merasa tidak puas dengan penyajian guru dalam menjelaskan materi menggunakan permainan tebak kata.

Pada prinsipnya yakni guru dapat benar-benar mengomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan yang diterima siswa dapat berupa verbal atau bahasa, visual, taktik, audiktif dan lain-lain.²⁰ Dengan demikian pemberian stimulus yang baik akan mampu memberikan hasil yang memuaskan dalam proses pembelajaran. Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata siswa merasa puas dalam penjelasan materi-materinya dikarenakan guru bisa menguasai materi tersebut dan efektif.

B. Tabel 6

f. Mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan guru

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	10	40 %
2	Sering	11	44 %
3	Jarang	3	12 %
4	Tidak pernah	1	4 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa hampir separuh (44%) responden menyatakan bahwa siswa sering menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, (40%) responden menyatakan bahwa siswa selalu menjawab

²⁰ Hamzah B. Uno, TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA (Analisis di bidang pendidikan). Jakarta: Bumi Aksara, 2017, 33.

pertanyaan yang diajukan oleh guru, (12%) responden menyatakan bahwa siswa jarang menjawab pertanyaan dari guru, (4%) responden menyatakan bahwa siswa tidak pernah menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Hal ini menunjukkan bahwa 84% siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Sedangkan 16% siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa dengan permainan tebak kata siswa bisa memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru sehingga siswa tersebut aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Menurut Dasim Budimansyah keaktifan belajar siswa adalah proses pembelajaran dimana guru harus menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan, mengemukakan gagasan mencari data dan informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.²¹

Tabel 7

- g. Aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	6	24 %
2	Sering	13	52 %
3	Jarang	4	16 %
4	Tidak pernah	2	8 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh (52%) responden menyatakan bahwa siswa aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata, (24%) responden menyatakan bahwa siswa selalu aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan permainan tebak kata. (16%) responden menyatakan bahwa siswa jarang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata, (8%)

²¹ Dasim Bumansyah, *PAKEM, Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan*, Bandung: Genesindo, 2010, 70

responden menyatakan bahwa siswa tidak pernah aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata. Itu dikarenakan dengan permainan tebak kata tersebut sangat membantu siswa agar lebih paham lagi dalam menangkap materi yang disampaikan, yaitu terlihat dari jumlah prosentase sebanyak 76% siswa menyatakan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata. Sedangkan hanya 24% siswa kurang aktif. Sehingga dengan ini pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata efektif.

Pada dasarnya prinsip belajar dan pembelajaran dapat meningkatkan siswa yang awalnya pasif menjadi aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Prinsip belajar yang menunjang tumbuh kembangnya belajar siswa aktif, yaitu: (1) stimulus belajar; (2) perhatian dan motivasi; (3) respon yang dipelajari; (4) penguatan serta (5) pemakaian dan pemindahan.²² Dengan demikian, siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran khususnya dalam permainan tebak kata dalam pelajaran bahasa Jawa.

Tabel 8

h. Permainan tebak kata adalah hal yang membosankan

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	1	4 %
2	Sering	2	8 %
3	Jarang	14	56 %
4	Tidak pernah	8	32 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh (56%) responden menyatakan bahwa siswa beranggapan bahwa permainan tebak kata bukanlah hal yang membosankan, (32%) responden menyatakan bahwa siswa tidak pernah beranggapan bahwa permainan tebak kata adalah hal yang membosankan, (8%) menyatakan bahwa siswa sering beranggapan

²² *Ibid.*, 34.

bahwa permainan tebak kata adalah hal yang membosankan, (4%) menyatakan bahwa siswa selalu beranggapan bahwa permainan tebak kata adalah hal yang membosankan.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan tebak kata adalah hal yang menyenangkan terlihat dari hasil prosentasenya yaitu 88%. Sedangkan hanya 12% siswa menjawab membosankan. Jadi dalam permainan tebak kata adalah hal yang sangat menyenangkan bagi siswa karena dengan permainan tebak kata tersebut siswa merasa termotivasi dalam berpikir, lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar.

Menurut Ismail, pembelajaran menyenangkan adalah proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.²³ Kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif tergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar agar tidak menimbulkan kebosanan, kejenuhan serta untuk menghidupkan suasana kelas demi keberhasilan anak didik dalam mencapai tujuan serta membangun minat belajar siswa kembali.

