

**PANGETRAPE METODE DHE TGT  
TUMRAP KAWASISAN NULIS AKSARA MURDA LAN AKSARA SWARA  
SISWA KLAS IX SMP LABORATORIUM UNESA**

**Siti Fatimah**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

Fathim502gmail.com

**Abstrak**

Pendhidhikan minangka punjere kualitas sawijining negara, amarga maju apa orane sawijining negara iku gumantung saka kualitas pendhidhikane. Mula peserta didik kudu luwih aktif sajrone proses piwulangan. Kanggo mujudake KD sajrone kurikulum KTSP yaiku “*Membaca dan menulis kalimat sederhana dengan aksara Jawa*” panliti nggunakake pangetrape metode TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* tumrap kawasisan nulis aksara murda lan aksara swara kanggo inovasi piwulangan. Medhia *puzzle* yaiku medhia piwulangan kang awujud tugelan-tugelan gambar.

Uderan panliten iki, yaiku : (1) kepriye asil pasinaon nulis aksara murda lan aksara swara ing klas kontrol, (2) kepriye asil pasinaon nulis aksara murda lan aksara swara ing klas eksperimen, lan (3) kepriye efektivitas panganggone metode TGT tumrap asil pasinaon nulis aksara murda lan aksara swara. Tujuwan panliten yaiku ngandharake asil pasinaon ing klas kang tanpa nggunakake metode kanthi medhia *puzzle* lan kelas kang nggunakake metode TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle*, lan ngandharake pangaribawane metode TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle*. Panliten iki nduweni paedah supaya bisa didadekake referensi kanggo inovasi piwulangan, bisa ngundhakake kawasisan nulis aksara Murda siswa, lan minangka referensi piwulangan kang migunani.

Konsep panliten iki yaiku metode TGT (*Team Game Turnamen*), medhia *puzzle*, nulis, lan aksara Jawa. Metode kang digunakake yaiku metode eksperimen kanthi desain *Quasi Experimental* kanthi modhel *nonequivalent Kontrol Group*. Klas kang digunakake yaiku klas kontrol (IXB), lan klas eksperimen (IXA). Teknik kang dienggo yaiku tes lan angket, dene instrumen kang digunakake yaiku RPP, lembar soal, lan lembar angket. Analisis dhata nggunakake uji *t-signifikansi*.

Adhedhasar dhata ing pretelan asiling panliten, bisa didudut yen ora ana pambada kang signifikan antarane pre-test lan post-test ing klas kontrol, kabukti saka asil panliten 1 lan panliten 2 yaiku 1,800 lan 0,138. Asil piwulangan klas eksperimen nuwuhake asil kang signifikan yaiku 7,456 lan 6,666 saka  $t_{tabel}$  1,717. Asil tes signifikan nuduhake asil 4,566 ing panliten 1 lan 2,250 ing panliten 2 saka  $t_{tabel}$  2,012, ateges ana pambada kang signifikan antarane klas kontrol lan klas eksperimen kang nggunakake metode TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle*. Saengga, bisa ditegesi yen  $H_0$  ditolak lan  $H_1$  ditrima.

**Tembung wigati:** metode TGT, medhia *puzzle*, aksara murda, lan aksara swara.

**PURWAKA**

**Landhesane Panliten**

Pendhidhikan minangka punjere kualitas sawijining negara, amarga maju apa orane sawijining

negara iku gumantung saka kualitas pendhidhikane. Sadiman (2010:11) ngandharake piwulangan minangka upaya kang sengaja dilakokake dening para pendhidhik utamane guru kanggo menahi kawruh, ngelompokake, lan nyiptakake sawijining sistem kang bisa nuwuhake kahanan kang

nengsemake tumrap siswa saengga bisa kawujud piwulangan kang *efektif* lan *efisien* sarta ngasilake asil kang optimal, dene proses piwulangan minangka proses komunikasi kang njlentrehake sawijine bab tartamtu kanthi verbal utawa nonverbal. Proses komunikasi kang ditindakake ora kabeh nuwuhake asil kang optimal. Ora kasile piwulangan karena siswa ora bisa ngerteni apa kang dirungokake, diwaca, dideleng, lan dijingglengi. Saliyane kuwi, ora kasile piwulangan amarga kawruh kang diwenehake kurang narik kawigatene siswa, mula dibutuhake pendhidhik kang bisa nuwuhake swasana kang nengsemake sasajrone proses piwulangan. Salah sawijine upaya kanggo ngowahi kualitas pendhidhikan utawa asil sinaune siswa yaiku anane guru kang mumpuni (*berkualitas*). Guru minangka fasilitator nduweni kalungguhan kang wigati ing babagan pendhidhikan khusus ana ing njero kelas. Kawasisane guru nguwasani kelas uga nduweni daya kang kuwat kanggo nemtokake prestasine siswa.

Ing piwulangan basa Jawa aspek ketrampilan uga diperang dadi pang aspek kayadene piwulangan basa liyane yaiku katrampilan nyemak, maca, nulis, lan micara. Kawasisan nulis aksara Jawa minangka sawijine Kompetensi Dasar sasajrone Kurikulum KTSP yaiku "*Membaca dan menulis kalimat sederhana dengan aksara Jawa*". Nulis nganggo aksara Jawa minangka kawasisan kang kudu dikuwasani dening siswa kanggo nyukupi standar KKM Basa Jawa minangka salah sawijining mata pelajaran kang kurang digatekake dening siswa, aksara carakan kang kadhapuk saka 20 huruf (*ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga*, iki wae ora bisa diapalake lan ditulis kanthi pener karo siswa. Siswa SMP Lab. Surabaya minangka tuladhane, siswa ing SMP Lab Surabaya isih kangelan anggone cecaturan nganggo basa Jawa, kepara malah ora ngerti apa kang dikandhakake dening guru kang mulang basa Jawa kanthi nggunakake basa Jawa. Semono uga ing babagan nulis kanthi aksara Jawa kang ngemot aksara Murda lan aksara Swara, para siswane durung lancar anggone nulis nganggo aksara Jawa kang ngemot aksara Murda lan aksara Swara. Mula saka kuwi, guru kudu dituntut dadi guru kang *inovatif*, kudu nduweni kreasi ing piwulangane supaya para siswa ora bosen sasajrone nyinaoni basa Jawa. *Inovasi* sajrone pasinaon iku ing antarane, yaiku nganggo pangetrapan metodhe utawa medhia ing pamulangane.

