

**PENINGKATAN KETRAMPILAN MEMBACA AKSARA MURDA MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)*  
BERBANTUAN KARTU KUIS PADA SISWA KELAS VIIIA SMP NEGERI 5  
PONOROGO**

Sulistika Dina Absari<sup>1</sup>, Surana<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>ppg.sulistikaabsari88@program.belajar.id. <sup>2</sup>surana@unesa.ac.id.

**ABSTRACT**

*This research is Class Action Research which uses Murda Script as its object. The aim of this research is to improve Murda script reading skills by implementing the Teams Game Tournament (TGT) learning model assisted by quiz cards for class VIIIA students at SMP Negeri 5 Ponorogo. This research was carried out in two cycles, starting with pre-cycle activities. Data collection techniques were carried out using observation, tests, questionnaires and interviews. The analysis technique uses reduction, inference and data presentation techniques. The data collected is in the form of numbers in the form of students' grades before and after taking part in the lesson. From the results of this research, it can be concluded that the use of the Teams Game Tournament (TGT) model is very effective in improving students' Murda script reading skills. This is proven by the increase in the percentage of students completing, where in pre-cycle activities it was only 3.22% to 90.32% in cycle 2. Apart from that, the effectiveness of the TGT learning model is also marked by an increase in the number of students who get grades in on KKM, which initially only had 1 child, became 28 children out of a total of 31 students*

*Keywords: read, aksara murda, teams game tournament (TGT)*

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang mengangkat Aksara Murda sebagai objeknya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan ketrampilan membaca Aksara Murda dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan kartu kuis pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 5 Ponorogo. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan diawali kegiatan pra-siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, tes, angket, dan wawancara. Teknik analisis menggunakan teknik reduksi, penyimpulan, dan penyajian data. Data yang dikumpulkan dalam bentuk angka yang berupa nilai peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Game Tournament (TGT)* sangat efektif untuk meningkatkan ketrampilan membaca Aksara Murda pada peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan prosentase ketuntasan peserta didik, di mana pada kegiatan pra siklus hanya sebesar 3,22% menjadi 90,32% pada

siklus 2. Selain itu, keefektifan model pembelajaran TGT juga ditandai adanya kenaikan jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM, yang pada awalnya hanya 1 anak menjadi 28 anak dari total 31 peserta didik.

Kata Kunci: membaca, aksara murda, *teams game tournament (TGT)*

### **A. Pendahuluan**

Bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib pada semua jenjang sekolah dasar dan menengah di lingkungan Provinsi Jawa Timur. Hal ini sesuai dengan Peraturan Gubernur Jawa Timur No 19 Tahun 2014. Keberadaan Bahasa Jawa dapat dimaknai sebagai usaha guna melakukan pelestarian dan pengembangan budaya Jawa, sastra, dan bahasa dalam upaya pengembangan moral dan karakteristik peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa memuat dua aspek penting, yaitu aspek sastra dan bahasa. Pada aspek sastra pengintegrasian berupa pengambilan nilai-nilai luhur yang terkandung pada karya sastra terdahulu. Sedangkan pada aspek bahasa, terdapat empat ketrampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Purnamasari, 2019). Pada saat pembelajaran berlangsung, semua ketrampilan berbahasa tersebut saling berkaitan.

Pada aspek bahasa, salah satu kompetensi yang dipelajari yaitu menulis. Salah satu materi yang cocok untuk ranah kompetensi menulis yaitu Aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan perwujudan huruf /aksara yang turun temurun digunakan dan dikembangkan sejak zaman dahulu. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Hal ini dikarenakan wujud aksara Jawa yang hampir mirip dan kurangnya pengaplikasian aksara Jawa dalam kegiatan sehari-hari.

Dalam penulisannya dibutuhkan pemahaman terlebih dahulu untuk bisa mengidentifikasi karakter dari masing-masing huruf di dalam aksara Jawa. Oleh karena itu, dibutuhkan ketelitian dan ketelatenan dalam mempelajarinya. Hal inilah yang sering menjadi problematika di sekolah. Pasalnya banyak peserta didik yang merasa kesulitan lantas bosan dan enggan untuk belajar Aksara Jawa tersebut. Oleh karena itu dalam pembelajaran

Bahasa Jawa khususnya materi aksara Murda ini diperlukan adanya inovasi untuk mengemas pembelajaran menjadi hal yang menarik, inovatif, dan mengasah ketrampilan peserta didik.