Tabel 9

- i. Pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata hasilnya memuaskan

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	8	32 %
2	Sering	14	56 %
3	Jarang	2	8 %
4	Tidak pernah	1	4 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh (56%) responden menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan

²³ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Ra Sail Media Group: Semarang, 2009, 47.

permainan tebak kata hasilnya sering memuaskan, (32%) responden menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata hasilnya selalu memuaskan, (8%) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata hasilnya jarang memuaskan, (4%) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media presentasi hasilnya tidak pernah memuaskan.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata hasilnya memuaskan itu terlihat dari hasil prosentase siswa menjawab 88%. Sedangkan siswa yang menjawab kurang memuaskan hanya 12%. Hal ini membuktikan bahwa siswa merasa puas dengan pembelajaran menggunakan permainan tebak kata tersebut, karena dengan permainan tersebut siswa lebih aktif, lebih termotivasi, lebih maksimal dalam belajar.

Menurut Sardiman dalam kegiatan belajar yang penting yaitu bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa itu melakukan aktivitas pembelajaran.²⁴ Dengan demikian, pada proses tersebut peran guru sangat penting. Dimana guru melakukan usaha untuk menumbuhkan dan memunculkan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik, sehingga proses pembelajaran bisa dilakukan secara maksimal.

Table 10

j. Permainan tebak kata membuat siswa menjadi pasif dan bosan

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	2	8 %
2	Sering	5	20 %
3	Jarang	14	56 %
4	Tidak pernah	4	16 %
Frekuensi		25	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa lebih dari separuh (56%) responden menyatakan bahwa siswa aktif dalam permainan tebak

²⁴ A.M Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009, 77.

kata, (20%) responden menyatakan bahwa permainan tebak kata membuat siswa sering menjadi pasif dan bosan, (16%) menyatakan bahwa permainan tebak kata membuat siswa sangat aktif, (8%) menyatakan bahwa permainan tebak kata membuat siswa selalu menjadi pasif dan bosan.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan tebak kata membuat aktif dan dalam proses pembelajarannya siswa merasa senang, ini terlihat dari hasil prosentase sebanyak 72%. Sedangkan 28% siswa dalam permainan tebak kata membuat siswa pasif dan bosan. Jadi permainan dalam proses pembelajarannya sudah efektif.

Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar secara optimal yang sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar respons siswa dalam pembelajaran, sehingga bagi siswa permainan tebak kata dalam pelajaran Bahasa Jawa ini merupakan hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa.

Tabel 11

- k. Meskipun dengan permainan tebak kata Bahasa Jawa adalah hal yang tidak menarik

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	0	0 %
2	Sering	2	8 %
3	Jarang	11	44 %
4	Tidak pernah	12	48 %
Frekuensi		25	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hampir separuh (48%) responden menyatakan bahwa dengan permainan tebak kata Bahasa Jawa adalah hal yang sangat menarik, (44%) responden menyatakan bahwa dengan permainan tebak kata Bahasa Jawa adalah hal yang menarik, (8%) dengan permainan tebak kata Bahasa Jawa adalah hal yang sering tidak menarik.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam belajar dengan permainan tebak kata Bahasa Jawa adalah hal yang menarik, itu terlihat dari hasil prosentase siswa yaitu 92%. Sedangkan 8 % siswa menjawab belajar dengan permainan tebak kata Bahasa Jawa adalah hal yang kurang menarik.

Dari penjelasan diatas ini membuktikan bahwa siswa merasa pelajaran Bahasa Jawa itu sangat menyenangkan dan siswa merasa pelajaran Bahasa Jawa tidak hanya dipelajari akan tetapi juga diterapkan. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa pelajaran Bahasa Jawa itu harus dipelajari disamping diterapkan.

C. Tabel 12

1. Kejenuhan melakukan permainan tebak kata membuat tidak fokus pada materi

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	0	0 %
2	Sering	5	20 %
3	Jarang	13	52 %
4	Tidak pernah	7	28 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh (52%) responden menyatakan bahwa siswa dalam melakukan permainan tebak kata membuat fokus pada materi, (28%) responden menyatakan bahwa siswa sangat fokus pada materi, (20%) responden menyatakan bahwa siswa sering tidak fokus pada materi.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik melakukan permainan tebak kata sehingga fokus pada materi, terlihat dari prosentase sebanyak 80% siswa menjawab antara jarang dan tidak pernah. Sedangkan 20% siswa menjawab sering tidak fokus pada materi karena mereka sudah jenuh pada saat pembelajaran dimulai. Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa dengan melakukan permainan tebak kata siswa dalam pembelajarannya terfokus pada materi yang diajarkan tersebut.