Metodhe piwulangan kooperatif minangka metodhe piwulangan kang diajab bisa menepi pambiyantu kanggo ngundhakake kawasisan nulis

paragraf kanthi aksara Jawa kang ngemot aksara murda lan aksara angka. Slavin (2005:10) ngandharake, metodhe piwulangan kooperatif minangka metodhe piwulangan kang nengenake aspek gotong-royong antarane siswa sasajrone proses piwulangan. Metodhe TGT (*Turnamen Game Team*) minangka perangan saka metodhe piwulangan kooperatif kang diajab bisa ngundakake kawasisan nulis nganggo aksara Jawa, khusus kawasisan nulis aksara murda lan aksara swara siswa SMP Laboratorium Unesa. Metodhe TGT minangka nengenake kerjasama antar siswa utamane ing turnamen utawa lomba kang ditindakake dening klompok-klompok ing kelas kang dibimbing karo guru. Sawijine klompok makarya bebarengan ing lomba. Kanthi metodhe iki, diajab siswa bisa luwih semangat anggone sinau, amarga dhuwur orane skor kang diolehi dening siswa gumantung saka akehe nilai kang dikumpulake kelompoke. Metodhe iki uga disengkuyung kanthi medhia *puzzle*. *Puzzle* minangka bab kang wis ora asing maneh tumrap siswa, mula medhia iki dipilih amarga siswa mesti bisa dolanan nganggo *puzzle*. Panliten diajab bisa ngundakake kawasisan nulis nganggo aksara Jawa kang ngemot aksara Murda lan aksara Swara siswa kelas IX SMP Laboratorium Unesa. Asil pasinaon saka kelas kontrol lan kelas eksperimen bakal dibandhingake supaya bisa dimangerteni sepiro gedhene dayane metodhe TGT iki tumrap kawasisan nulis aksara Jawa kang ngemot aksara Murda lan aksara Swara siswa kelas IX SMP Laboratorium Unesa.

### Underaning Panliten

Adhedhasar andharan ing ndhuwur, panliti bakal nyusun underane panliten kang kaya mangkene :

- 1) Kepriye asil pasinaon nulis aksara Murda lan aksara Swara tanpa nggunakake metodhe TGT siswa kelas IX SMP Lab. Unesa Surabaya?
- 2) Kepriye asil pasinaon nulis aksara Murda lan aksara Swara sawise nggunakake metodhe TGT siswa kelas IX SMP Lab. Unesa Surabaya?
- 3) Kepriye efektivitas panganggone metodhe TGT tumrap asil pasinaon nulis aksara Murda lan aksara Swara tumrap siswa kelas IX SMP Laboratorium Unesa Taun Ajaran 2014/2015?

### Tujuwaning Panliten

Ancas saka panliten iki yaiku :

- 1) Ngandharake asil pasinaon nulis aksara Murda lan aksara Swara tanpa nggunakake metode

- TGT (*Team Game Turnamen*) siswa kelas IX SMP Lab. Unesa Surabaya.
- 2) Ngandharake asil pasinaon nulis aksara Murda lan aksara Swara kanthi nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) siswa kelas IX SMP Lab. Unesa Surabaya.
  - 3) Ngandharake efektivitas panganggone metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) sajrone piwulangan nulis aksara Murda lan aksara Swara tumrap siswa kelas IX SMP Lab. Unesa.

### Hipotesis

Hipotesis yaiku sawijining jawaban kang asipat sauntara tumrap prakara panliten, nganti bisa dibuktikake lumantar dhata kang dikumpulake (Arikunto, 2010:71).

Rumusan hipotesis sasajrone panliten iki yaiku:

- H<sub>0</sub> : Ora ana pambada kang *signifikan* antarane asil tes kelas kontrol lan tes kelas eksperimen kang nggunakake pangetrape metodhe TGT ing kawasisan nulis aksara Murda lan aksara Swara siswa kelas IX SMP Lab. Unesa Surabaya.
- H<sub>a</sub> : Ana pambada kang *signifikan* antarane asil tes kelas kontrol lan tes kelas eksperimen kang nggunakake pangetrape metodhe TGT ing kawasisan nulis aksara Murda lan aksara Swara siswa kelas IX SMP Lab. Unesa Surabaya.

### Paedahing Panliten

Panliten iki diajab bisa didadekake referensi kanggo inovasi pasinaon, saengga proses pasinaon bisa luwih regeng lan nyenengake. Kanggo siswa, metodhe TGT kanthi medhia *puzzle* iki bisa ngundhakake kuwalitas utawa kawasisan nulis nganggo aksara Murda lan aksara Swara siswa lan prestasi ing pamulangan basa Jawa. Kanggo sekolah, metodhe TGT iki bisa mbiyantu ngrampungake prakara ing kegiatan pasinaon ing babagan nulis nganggo aksara Jawa lan uga kanggo referensi pasinaon kang migunani.

### Wewatesaning Tetembungan

Wewatesan tetembungan ing kene yaiku :

1. Metodhe TGT : metodhe piwulangan kang nengenake aspek gotongroyong karo kanca kelompok ing sasajrone turnamen supaya oleh tambahan poin kanggo kelompok (Slavin, 2005:103).
2. Medhia *puzzle* : piranti kang nyengkuyung proses pasinaon kang awujud tugelan-tugelan gambar kang isine huruf-huruf aksara Jawa kang

mengko bakal disusun dadi sawijine tembung utawa ukara.

3. Kawasisan : asale saka tembung wasis kang tegese pinter, saengga kawasisaan nduweni teges kapinteran/*kemampuan*.
4. Nulis : sawijine kegiatan komunikasi kang ngasilake sawenehing tulisan kang dintindakake kanthi ekspresif kanthi ancas menehi informasi (Dalman, 2014: 3-4).
5. Aksara Jawa yaiku wujud tulisan saka kabudayan Jawa, cacahé huruf ana 20 kang diarani aksara carakan.

### TINTINGAN KAPUSTAKAN

#### Metodhe Piwulangan

Metodhe piwulangan yaiku sawijine cara utawa upaya kang ditindakake dening para pendhidhik supaya proses belajar-mengajar bisa selaras karo ancane. Metode piwulangan minangka perangan kang wigati sasajrone kegiatan belajar-mengajar supaya katon nengsemake lan ora njalari siswa kasebut bosen, lan uga njalari para siswa gampang anggane nangkep kawruh. Metodhe piwulangan miturut Sudjana (1996:76) yaiku cara kang digunakake guru sasajrone ngenekake sesambungan antarane siswa lan guru nalika proses piwulangan lumaku. Soetopo (2002:148) ngandharake menawa metode piwulangan kang digunakake ing kegiatan belajar-mengajar antarane yaiku, metodhe ceramah, metodhe tanya jawab, metodhe diskusi, metodhe resitasi, metodhe demonstrasi, metodhe eksperimen lan metodhe simulasi. Saliyane metode-metode ing ndhuwur kuwi, Sudarwan Danim (2008:36) nambahi metode-metode kang wis ana karo metode latihan inkuiri, metodhe karyawisata, metodhe seminar lan liya-liyane.