Berdasarkan fakta di lapangan yang ditemukan saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan II di SMP Negeri 5 Ponorogo banyak ditemukan peserta didik yang memiliki tingkat motivasi dan minat belajar yang rendah, sehingga ketika mereka mengalami kesulitan, mereka mudah menyerah dan putus asa dalam mengerjakannya. Selain itu, minimnya penggunaan teknologi ketika pembelajaran menjadikan peserta didik mudah bosan dan tidak memperhatikan guru. Adapun permasalahan yang sama juga saya temukan pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 5 Ponorogo, banyak di antara mereka yang merasa kesulitan dan belum mampu untuk belajar Aksara Jawa khususnya pada materi Aksara Murda. Mereka merasa kesulitan untuk bisa mengidentifikasi wujud dari masing-masing Aksara Murda, di mana tentu membutuhkan banyak latihan untuk dapat mengidentifikasi

dan menghafal masing-masing karakternya. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik beranggapan bahwa Bahasa Jawa merupakan pelajaran yang susah dipahami dan membosankan.

Berkaitan dengan ranah permasalahan ini, kesulitan peserta didik dalam mempelajari Aksara Jawa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari peserta didik itu sendiri, seperti rendahnya motivasi dan minat belajar Aksara Jawa. Sedangkan faktor eksternal berasal dari guru atau pendidik. Guru kurang menguasai materi yang diajarkan, kurangnya inovasi dalam memilih model pembelajaran di kelas, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Arifin & Abduh (2021) pentingnya memilih model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga membantu terselenggaranya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam mengatasi permasalahan seperti ini, diperlukan tindakan strategis dengan mempertimbangkan faktor kemampuan dan kebutuhan peserta didik agar mencapai tujuan yang diinginkan. Tindakan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan kartu kuis. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan suatu bentuk model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar anggota kelompok atau tim (Slavin, 2011). Aktivitas belajar dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* menjadikan suasana kelas menjadi rileks, dan menumbuhkan jiwa kompetitif di antaranya para peserta didik. Menurut (Slavin, 2010) bahwa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* memiliki tujuan yakni untuk memotivasi peserta didik agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam mempelajari atau menguasai kemampuan yang diajarkan oleh pendidik, yang pada akhirnya bertujuan untuk memperoleh nilai

masing-masing anggota tim, sehingga peserta didik mampu berusaha dalam menguasai materi dengan baik.

Penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi sumber adanya penelitian ini, di antaranya penelitian (Fardani, 2023) yang menjelaskan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* bermediakan permainan monopoli untuk pembelajaran Aksara Jawa di sekolah dasar. Pada penelitian ini, *Teams Game Tournament (TGT)* juga membawa dampak yang sangat signifikan, hal ini ditunjukkan dengan hasil presentasi membaca aksara Jawa pra siklus hanya sekitar 16,67% peserta didik yang memperoleh nilai di atas rata-rata. Sedangkan setelah dilakukan tindakan berupa model pembelajaran TGT didapatkan data yang signifikan bahwa sebesar 61,11% dan pada tahap siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 88,89%.

Berdasarkan latar belakang di atas, dan guna mendukung penelitian sebelumnya mengenai permasalahan dan model pembelajaran *Teams Game*

*Tournament* (TGT), penelitian ini memiliki tujuan yaitu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar Aksara Murda dan meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam membaca Aksara Jawa khususnya Aksara Murda dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu kuis. Perbedaan pada penelitian ini yaitu terletak pada objeknya yaitu Aksara Murda, di mana objek penelitian ini lebih spesifik dengan model pembelajaran yang menyenangkan dan terbaru, sehingga nantinya diharapkan tujuan dari pembelajaran ini bisa tercapai pada peserta didik dan akan diingat selalu.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi dan beberapa tindakan nyata (Maulana, 2022). Pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif, karena berisi pemaparan hasil penelitian berupa uraian-uraian kegiatan peserta didik di dalam kelas. PTK bersifat kolaboratif dan partisipatoris dengan melibatkan

antara peneliti dengan praktisi di lapangan.

Lokasi penelitian ini bertempat di SMP Negeri 5 Ponorogo. Sedangkan subjek penelitian ini merupakan guru dan peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 5 Ponorogo dengan focus penelitian pada penerapan model *Teams Game Tournament* (TGT) pada materi Membaca Aksara Murda dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan ketrampilan membaca Aksara Murda. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes, angket, dan wawancara.