Peserta didik yang mampu berkonsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung ialah peserta didik yang berada dalam keadaan sedang

memperhatikan.²⁵ Konsentrasi belajar siswa dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung dengan tujuan siswa mampu memahami materi yang disampaikan. Fokus belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan otak masing-masing siswa untuk fokus pada apa yang sedang dipelajari, sehingga dalam permainan tebak kata proses pembelajarannya terfokus pada materi yang diajarkan tersebut.

Tabel 13

m. Dengan permainan tebak kata hasil ujian kurang berhasil

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	0	0 %
2	Sering	7	28 %
3	Jarang	13	52 %
4	Tidak pernah	5	20 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh (52%) responden menyatakan bahwa dengan permainan tebak kata hasil ujian berhasil, (28%) responden menyatakan bahwa dengan permainan tebak kata hasil ujian sering tidak berhasil, (20%) responden menyatakan bahwa dengan permainan tebak kata hasil ujian sangat berhasil.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan tebak kata hasil ujian berhasil. Karena 80% prosentase siswa menunjukkan bahwa dengan permainan tebak kata itu sangat bagus dalam membantu siswa ataupun guru dalam proses belajar mengajar, akan tetapi 20% menunjukkan bahwa tidak semua siswa dapat memahami bagaimana belajar dengan permainan tebak kata tersebut dengan baik. Itu semua tergantung pada diri siswa masing-masing.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan

²⁵ Yarissumi, "Hubungan Antara Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dengan Keaktifan Belajarnya Pada Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Happy Course". Kolikium jurnal pendidikan luar sekolah Vol. 5 No.2 Oktober 2017

sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.²⁶ Hasil belajar sendiri diklasifikasikan menjadi tiga anatar lain : 1) keefektifan (*effectiveness*), 2) Efisiensi (*efficiency*), 3) Daya Tarik (*appeal*).²⁷ Dengan demikian permainan tebak kata diharapkan mampu untuk mencapai klasifikasi hasil belajar tersebut.

Tabel 14

- n. Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata menyenangkan

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	4	16 %
2	Sering	14	56 %
3	Jarang	5	20 %
4	Tidak pernah	2	8 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh (56%) responden menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata sering menyenangkan, (20%) responden menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata jarang menyenangkan, (16%) responden menyatakan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata selalu menyenangkan, (8%) responden menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media presentasi tidak pernah menyenangkan.

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata menyenangkan, ini terlihat dari hasil prosentase siswa sebanyak 76%. Sedangkan 24% siswa menjawab kurang menyenangkan. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata efektif.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada anak untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh dengan

²⁶ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007, 30

²⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2010, 42.

percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri optimal.²⁸ Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu proses dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan berpikir kreatif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata dalam pelajaran bahasa Jawa menyenangkan dan menarik perhatian siswa, diharapkan anak merasa senang dan bahagia (*enjoy*) dalam mengikuti aktivitas. Lebih jauh lagi, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan perilaku yang bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran yang diberikan guru dapat mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

D. Tabel 15

- o. Penjelasan dengan menggunakan permainan tebak kata tidak menarik perhatian

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase %
1	Selalu	1	4 %
2	Sering	3	12 %
3	Jarang	15	60 %
4	Tidak pernah	6	24 %
Frekuensi		25	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh (60%) responden menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan tebak kata siswa tertarik, (24%) responden menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan tebak kata siswa sangat tertarik, (12%) responden menyatakan dengan menggunakan permainan tebak kata siswa kurang tertarik, (4%) responden menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan tebak kata siswa tidak tertarik.

Hal ini menunjukkan bahwa penjelasan dengan menggunakan permainan tebak kata menarik perhatian, ini terlihat dari hasil prosentase sebesar 84%. Sedangkan 16% siswa menunjukkan bahwa penjelasan dengan menggunakan permainan tebak kata kurang menarik perhatian siswa.

²⁸ Rusman. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014, 326.