#### Metodhe Piwulangan Kooperatif Tipe TGT

Metodhe piwulangan kooperatif yaiku wujud proses pasinaon kanthi cara siswa sinau lan kerjo sasajrone kelompok-kelompok cilik kanthi *kolabratif* kang anggotane kadhapak saka papat sampek enem bocah kang struktur kelompoke asipat *heterogen*. Piwulangan kooperatif padha karo kerja kelompok. Abdulhak (sasajrone Rusman, 2012:203) ngandharake menawa piwulangan kooperatif ditindakake lumantar *sharing* proses antarane para siswa, saengga bisa mujudake panemu kang padha ing antarane siswa kuwi dhewe. Piwulangan



kooperatif nduweni saperangan metodhe, salah sawijine yaiku metodhe TGT. Tipe piwulangan TGT (*Team Game Turnamen*) yaiku metodhe piwulangan kang mbentuk siswa ing saperangan kelompok-kelompok supaya bisa padha-padha menahi pitulungan kanggo mangerteni materi lan ngayahi tugas minangka sawijine kelompok lan digabungake karo kompetisi utawa lomba antar anggota kelompok kanti wujud dolanan.

Suyatno (2009:54), ngandharake tipe TGT minangka metodhe kang nduweni sesambungan karo STAD, yaiku siswa dolanan kanthi anggota-nggota tim liya kanggo ngumpulake tambahan nilai. Miturut Slavín (2005:103), tipe TGT padha karo STAD, bedane TGT nggunakake turnamen akademik, lan nggunakake kuis-kuis lan sistem skor utawa poin kemajuan individu, ing kene para siswa lomba minangka wakil saka kelompok dhewe karo anggota kelompok liyane kang nduweni kawasisan akademik padha. Deskripsi saka komponen-komponen TGT, yaiku :

- 1) Guru presentasi ing kelas
- 2) Nyusun kelompok-kelompok kang cacah watara 4-6 anggota
- 3) Game, awujud saka pitakonan-pitakonan kang kontene relevan kang disusun kanggo ngukur kawasisane siswa saka presentasi kang wis ditindakake guru lan kerja kelompok.
- 4) Turnamen, yaiku sawijine struktur nalika game lumaku. Biyasane ditindakake ing pungkasan piwulangan, sawise guru menehake presentasi materi lan tim utawa kelompok wis ngrampungake tugas kelompok.
- 5) Rekognisi, yaiku ngitung skor kemajuan individual lan skor tim, lan menahi penghargaan marang tim kang skore ing ndhuwure rata-rata kriteria kang wis ditemtokake.

### Medhia Pasianaon

Medhia yaiku samubarang kang bisa digunakake kanggo nyampeke pesen saka penyampai marang panrima, saengga bisa narik kawigaten siswa supaya proses pasinaon lumaku (Sadiman, 2010:6). Gagne (sasajrone Sadiman, 2010:6) ngandharake medhia yaiku samubarang jinis komponen ing lingkungan siswa kang bisa ngrangsang semangat sinaune. Medhia yaiku piranti kang dianggo minangka jalaran kanggo nyampeke materi pasinaon marang pelajar (Pringgawidagda, 2002:145). Bisa didudut yen medhia yaiku samubarang kang bisa digunakake kanggo nyampeke pesen utawa pawarta saka pangirim

marang panrima. Saliyane kuwi, medhia bisa narik kawigaten siswa saengga proses pasinaon bisa lumaku lan ora ana salah konsepsi sasajrone pamulangan.

Medhia minangka piranti kanggo ngampangake nyampeke pesen utawa pawarta marang siswa. Fungsi medhia ing kene yaiku kanggo narik kawigaten siswa kanggo sinau, supaya pamulangan ora mbosenake lan uga nduweni tujuwan utama kanggo ngundhakake kawasisane siswa ing babagan nulis aksara Murda lan aksara Swara. Medhia kang dianggo ing pamulangan kudu mujudake medhia kang inovatif, supaya siswa seneng lan awèh kawigaten ing pasinaon. Mula, panliti ing panliten iki bakal ngetrapake medhia dolanan *puzzle* ing pamulangane. Dolanan *puzzle* minangka salah sawijine dolanan edukatif kanggo siswa lan minangka dolanan kang apik kanggo nyengkuyung proses pasinaone siswa. Tembung *Puzzle* asale saka basa Inggris kang tegese teka-teki utawa bongkar pasang, medhia *puzzle* minangka medhia sederhana kang dimainake kanthi mbongkar lan masang. Miturut Yudha (sasajrone Alim, <http://ejournal.unesa.ac.id>), *puzzle* yaiku sawijine gambar kang dibagi dadi tugelan gambar kang cilik-cilik kang nduweni tujuan kanggo ngasah daya pikir siswa, nglatih kasabaran, lan mbiyasakake tulungtinulung.

Syukron (<http://syukronsahara.blogspot.com>) ngandharake *Puzzle* nduweni maneka werna jenis yaiku *spelling puzzle*, *jigsaw puzzle*, *the thing puzzle*, *the letter puzzle*, lan *crosswords puzzle*. Dene kang dipilih panliti yaiku *spelling puzzle*. *Spelling puzzle* yaiku *puzzle* kang kadapuk saka gambar-gambar lan huruf-huruf/aksara-aksara kang diacak banjur disusun dadi tembung kang bener. Medhia *puzzle* ing panliten iki yaiku tembung-tembung kang ing sajrone ngandung aksara murda lan aksara Swara, banjur digambar ing atase medhia *puzzle* supaya siswa bisa nggathukake tembung kang wis ditulisake kanthi bener. Medhia *puzzle* iki diajab bisa nuwuhake kawigatene siswa kanggo sinau aksara Jawa, amarga medhia kang narik kawigaten biyasane bisa njalari semangat sinaune siswa.

### Nulis

Nulis yaiku sawijining kagiyatan kanggo nyiptakake sawijining catetan utawa pawarta kanthi nggunakake aksara. Nulis biyasane ana ing kertas lan nganggo piranti-piranti nulis kayata petelot utawa pensil. Miturut Suhendar (1993 :142), nulis minangka ketrampilan bebasa kang asipat produktif, ngasilake, menahi lan nyampeke pawarta, pikiran

lan pangrasane panulis marang pamaca. Basir (2011:29), sarujuk karo panemune Suhendar uga ngandharake nulis minangka sawijinine proses ngolah lan medhar gagasan kanthi runtut, logis, lan nduweni teges, saengga bisa weneh daya imajinatif marang pamaca kanthi maksimal.