Kemudian dalam teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan. Reduksi data dilakukan dengan mengambil hal-hal pokok dan penting saja dari suatu data. Penyimpulan data merupakan perwujudan simpulan (intisari) dari sebuah data dalam bentuk kalimat. Untuk mengetahui peningkatan ketrampilan membaca aksara Murda pada peserta didik, data yang dikumpulkan dalam bentuk angka atau data kuantitatif. Dalam hal ini, data diperoleh dari daftar nilai peserta didik yang dilakukan tes

sebelum dan sesudah pembelajaran, kemudian dihitung dengan cara hitung presentase lalu dideskripsikan. Desain penelitian ini memiliki empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum dilakukan tindakan terlebih dahulu peserta didik diberikan *pre-tes* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum diberikan tindakan, peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu (pra-siklus), dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik dan permasalahan yang benar-benar terjadi di lapangan. Pada proses observasi ini peneliti terlibat dengan subjek yang sedang diamati atau sumber data penelitian. Peneliti tidak hanya berperan menjadi observer, akan tetapi peneliti juga berperan sebagai fasilitator.

Peneliti kemudian melakukan *pre-tes* pada kegiatan pra siklus. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik terkait membaca Aksara Murda. Tes yang dilakukan berbentuk tes formatif pada setiap

akhir pembelajaran, di mana hasil tes ini yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan ketrampilan membaca Aksara Murda dengan media *Teams Game Tournament* (TGT). Berdasarkan tes yang dilakukan pada pra siklus ini menunjukkan kemampuan membaca Aksara Murda pada kelas VIIIA masih sangat rendah, dengan nilai yang didapat jauh dari KKM. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1 Rekapitulasi Pre-tes Membaca Aksara Murda pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 5 Ponorgo**

No	Komponen	Kuantitas
1	Siswa yang nilai $\geq 75$	1
2	Siswa yang nilai $\leq 75$	30
Jumlah Nilai	1820	
Nilai rata-rata	58,709	
Prosentase Ketuntasan	3,22%	

Selanjutnya peneliti memberikan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu kuis pada materi tersebut. Menurut Ngalimun (2013) menyatakan bahwa model *Teams Game Tournament* TGT dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta didik secara heterogen. Prinsip dari model

pembelajaran TGT ini adalah mengutamakan kerja sama tim menggunakan permainan dengan unsur turnamen. Anggota kelompok dalam permainan ini dipilih secara heterogen dengan tingkat kemampuan yang beragam, sehingga diharapkan nantinya bisa saling melengkapi dan saling bekerja sama dalam memahami materi tersebut. Kegiatan belajar dengan model seperti ini akan memunculkan kesan rileks pada peserta didik tanpa mengesampingkan rasa tanggungjawab, kerja sama, dan kompetitif pada peserta didik (Maruti & Ibadullah, 2022).

Di akhir siklus 1 dilakukan penilaian untuk mengukur ketrampilan membaca Aksara Murda. Soal diberikan dalam bentuk kartu kuis yang berisi kalimat acak, di mana peserta didik diharapkan mampu menyusun menjadi sebuah kata yang baku kemudian bisa membacanya dengan tepat. Hasil ketrampilan membaca aksara Murda siklus 1 menunjukkan ada peningkatan jumlah peserta didik yang mampu membaca aksara Murda. Data yang lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2 Rekapitulasi Siklus 1 Membaca Aksara Murda pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 5 Ponoorgo**

No	Komponen	Kuantitas
1	Siswa yang nilai $\geq 75$	17
2	Siwa yang nilai $\leq 75$	14
Jumlah	2330	
Nilai rata-rata	75,161	
Prosentase Ketuntasan	54,84%	

Melihat hasil pada siklus I di mana ada 17 anak yang mampu membaca Aksara Murda dan mendapat nilai di atas KKM, artinya prosentase ketuntasan sebesar 54,84%. Melihat adanya keberhasilan dari tindakan yang dilakukan pada siklus 1, maka penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus 2 dengan mempertimbangkan durasi menjawab anak yang belum terkontrol pada siklus 1. Hasil penilaian ketrampilan membaca pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3 Rekapitulasi Siklus 2 Membaca Aksara Murda pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 5 Ponoorgo**