Permainan merupakan salah satu cara yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Permainan tebak kata juga sangat menarik untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran sebuah materi pelajaran. Dengan demikian, dengan penggunaan permainan tebak kata siswa termotivasi untuk lebih kreatif lagi dalam permainan tebak kata tersebut.

Tabel 16

p. Nilai Angket Responden Tentang Efektivitas Permainan Tebak Kata Unggah-unggah Bahasa Jawa

No	Subjek	Nilai angket
1	A	80
2	B	71
3	C	70
4	D	84
5	E	80
6	F	64
7	G	67
8	H	90
9	I	75
10	J	80
11	K	74
12	L	85
13	M	80
14	N	64
15	O	66
16	P	82
17	Q	64
18	R	70
19	S	88
20	T	71
21	U	78

22	V	67
23	W	60
24	X	70
25	Y	82
Jumlah		1862

Untuk mengetahui nilai rata – rata tentang efektivitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa Kelas V adalah sebagai berikut:

$$MX = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mx = Mean (rata – rata)

X = Jumlah Variabel x

N = Number of cases

$$Mx = \frac{1862}{25} = 74,48$$

Tabel 17
Kategori Efektivitas

No	Skor	Keterangan
1.	76 – 100	Sangat Efektif
2.	51 – 75	Efektif
3.	26 – 50	Kurang Efektif
4.	0 – 25	Tidak Efektif

Menurut hasil perhitungan terhadap 15 butir soal yang berkaitan dengan efektivitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah ungguh Bahasa jawa yang penulis berikan kepada 25 siswa kelas V MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung dalam efektivitas permainan tebak kata terhadap penguasaan pelajaran unggah ungguh Bahasa jawa termasuk dalam kategori “efektif”. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa dari nilai rata-rata angket 74,48 berada di kategori efektif.

HASIL PENELITIAN KUALITATIF

Data kualitatif dalam penelitian ini menjawab rumusan masalah tentang penerapan permainan tebak kata berkontribusi terhadap proses pembelajaran unggah unggah Bahasa Jawa.

Pengumpulan data kualitatif ini dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi.

Dari hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa pembelajaran unggah unggah Bahasa Jawa menggunakan permainan tebak kata bisa memfasilitasi siswa dalam empat aspek yaitu :

Pertama, permainan tebak kata mampu meningkatkan motivasi siswa. Permainan tebak kata memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran, motivasi dan minat siswa sangatlah penting untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan menggunakan permainan tebak kata ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga akan dapat meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran. Selain itu, permainan tebak kata juga dapat memberikan tantangan dan *reward*, sehingga siswa dapat merasakan kepuasan dan keberhasilan ketika berhasil menyelesaikan permainan tersebut.

Kedua, permainan tebak kata mampu meningkatkan keterampilan kognitif dan non-kognitif siswa. Permainan tebak kata dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif seperti memori, pemecahan masalah, dan kreativitas. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan non-kognitif seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kepemimpinan. Hal ini tentunya sangat penting dalam mengembangkan kemampuan siswa di masa depan.

Ketiga, permainan tebak kata dapat membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran. Dalam pembelajaran tradisional, siswa sering kali membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan menggunakan permainan tebak kata, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk memahami konsep tersebut dapat lebih singkat. Hal ini tentunya akan membantu guru dalam mengoptimalkan waktu pembelajaran.

Keempat, permainan tebak kata memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran. Dalam pendidikan konvensional, guru sering kali bertindak sebagai sumber pengetahuan, sedangkan siswa sebagai objek yang harus menerima pengetahuan tersebut. Dengan menggunakan permainan tebak kata, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih mandiri, sehingga dapat membangun keterampilan belajar sepanjang hayat. Hal ini tentunya akan membantu siswa dalam menghadapi perubahan yang terus menerus dalam masyarakat dan dunia kerja. Dalam kesimpulan, permainan tebak kata layak untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Permainan tebak kata dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan kognitif dan non-kognitif siswa, fleksibel, efisien.