Dalman (2014:3-4) negesi nulis yaiku sawijine kegiatan komunikasi awujud menehi pesen utawa pawarta kanthi cara tartulis marang pawongan kang diwenehi pawarta kanthi nggunakake basa tulis minangka piranti utawa medhiane. Dheweke uga nambahi yen nulis minangka sawijine proses kreatif nyuntakake panemu sasajrone wujud basa tulis kang nduweni ancas kanggo menehi pawarta, nguwatake panemu lan uga menehi hiburan. Miturut Suparno lan Yunus (sasajrone Dalman, 2014:4), nulis yaiku sawijining kagiyatan nyampekake pesen kanthi nggunakake basa tulis minangka pirantine. Dadi, bisa didudut menawa nulis yaiku sawijine kegiatan manungsa kang nggunakake basa minangka saranane kanthi ancas menehi pawarta utawa nyampekake pesen marang pamaca.

Hugo Hartig (sasajrone Basir, 2011:30) merang tujuwan nulis dadi pitu yaiku:

- 1) *Asingment purpose* yaiku nindakake nulis amarga anane perintah.
- 2) *Altruistic purpose* yaiku nulis kanggo ngelipur pamaca, kepingin nulung lan nglipur pamaca supaya nduweni mental kang kuwat.
- 3) *Persuasive purpose* yaiku nulis supaya pamaca sarujuk marang apa kang ditulis..
- 4) *Informational purpose* yaiku tulisan kang ancane menehi pawarta.
- 5) *Self-expressive purpose* yaiku nulis kanggo nepungake jati dhiri panulis marang pamaca. Isine kayata otobiografi utawa biografi.
- 6) *Creative purpose* yaiku nulis kang isine gegayutan karo tujuwan nepungake jati dhiri. Ancas saka tulisan iki yaiku narik kawigaten pamaca saengga pamaca bisa kesengsem marang tulisan.
- 7) *Problem-solving purpose* yaiku nulis kanggo ngudhari prakara.

Dene paedahe nulis miturut Akhadiah (1986:11) yaiku 1) kanthi nulis, manungsa dipaksa nggoleki pawarta ngenani sawijining topik kang bakal nambahi kawruh panulis, 2) kanggo nulis ngenani samubarang, manungsa kepeksa kudu nyinaoni samubarang kang arep ditulis, 3) nulis ateges nyusun idhe-idhe kang runtut lan sistematis, lumantar kuwi manungsa bisa ngandharake samubarang kang isih samar dadi cetha, 4) kanthi nulis prakara ing kertas, manungsa luwih gampang

anggone mecahake, 5) tugas nulis nganani sawijining topik, meksa manungsa kanggo sinau kanthi aktip, 6) kagiyatan nulis kang direncanakake bakal mbiyasakake kanggo mikir lan ulah basa kanthi tertib.

### Aksara Jawa

Aksara Jawa utawa Hanacaraka (uga diarani aksara Carakan) yaiku aksara turunan saka aksara Brahmi kang mujudake modifikasi saka aksara Kawi. Ing wujud asline, aksara Jawa Hanacaraka ditulis nggantug ing ngisor garis, kaya aksara Hindi, ananging ing piwulangan modern nulise ing ndhuwur. Nulis aksara Jawa mbutuhake kawasisan dhasar ngenani sistem tulisan Jawa. Abjad panulisan Jawa ing legendane ana gegayutan karo cerita Ajisaka kang kadapak saka patang kelompok kang nduweni simpol sejarah anane aksara Jawa. Simbol kang kapisan *ha, na, ca, ra, ka*, yaiku nyeritakake menawa Ajisaka nduweni sawijine utusan; *da, ta, sa, wa, la*, yaiku nyeritakake utusan-utusan saka Ajisaka iki padha padu amarga kekarone rumangsa diwenehi amanat dening Ajisaka supaya njaga piranti kang dipasrahake karo Ajisaka; *pa, dha, ja, ya*, nya yaiku negesake yen kekarone kuwi mau nduwe kekuwatan kang padha gedhene; banjur simbol kang pungkasan *ma, ga, ba, tha, nga*, tegese padha dadi bathang, amarga padha kuwate banjur kekarone paten-patenan.

Ing panliten iki, sistem aksara murda minangka materi kang arep diupayakake supaya bisa ditampa kanthi rasa seneng lan gembira. Basir (2011:166-167) ngandharake, tembung murda tegese karma inggil saka kepala. Teges filosofise, panulisan aksara murda nduweni tujuan kanggo pakurmatan mula ora kabeh tembung bisa ditulis nganggo aksara murda. Aksara Murda mung kanggo nulis jeneng, Negara, pangkat lan papan-papan kang wigati. Panulisane aksara Murda bisa saktembung ditulis kanthi aksara Murda kabeh uga bisa mung nulis salah sawijine aksara Murda kang ana wae, tuladhane ing panulisan jeneng, bisa ditulis ing ngarep, tengah utawa mburi. Banjur model pakurmatan kang uga nduweni sistem mirip aksara Murda yaiku aksara Swara Murda. Amarga sistem panulisane padha, mula didadekake siji dadi gugus aksara Murda. Aksara murda (konsonan) kadapak saka 8 huruf, yaiku *na, ka, ta, sa, pa, nya, ga, ba*, lan sekabehane nduweni pasangan kang manggon ana ing ngisor. Dene aksara swara murda (vokal) kadapak saka 5 huruf yaiku A, I, U, E, O.

## METODHE PANLITEN

Panliten iki minangka panliten eksperimen kuantitatif inferensial. Kuantitatif inferensial yaiku panliten kang ngandharake analisis dhata numerik utawa angka nggunakake metodhe statistik kang nganalisis dhata sampel kang asile ditujukake kanggo populasi (Sugiono, 2010:148). Panliten eksperimen yaiku panliten kang digunakake kanggo ngukur samubarang utawa saperangan variabel tumrap variabel liyane. Danim (sajrone Syamsuddin, 2009:151) ngandharake menawa panliten eksperimen digunakake kanggo meruhi sesambungan sebab-akibat, kanthi cara nлити siji utawa luwih kelompok eksperimental lan siji utawa luwih kahanan eksperimen. Asile banjur dibandingake karo siji utawa luwih kelompok kontrol kang ora diwenehi pangetrapan. Arikunto (2010:206), uga nambahi yen panliten eksperimen uga diajab bisa meruhi ana lan orane akibat saka sawijining bab kang ditampa dening subjek.

Panliten iki minangka panliten eksperimen kanthi jenis *Quasi Exsperimental Design* iki nggunakake dhesain *Nonequivalent Control Group Design*, kaya kang diandharake sadurunge. Dene pola saka dhesain *Nonequivalent Control Group Design*.

Saben panliten nduweni variabel, yaiku variabel kang menehi pangaribawa utawa variabel *bebas* lan variabel kang tuwuh jalaran variabel *bebas* utawa biyasa kasebut variabel *terikat*. Sasajrone panliten iki uga nduweni kaloro variabel kasebut.

1. Variabel utama/*bebas* : metodhe TGT (Team Game Turnamen).
2. Variabel *terikat* : nulis aksara Murda lan aksara Swara.