No	Komponen	Kuantitas
1	Siswa yang nilai $\geq 75$	28
2	Siwa yang nilai $\leq 75$	3
Jumlah	2570	
Nilai rata-rata	82,903	
Prosentase Ketuntasan	90,32%	

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *Model Teams Tournament* (TGT) berbantuan kartu kuis dapat

meningkatkan kemampuan ketrampilan membaca Aksara Murda pada peserta didik jenjang SMP. Peningkatan terlihat dari jumlah peserta didik yang melampaui nilai KKM untuk kemampuan membaca Aksara Murda dari pra siklus sampai pada siklus 2. Pada kegiatan pra siklus hanya terdapat 1 anak yang memiliki nilai di atas KKM, dan 30 anak lainnya kurang dari KKM. Pada siklus 1 ada 17 anak yang memiliki nilai di atas KKM dengan prosentase ketuntasan 54,84% dan pada siklus 2 terdapat 28 anak yang memiliki nilai di atas KKM sedangkan ada 3 anak yang belum tuntas. Kesulitan pada 3 anak ini berbeda-beda, ada yang masih belum bisa membedakan (mengidentifikasi), kesulitan menghafal, dan memiliki kemampuan belajar yang rendah.

Untuk melihat rekapitulasi ketuntasan membaca Aksara Murda mulai dari pra siklus, siklus 1, siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Komponen	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
Siswa tuntas	1	17	28
Rata-rata nilai	58,709	75,161	82,903
Prosentase Ketuntasan	3,22%	54,84%	90,32%

Berdasarkan hasil selama pelaksanaan kegiatan penelitian ini, diperoleh informasi bahwa di kelas

VIIIA terdapat peningkatan kemampuan ketrampilan membaca Aksara Murda. Dalam hal ini dinyatakan berhasil dengan peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM (75) lebih dari 75%. Berikut diagram rekapitulasi nilai ketuntasan peserta didik.

Grafik 1 Rekapitulasi Ketuntasan Peserta Didik

Metode *Teams Game Tournament* (TGT) dapat membuat peserta didik lebih aktif dan mampu menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar, sehingga bisa meningkatkan motivasi (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Permainan dengan kemasan *games* dan pertandingan ini mampu menjadikan peserta didik terangsang dan bersemangat karena mendapat penghargaan bagi yang menang. Oleh karena itu pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) menjadi lebih hidup (Suhartono, 2017). Menurut penelitian terdahulu (Fatima, et al, 2020) menyebutkan bahwa penggunaan *Teams Game Tournament* (TGT) dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari aksara Jawa. Kemudahan ini ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan khususnya ketrampilan membaca Aksara Jawa pada peserta didik.



## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil rata-rata nilai dan prosentase peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM pada pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2 terdapat peningkatan ketrampilan membaca Aksara Murda dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan pada masing-masing siklus. Pada pra siklus hanya 1 orang yang mendapat nilai di atas KKM, dengan prosentase ketuntasan 3,22%. Kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus 1, peserta didik yang memiliki nilai diatas KKM mengalami peningkatan yang signifikan, yakni dengan prosentase ketuntasan 54,84% dengan total peserta didik yang tuntas 17 anak. Pada tahapan siklus 2 ini hampir keseluruhan peserta didik dalam hal pemahaman Aksara Murda mengalami peningkatan dan banyak peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya ketrampilan membaca Aksara Murda di kelas VIIIA SMP Negeri 5 Ponorogo.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning: Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Slavin (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Indeks
- Arifin, Muhammad., & Abduh, Muhammad. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blanded Learning. *Jurnal Basicedu: Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5 (4), 2340-2347
- Purnamasari, B. N., Nirwana, N., & Asri, S. A. (2019). Penerapan pembelajaran literasi dalam menstimulasi keaksaraan awal anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- 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.
- Fardani, M.,A. (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajarannya*, (4) 2, 1081-1088
- Fauziah, N.E.H & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Ditinjau dari

Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 4 (4) 850-860

Suhartono, S. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Materi Lempar Turbo Melalui Metode Teams game Tournament pada siswa Kelas V SDN Wonorejo 1 Karanganyar Demak. *Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7 (1)% 55-57

Maruti, E. S., & Malawi, I. (2021). Efektivitas Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Teka Teki Silang Aksara Jawa dalam Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 224-230.

Maulana, F. (2022). Sosialisasi Penulisan Karya Tulis Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kepada Guru-guru SDN 2 Arjasari Kabupaten Tasikmalaya. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 120-125.