Permainan tebak kata merupakan salah satu cara yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Permainan tebak kata juga sangat menarik untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran sebuah materi pelajaran. Permainan ini berguna untuk kelas yang aktif dalam kelas. Kurniasih mengatakan bahwa permainan tebak kata merupakan permainan yang menggunakan kartu berpasangan berbentuk permainan kartu teka-teki berisi pertanyaan dan jawaban. Permainan tebak kata dilakukan dengan cara satu peserta didik memberikan pertanyaan dan pasangannya harus menjawab dengan tepat. Selain peserta didik menjadi aktif dan tertarik untuk belajar juga memudahkan peserta didik memahami pembelajaran.²⁹

Menurut Fardani Anisa kelebihan dari permainan tebak kata ini antara lain: (1) memberikan motivasi kepada siswa agar menjadi tertarik untuk belajar, (2) Sangat menarik sehingga setiap siswa ingin mencobanya, (3) Memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa, (4) Rasa tanggung jawab atas hasil dari kerja kelompoknya.³⁰

Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan Drs. Samsul Hadi pada waktu wawancara, bahwa permainan tebak kata itu efektif dalam proses

²⁹ Kurniasih, I. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2015, 95.

³⁰ Fardani Annisa et al., "Design Implementation Board Game Education for Toga Plants," in *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif SENTRINOV*, 2020, 57–64.

pembelajaran Bahasa Jawa, beliau juga mengatakan dengan adanya permainan tebak kata ini diharapkan akan tercipta situasi belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga ketika siswa menerapkan materi unggah unggah Bahasa Jawa ini dalam konteks komunikasi, siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik sesuai dengan unggah unggah Bahasa Jawa, selain itu siswa mampu menerima pesan dari guru dengan mudah dan memahami secara mendalam materi yang disampaikan oleh guru. Bagaimanapun anak ketika diajar dengan memakai permainan tebak kata dengan anak yang diajar dengan tidak memakai permainan tebak kata itu kelihatan sekali perbedaannya sebab hampir semua anak merasa senang dan mudah memahami materi unggah unggah Bahasa Jawa.³¹

Hal senada juga disampaikan oleh Khoirul Anwar, beliau mengatakan permainan tebak kata pada pelajaran unggah unggah Bahasa Jawa ini yang memberikan manfaat yang lebih banyak, yaitu:

Pertama, permainan tebak kata ini lebih menarik dalam proses pembelajaran. Para siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran ketika menggunakan permainan tebak kata. Selain itu, para siswa merasa terlibat dalam proses pembelajaran dan merasa senang ketika berhasil menjawab setiap kata dari kartu yang dimainkan tersebut.

Kedua, Siswa lebih mudah memahami materi. Permainan tebak kata membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Dalam permainan ini, konsep-konsep yang diajarkan disajikan secara visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami oleh para siswa.

Ketiga, siswa lebih mudah mengingat informasi. Permainan tebak kata membantu siswa dalam mengingat informasi dengan lebih baik. Dalam permainan ini, para siswa harus mengingat berbagai hal seperti menjawab setiap kartu kata yang diberikan dengan cepat dan benar. Hal ini membantu mereka dalam melatih memori dan meningkatkan kemampuan mengingat informasi.

Keempat, permainan tebak kata meningkatkan keterampilan non-kognitif. Permainan tebak kata juga membantu para siswa dalam meningkatkan keterampilan non-kognitif seperti kerja sama tim, komunikasi, dan kepemimpinan. Dalam permainan ini, para siswa harus bisa bekerja

³¹ Kepala Sekolah MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung.

sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan bersama, sehingga hal ini membantu mereka dalam melatih keterampilan tersebut.

Kelima, permainan tebak kata lebih menyenangkan daripada pembelajaran konvensional. Terakhir, beliau mengatakan bahwa pembelajaran dalam permainan tebak kata ini lebih menyenangkan daripada pembelajaran konvensional. Siswa merasa tidak bosan dan terus termotivasi dalam pembelajaran karena adanya tantangan dan reward dalam permainan tersebut.³²

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa dengan permainan tebak kata dalam proses belajar mengajar efektif, dikarenakan siswa aktif, paham dan peka untuk menerima materi yang jelas mereka tidak jenuh dalam menangkap materi pelajaran. Pendapat subjek penelitian di atas juga menunjukkan bahwa permainan Tebak Kata dapat membantu siswa belajar unggah unggah Bahasa Jawa dengan baik dan menyenangkan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari analisis data kuantitatif, dapat diketahui bahwa Efektifitas Permainan Tebak Kata terhadap Penguasaan Pelajaran Unggah Ungguh Bahasa Jawa Kelas V di MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung adalah efektif. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa dari nilai rata-rata angket 74,48 berada di kategori efektif. Dalam proses belajar mengajar di MIS Islamiyah Pinggirsari dari guru ataupun dari siswanya lebih tertarik dan bersemangat ketika menggunakan permainan tebak kata pada pelajaran unggah unggah Bahasa Jawa. Dengan demikian, dengan adanya permainan tebak kata tersebut siswa lebih aktif dalam belajar, lebih paham, lebih tanggap, lebih peka untuk menerima materi, serta mampu berkomunikasi berbahasa Jawa dengan baik, yang jelas mereka tidak jenuh, tidak bosan dengan permainan tebak kata tersebut dan tentunya lebih efektif dalam proses belajar mengajar.
2. Dari hasil kualitatif, dapat diketahui bahwa penerapan permainan tebak