Populasi yaiku sekabehane subjek panliten. Menawa panliti kepingin nлити sekabehane elemen kang ana ing wilayah panliten, panliten kasebut diarani panliten populasi utawa studi populasi (Arikunto, 2010:172), dene sampel yaiku saperangan utawa wakil saka populasi kang ditliti. Menawa kang ditliti mung saperangan saka populasi panliten kasebut diarani panliten sampel (Arikunto, 2010:174). Panliten eksperimen iki mbutuhake rong kelas kanggo lumakune panliten, kelas eksperimen lan kelas kontrol. Kelas kang dijupuk minangka kelas sampel ing kene yaiku kelas IXA lan IXB.

Instrumen panliten yaiku piranti utawa fasilitas kang digunakake karo panliti sasajrone ngumpulake dhata supaya pakaryan kang diayahi liwih gampang lan asile luwi apik (Arikunto, 2010:203). Ing panliten iki validasi instrumen

ditindakake dening wong kang nduweni kompetensi ing babagan piwulangan basa Jawa, yaiku dosen pembimbing, lan guru pelajaran basa Jawa ing SMP Laboratorium Unesa, lan kanca sejawat. Instrumen kang digunakake, yaiku RPP, tes, angket lan observasi.

Tahap ngumpulake dhata ing panliten iki diayahi kanthi nggunakake ; teknik tes kang arupa soal subjektif kanthi criteria pambiji kang wis ditemtokake; teknik angket nggunakake angket tarbuka, yaiku responden mung mangsuli angket nganggo tanda (v); lan observasi kang ditindakake dening guru kanthi kriteria pambiji kang wis ditemtokake, kanggo meruhi efektifitas ranah sikap siwa. Banjur, analisi dhata ditindakake sawise dhata dikumpulake banjur diolah kanthi nemtokake skm, reliabilitas instrumen, signifikansi ranah sikap, t-signifikansi, lan nguji hipotesis.

## ANDHARAN ASILE PANLITEN

Ing bab iki bakal diandharake ngenani asil panliten kang wis ditindakake dening panliti ing wulan April 2015. Panliten iki nggunakake rong klas minangka klas eksperimen lan klas kontrol minangka klas pembedhng. Saben klas panliten katindakake rong panliten yaiku *pre-test* lan *post-test* ing klas kontrol lan klas eksperimen.

### Asil Uji Instrumen

Adhedhasar pangitungan reliabilitas soal *pre-test* panliten 1 nuduhake asil  $r_{itung} = 0,508$ . Asil  $r_{itung}$  kasebut luwih gedhe tinimbang  $r_{tabel} = 0,404$ . Adhedhasar asil kasebut bisa diweruhi yen  $r_{itung} = 0,508 > 0,404$ , saengga didudut yen instrumen soal *pre-test* ing panliten iki wis 'reliable', utawa dipercaya lan layak digunakake kanggo panliten ing klas eksperimen.

Adhedhasar pangitungan *reliabilitas* soal *post-test* panliten 2 nuduhake asil  $r_{itung} = 0,575$ . Asil  $r_{itung}$  kasebut luwih gedhe tinimbang  $r_{tabel} = 0,404$ . Adhedhasar asil kasebut bisa diweruhi yen  $r_{itung} = 0,575 > 0,404$ , saengga didudut yen instrumen soal *post-test* ing panliten iki wis 'reliable', utawa dipercaya lan layak digunakake kanggo panliten ing klas eksperimen

Adhedhasar pangitungan *reliabilitas* soal angket nuduhake asil  $r_{itung} = 0,762$ . Asil  $r_{itung}$  kasebut luwih gedhe tinimbang  $r_{tabel} = 0,404$ . Adhedhasar asil kasebut bisa diweruhi yen  $r_{itung} = 0,762 > 0,404$ , saengga didudut yen instrumen angket ing panliten iki wis 'reliable', utawa dipercaya lan layak



digunakake kanggo ngumpulake dhata panliten arupa respon siswa ing klas eksperimen. Saengga bisa didudut menawa instrumen panliten kang digunakake wis reliable kanggo proses piwulangan.

### Asil Panliten 1

Adhedhasar asil pasinaone siswa kelas kontrol, bisa diwawas menawa ana undhak-undhakan kawasisan nulis nganggo aksara Jawa kanthi aksara Murda lan aksara Swara saka *pre-test* lan *post-test*. Bisa diwawas yen biji rata-rata saka *pre-test* menyang *post-test* kang ana undhak-undhakan yaiku 71,04 menyang 73,91. Rata-rata kasebut wis nuduhake yen saperangan siswa nduweni biji luwih apik nalika *post-test* tinimbang *pre-test*. Bisa diweruhi yen  $t_{hitung} = 1,800$ , dene kanthi  $db = 24$  diweruhi  $t_{tabel} = 1,717$ , saengga bisa dideleng yen  $t_{hitung}$  luwih endhek tinimbang  $t_{tabel}$  kanthi taraf *signifikansi* 5% yaiku  $1,800 > 1,717$ .

Asil pasinaon siswa kelas eksperimen uga nuduhake undak-undakan. Bisa diwawas yen biji rata-rata saka *pre-test* menyang *post-test* ana undhak-undhakan yaiku 72 menyang 80,625. Pangitunga *t-signifikansi* ngasilake  $t_{hitung} = 7,456$  dene  $t_{tabel}$  diweruhi  $= 1,717$  saka taraf *signifikansi* 5% kanthi  $db=23$ . Adhedhasar asil kasebut bisa didudut yen  $t_{hitung}$  luwih gedhe tinimbang  $t_{tabel}$  yaiku  $7,456 > 1,717$ . Asil iki luwih gedhe tinimbang asil efektifitas klas kontrol.

Asil *efektivitas* piwulangan panliten 1 klas kontrol lan klas eksperimen nuduhake *t-tes signifikansi* kang diitung ngasilake  $t_{hitung} = 4,566 > 2,012$   $t_{tabel}$  (0,05  $db = 46$ ). Adhedhasar asil kasebut bisa diweruhi yen ana pambada kang signifikan antarane piwulangan ing klas kontrol kang tanpa nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) lan klas eksperimen kang nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) ateges  $H_0$  ditolak lan  $H_1$  ditrima.

### Asil Panlite 2

Adhedhasar asil pasinaon kelas kontrol, katon ora ana undhak-undhakan kawasisan nulis nganggo aksara Jawa kanthi aksara Murda lan aksara Swara saka *pre-test* lan *post-test*. Bisa diwawas yen biji rata-rata saka *pre-test* menyang *post-test* mudhun saka 74,1 menyang 74,08. Pangitungan *efektivitas* nuduhake yen  $t_{hitung} = 0,138$ , dene kanthi  $db = 24$  diweruhi  $t_{tabel} = 1,713$ , saengga bisa dideleng yen  $t_{hitung}$  luwih endhek tinimbang  $t_{tabel}$  kanthi taraf *signifikansi* 5% yaiku  $0,138 < 1,713$ .

Asil pasinaon kelas eksperimen katon ana undhak-undhakan kawasisan nulis nganggo aksara

Jawa kanthi aksara Murda lan aksara Swara saka *pre-test* lan *post-test*. Bisa diwawas yen biji rata-rata saka *pre-test* menyang *post-test* ana undhak-undhakan yaiku 85,2 menyang 90,04, kanthi pangitungan *t-signifikansi* kang ngasilake  $t_{hitung} = 6,666$  dene  $t_{tabel}$  diweruhi  $= 1,717$  saka taraf *signifikansi* 5% kanthi  $db=23$ . Adhedhasar asil kasebut bisa didudut yen  $t_{hitung}$  luwih gedhe tinimbang  $t_{tabel}$  yaiku  $6,666 > 1,717$

Asil *efektivitas* panliten 2 klas kontrol lan klas eksperimen nuduhake asil *t-tes signifikansi*  $2,250 > 2,012$   $t_{tabel}$  (0,05  $db = 46$ ). Asil kasebut nuduhake yen ana pambada kang signifikan antarane piwulangan ing klas kontrol kang tanpa nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) lan klas eksperimen kang nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) ateges  $H_0$  ditolak lan  $H_1$  ditrima. Ananging asil *t-tes signifikansi* ing panliten 2 mudhun saka sadurunge yaiku 4,556 menyang 2,250. Kahanan kasebut dijalari dening sebab-sebab tartamtu.

### Efektivitas Ranah Sikap

#### Tingkatan Efektivitas Asesmen Prilaku Berkarater ing Klas Kontrol lan Klas Eskperimen

Adhedhasar pangitungan biji *t-tes signifikansi* kang diitung ngasilake  $t_{hitung}$ , yaiku  $0,865 < 2,012$   $t_{tabel}$  (0,05  $db = 46$ ) ing panliten 1, lan  $t_{hitung} = 2,017 > 2,012$   $t_{tabel}$  (0,05  $db = 46$ ) ing panliten 2. Antarane panliten 1 lan panliten 2 nuduhake asil *signifikansi* kang beda. Asil *t-tes* kasebut nuduhake yen ing panliten 1 asil *efektivitas asesmen prilaku berkarater* ing klas kontrol lan klas eskperimen kagolong ora signifikan ateges ora ana pambada antarane klas kontrol lan klas eskperimen amarga ora nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara. Ing panliten 2 ana pambada kang signifikan saka asil *efektivitas asesmen prilaku berkarater* ing klas kontrol lan klas eskperimen ateges *efektivitas asesmen prilaku berkarater* ing klas kontrol kang ora nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara, lan klas eskperimen kang nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara kagolong signifikan.

### **Tingkatan Efektivitas Asesmen Ketrampilan Sosial ing Klas Kontrol lan Klas Eskperimen**

Adhedhasar t-tes *signifikansi* kang wis diitung ngasilake  $t_{itung}$ , yaiku  $0,605 < t_{tabel}$  2,012 ing panliten 1, lan  $t_{itung} = 2,053$ , dene  $t_{tabel} = 2,012$  kanthi  $db = 46$  ing taraf signifikansi 0,05 ing panliten 2. Antarane panliten 1 lan panliten 2 uga nuwuhake asil signifikansi kang beda. Adhedhasar asil t-tes kasebut bisa didudut yen asil *efektivitas* asesmen *ketrampilan sosial* ing klas kontrol lan klas eskperimen ing panliten 1 kagolong ora signifikan ateges ora ana pambada antarane klas kontrol lan klas eskperimen amarga ora nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara. Ing panliten 2 kagolong signifikan ateges ana pambada kang signifikan saka asil *efektivitas* asesmen *ketrampilan sosial* ing klas kontrol kang ora nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara, lan klas eskperimen kang nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara kagolong signifikan. mula bisa diarani yen ana pambada kang signifikan antarane piwulangan ing klas kontrol lan klas eskperimen

### **Pangribawane Metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) Kanthi Medhia *Puzzle* Aksara Tumrap Kawasisan Nulis Aksara Murda lan Aksara Swara**

Panliten iki dipunjerake ing materi nulis aksara murda lan aksara swara. Sajrone nindakake panliten iki, panliti nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara. Klas kang dienggo yaiku klas IX B minangka klas kontrol lan IX A kanggo klas eksperimen. Panliten iki nggoleki anal an orane pambada ing klas kontrol yaiku klas kang ora nggunakake metodhe lan klas eksperimen kang nggunakake TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara, saengga bisa diweruhi anal an orane pangaribawa metodhe kasebut ing piwulangan nulis aksara murda lan aksara swara.

Panliten ditindakake kaping pindho ing klas kontrol lan klas eksperimen. Panliten 1 lan panliten 2. Piwulangan ing klas kontrol ditindakake tanpa pangetrape metodhe nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara, lan amung nggunakake metodhe ceramah sajorne proses pasinaon. Piwulangan ing klas kontrol kang ora nggunakake metodhe nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara nuwuhake asil ora anane pambada kang signifikan antarane pre-

test lan post-test ing klas kontrol. Kahanan kasebut amarga guru amung nerangake materi nganggo metodhe ceramah, saengga siswa ngrasa kurang smangat anggone sinau, saliyané kuwi piwulangan dadi kurang nengsemake. Kahanan kang kaya mangkono njalari siswa males anggone aweh kawigaten marang katrangan kang diwenehake guru, lan uga njalari siswa ngrasa bosen nalika nggarap soal kang diwenehake. Kahanan kasebut uga bisa dideleng nalika nindakake post-test ing klas kontrol, siswa kurang nggatekake lan luwih seneng nggatekake samubarang kang luwih narik kawigaten tinimbang nggrungokake guru ceramah, saengga amung siswa tartamtu wae kang nduweni kawasisan luwih tinimbang siswa liyane.

Ing piwulangan klas eskperimen digunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara kanggo nyengkuyung piwulangan nulis aksara murda lan aksara swara. Ing klas eksperimen uga ditindakake *pre-test* lan *post-test* kanggo meruhi ana lan orane pambada asil nalika sadurunge lan sawise diwenehi piwulangan nganggo metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara. Ing *pre-test* panliten 1 klas eksperimen, asil sinaune siswa durung bisa nyukupi KKM yaiku 72, lan isih akeh siswa kang durung tuntas yaiku 19 siswa kang dudung tuntas anggone nindakake *pre-test*. Ing *post-test* asile siswa nuduhake undhak-undhakan yaiku 80,62. Siswa kang durung tuntas mudhun saka 19 menyang 9. Undhak-undhakan kasebut amarga anane piwulangan nulis aksara murda lan aksara swara nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara. Siswa ngrasa seneng nalika nindakake proses pasinaon nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara amarga ditrapake kanthi cara dolanan utaga game antar klompok pasinaon, saengga siswa ora ngrasa bosen banjur bisa nampa piwulangan sabanjure. Metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara uga njalari siswa konsentrasi lan nglatih ketrampilan sosial siswa yaiku mekarya bebarengan karo klompok sinaune, amarga kalah menange lomba utawa game ditemtokake dening kualitas klompoke. Siswa rumangsa seneng amarga klompok kang meneng bakal diwenehi hadiah minangka apresiasasi saka guru tumrap prestasine. Mula ing piwulangan sabanjure bisa ditampa kanthi apik dening siswa, amarga ana kang beda tumrap swasana piwulangan. Ing panliten 2, asil *pre-test* siswa wis kagolong tuntas yaiku 83,9 lan mundhak ing *post-test* = 90,04.