³² Guru Kelas V MIS Islamiyah Pinggirsari Ngantru Tulungagung.

kata berkontribusi terhadap proses pembelajaran unggah ungguh Bahasa Jawa adalah permainan tebak kata mampu meningkatkan motivasi siswa, permainan tebak kata mampu meningkatkan keterampilan kognitif dan non-kognitif siswa, permainan tebak kata dapat membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran, serta permainan tebak kata memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran.

Dengan diterapkannya permainan tebak kata, siswa terlihat aktif dan turut serta dalam pembelajaran. Meskipun pengetahuan awal terkait materi unggah-ungguh Bahasa Jawa sangat minim, namun dalam proses pembelajaran peserta didik turut antusias, baik saat membaca ragam bahasa Jawa, menyanyikan *tembung-tembung basa Jawa “perangane awak”*, mendengarkan dan menyimak dengan seksama saat permainan tebak kata, serta berusaha menyusun kalimat sesuai ragam Bahasa Jawa dengan baik. Hal tersebut yang kemudian menjadikan wawasan pengetahuan siswa bertambah dan menjadikan pembelajaran Bahasa Jawa menjadi bermakna

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, Fardani et al., “*Design Implementation Board Game Education for Toga Plants*,” in *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif SENTRINOV*, 2020.
- Bafadal, Ibrahim. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2005.
- Biantara, Dela Oktisusila, dkk, *Analisis Komunikasi Siswa Kelas 6 SD dalam Mengimplementasikan Muatan Lokal Materi Unggah-Ungguh Basa Jawa*, Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, Vol. 10 No. 2, 2022.
- Dasim Bumansyah, *PAKEM, Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan*, Bandung, Genesindo, 2010.
- Fajriani, Dian, “*Penerapan Metode Tebak Kata pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu*”, *Jurnal ilmiah PGMI IAIN Palopo PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2019, Vol.1, No.2.
- Hamalik, Omear, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Hamzah B. Uno, *TEORI MOTIVASI DAN PENGUKURANNYA (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Handayani, D. (2016). *Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kimia Unsur (Development Charades Game As A Learning Media In Chemical Elements Topic)*. UNESA Journal of Chemical Education, 5(2).
- Hidayanti, Erni Wahyu, dkk, *Pendampingan Belajar Melalui Pemanfaatan Permainan Edukatif Tebak Kata Siswa SDN 1 Kalamancangan*, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN), Vol.3 No.2.2 Februari 2023.
- Huda, Fatkhan Amirul, “*Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Tebak Kata*,” *Fatkhan.Web.Id*, last modified 2017, <http://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-cooperative-tebak-kata/>.

- Ismail SM, Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, Ra Sail Media Group, Semarang, 2009.
- Jogiyanto. *Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: Andi. 2007.
- Kuntari, Umi, *Unggah-unggah Bahasa Jawa*, Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2017.
- Kurniasih, I. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena. 2015.
- Maesyaroh, Wulan, dkk, *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa*, Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, Vol. 9 No. 2, 2021.
- Mukhlas, Muhammad Hanif, *Keefektifan Model Pembelajaran Tebak Kata terhadap Hasil Belajar pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Siswa Kelas IV*, Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 23 No. 3, 2018.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2010.
- Riyanto, Yatim, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*,” Surabaya: Sic 318, 2001.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014.
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana, 2006.
- Sati, L., & Sunarti, V. (2021). *Hubungan Konsentrasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Di Lkp Hazika Education Center*. Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (Pls), 9(4).
- Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005,cet. XV.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sukma, Hanum Hanifa, dkk, *Metode Menulis Berantai dengan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Pandes*, Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, 2021, Vol.8, No.2.