Adhedhasar andharan kasebut, bisa diweruhi yen ana pambada ang signifikan ing piwulangan klas kang ora nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara lan klas kang nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara. Sawise nggunakake metodhe kasebut katon ana pambada kang arupa undhak-undhakan tumrap asile *pre-test post-test* lan katuntasan siswa ing klas eskperimen saengga metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara nduweni pangaribawa tumrap kawasisan siswa anggone nulis ukara lan nulis paragraf nggunakake aksara murda lan aksara swara.

### Asil Angket Siswa

Adhedhasar tabel kasebut bisa dideleng respons siswa tumrap piwulangan ing klas eksperimen kang gegayutan karo pangetrape .angket kang digunakake kanggo ngumpulake dhata kadhapuk saka 10 pranyatan lan saben pranyatan nduweni skor wiwit 1 nganti 5. Tabel kasebut uga nuduhake presentase kang diduweni dening saben pranyatan.

Ing pranyatan 1, Sinau nggunakake metodhe TGT kanthi media *puzzle* aksara minangka bab anyar tumrap siswa nuwuhake asil 18 utawa 75% siswa sarujuk banget, 6 utawa 25% siswa sarujuk. Saka asil kasebut bisa didudut yen siswa sarujuk banget metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* minangka bab anyar ing piwulangan basa Jawa siswa klas eskperimen, ing piwulangan sadurunge metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* durung nate ditrepake ing klas eksperimen khusus ing piwulangan basa Jawa.

Pranyatan 2, Sinau nggunakake metodhe TGT kanthi media *puzzle* aksara minangka metodhe kang nengsemake nuwuhake asil 13 utawa 54,16% siswa sarujuk banget, 10 utawa 41,66% siswa sarujuk, lan 1 utawa 4,16% siswa kurang sarujuk. Asil kasebut nuwuhake panemu yen siswa klas eksperimen sarujuk yen metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* minangka metodhe kang nengsemake ing piwulangan nulis aksara Murda lan aksara Swara, nanging

ana 1 siswa kang kurang sarujuk yen metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* minangka metodhe kang nengsemake.

Pranyatan 3, Metodhe TGT kanthi media *puzzle* aksara menehi siswa pituduh supaya nulis nganggo aksara Murda bisa luwih gampang ngasilake 11 utawa 45,83% siswa sarujuk banget, 10 utawa 41,66% siswa sarujuk, lan 3 utawa 12,5% siswa kurang sarujuk tumrap paranyatan iki. Ateges siswa klas eksperimen sarujuk yen metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* bisa menehi pambiyantu tumrap piwulangan nulis aksara Murda lan aksara Swara, dene 3 siswa liyane kurang sarujuk yen metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* bisa menehi pituduh supaya nulis aksara Murda bisa luwih gampang.

Pranyatan 4, Metodhe TGT kanthi media *puzzle* aksara nuwuhake minat siswa jrone nulis aksara Murda nuwuhake asil 11 utawa 45,83% siswa sarujuk banget, 10 utawa 41,66% siswa sarujuk, 2 utawa 8,33% siswa kurang sarujuk, lan 1 utawa 4,16% ora sarujuk marang pranyatan iki. Dhata kasebut nuduhake 11 siswa sarujuk banget yen metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* bisa nuwuhake minat siswa sajrone nulis aksara Murda lan aksara Swara, 10 siswa sarujuk yen pranyatan iki bisa nuwuhake minant sajrone sinau basa Jawa, 2 siswa kurang sarujuk yen yen metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* bisa nuwuhake minat sinaune siswa lan 1 siswa ora sarujuk marang pranyatan iki.

Pranyatan 5, Metodhe TGT kanthi media *puzzle* aksara kang ditrepake bisa mbiyantu siswa ngeling-eling aksara Murda jrone piwulangan nulis aksara Murda lan aksara Swara ngasilake 11 utawa 45,84% siswa sarujuk banget, 10 utawa 41,66% siswa sarujuk, lan 3 utawa 12,5% siswa kurang sarujuk. Adhedhasar dhata kasebut bisa didudut yen saperangan gedhe siswa sarujuk yen metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* bisa mbiyantu siswa ngiling-iling materi kang wis diwenehake. Dene 3 siswa kurang sarujuk yen metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi media *puzzle* bisa mbiyantu siswa ngiling-iling

materi aksara Murda. Ing pranyatan 6, nalika piwulangan lumaku, swasana sinau nengsemake nuwuhake asil 9 utawa 37,5% siswa sarujuk banget, 12 utawa 45,83% sarujuk, lan 3 utawa 12,5% kurang sarujuk. Adhedhasar dhata kasebut bisa diweruhi yen miturut saperangan gedhe siswa swasana sinau nengsemake nalika piwulangan lumaku, dene 3 siswa liyane kurang sarujuk yen swasana sinau nengsemake.

Pranyatan 7, guru nerangake materi kanthi cetha lan nengsemake nuduhake asil 5 utawa 20,83% siswa sarujuk banget, 16 utawa 66,6% siswa sarujuk, 2 utawa 8,33% siswa kurang sarujuk lan 1 utawa 4,16% siswa ora sarujuk. Asil kasebut menehi dudutan yen saperangan gedhe siswa sarujuk yen anggane guru nerangake materi wis cetha lan nengsemake, 3 siswa kurang sarujuk lan 2 siswa ora sarujuk yen guru wis nerangake materi wis cetha lan nengsemake. Pranyatan 8 yaiku aku ngerasa ana owah-owahan jrone kawasisan nulis aksara Murda sawise nggunakake metode TGT kanthi media *puzzle* aksara ngasilake 4 utawa 16,6% siswa sarujuk banget, 17 utawa 70,83% siswa sarujuk, lan 3 siswa kurang sarujuk. Asil kasebut nuduhake yen saperangan gedhe siswa klas eksperimen ngerasa yen ana owah-owahan kawasisan aksara Murda sawise nggunakake metode TGT kanthi media *puzzle*. Dene 3 siswa kurang sarujuk marang pranyatan iki.

Pranyatan 9, aku pitaya asil sinau nulis nganggo aksara Murda bakal mundhak sawise nggunakake metode TGT kanthi media *puzzle* aksara nuwuhake asil 4 utawa 16,6% siswa sarujuk banget, 18 utawa 75% siswa sarujuk, 1 utawa 4,16% siswa kurang sarujuk, lan 1 utawa 4,16% siswa ora sarujuk. Dhata kasebut nuduhake yen siswa klas eksperimen percaya yen asil sinaune bakal mundhak sawise sinau nganggo metode TGT kanthi media *puzzle* aksara, dene 1 siswa kurang sarujuk lan 1 siswa ora sarujuk yen asil sinaune bakal mundhak sawise sinau nganggo metode TGT kanthi media *puzzle* aksara. Pranyatan 10, aku dadi semangat ing piwulangan basa Jawa nalika nggunakake metode lan media piwulangan kang nengsemake nuwuhake asil 7 utawa

29,16% siswa sarujuk banget, 13 utawa 54,16% siswa sarujuk, lan 4 utawa 16,6% siswa kurang sarujuk.

Adhedhasar andharan saben pranyatan kasebut bisa didudut yen siswa durung nate sinau nggunakake metode TGT (Team Game Turnamen) kanthi media *puzzle* aksara ing piwulangan nulis aksara Murda lan aksara Swara. Metode TGT (Team Game Turnamen) kanthi media *puzzle* minangka metode kang nengsemake ing piwulangan nulis aksara Murda lan aksara Swara, nanging ana 1 siswa kang kurang sarujuk. Metode TGT kanthi media *puzzle* aksara kang ditrepake bisa mbiyantu siswa ngiling-iling aksara Murda jrone piwulangan nulis aksara Murda. Siswa uga seneng lan ngrasa yen swasana nalika piwulangan lumaku nengsemake. Saliyane kuwi, lumantaran metode TGT (Team Game Turnamen) kanthi media *puzzle* siswa pitaya yen asil sinaune bakal mundhak lan siswa uga ngrasa semangat yen sinau nggunakake metode lan media kang nengsemake sajrone piwulangan basa Jawa.

## PANUTUP

### Dudutan

Dudutan saka asil panliten kang ditindakake ing klas kontrol lan klas eksperimen, panliten 1 lan asil panliten 2 sarta pangribawane metode TGT (Team Game Turnamen) kanthi media *puzzle* aksara, lan simpulan hipotesis, yaiku

- 1) Asil panliten 1: ana pambada kang signifikan antarane piwulangan ing klas kontrol kang tanpa nggunakake metode TGT (Team Game Turnamen) lan klas eksperimen kang nggunakake metode TGT (Team Game Turnamen) ateges  $H_0$  ditolak lan  $H_1$  ditrima.
- 2) Asil panliten 2: ana pambada kang signifikan antarane piwulangan ing klas kontrol kang tanpa nggunakake metode TGT (Team Game Turnamen) lan klas eksperimen kang nggunakake metode TGT (Team Game Turnamen) ateges  $H_0$  ditolak lan  $H_1$  ditrima. Ananging asil t-tes *signifikansi* ing panliten 2 mudhun saka sadurunge yaiku 4,556 menyang 2,250. Kahanan kasebut dijalari dening sebab-sebab tartamtu.

- 3) Pangribawane metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) tumrap kawasisan nulis aksara murda lan aksara swara klas VIII yaiku ana pengaruh ing klas eksperimen minangka klas kang diwenehi pangetrape metodhe TGT. Ana undhak-undhakan asil pasinaon siswa sadurunge lan sawise diwenehi pangetrape metodhe saengga metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia pambiyantu *puzzle* aksara nduweni pangribawa tumrap kawasisan nulis ukara lan nulis paragraf nggunakake aksara murda lan aksara swara.
- 4) Simpulan hipotesis: adhedhasar asil t-tes *signifikansi* kang diitung ngasilake  $t_{itung} = 4,566 > 2,012 t_{tabel} (0,05 db = 46)$  ing panliten 1 lan t-tes *signifikansi*  $2,250 > 2,012 t_{tabel} (0,05 db = 46)$ , mula bisa diweruhi yen  $H_0$  ditolak lan  $H_1$  ditrima, ateges ana pambeda kang signifikan antarane klas control kang tanpa nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara lan klas eksperimen kang nggunakake metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara.

## 5.2 Pamrayoga

Panliten pangribawane metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) kanthi medhia *puzzle* aksara tumrap kawasisan nulis aksara Murda lan aksara Swara ing klas VIII SMP Laboratorium Unesa iki diajab bisa menehi pambiyantu kanggo panliten penelitian klas sabanjure. Panliti anggone nggarap panliten iki oleh pambiyantu saka dosen pembimbing skripsi, guru pamong lan kanca-kanca sejawat. Panliten kanthi irah-irahan “Pangetrape Metodhe TGT (*Team Game Turnamen*) Kanthi Medhia *Puzzle* Aksara Tumrap Kawasisan Nulis Aksara Murda Lan Aksara Swara Ing Klas VIII SMP Laboratorium Unesa” iki isih adoh saka tembung sampurna, mula panliti nyuwun pangapura yen ana salah lan kurange anggone nyusun asil panliten iki. Kanthi ndeleng panliten iki, panliti ngajab supaya panliten pembelajaran kang sabanjure bisa luwih variatif lan inovatif.

Kanggo panliten pembelajaran kang sabanjure, sajrone piwulangan basa Jawa guru minangka *fasilitator* kudu nduweni maneka werna sumber piwulangan kanggo siswa. Supaya siswa bisa oleh informasi-informasi anyar tumrap piwulangane saengga siswa bisa aktif ing proses piwulangan kanthi panyengkuyunge asil inovasine guru kayata metodhe, teknik, model lan medhia pembelajaran kang bisa nggundakake kawasisane siswa sajrone proses piwulangan. Ing panliten sabanjure, panliti

ngajab supaya bisa luwih apik lan bisa nuwuhake sarana piwulangan kang luwih *katif* lan *inovatif*.

## KAPUSTAKAN

- Akhadiah. 1986. *Menulis II*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basir, Udjang. 2011. *Ketrampilan Menulis*. Surabaya: Penerbit BINTANG Surabaya.
- Dalman. 2014. *Ketrampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Danim, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Iqbal. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Isjoni. 2009. *Cooperatif Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Keraf, Gorys. 2001. *Argumentasi Dan Narasi : Cetakan IV*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Pamungkas, Sri. 2012. *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Padmosoekotjo. 1992. *Wewaton Panulise Basa Jawa Ngango Aksara Jawa*. Surabaya : Citra Jaya Murti.
- Pringgawidagda, Suwarno. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Aditya Karya Nusa
- Rusman. 2012. *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawaliipers



- Slavin, Robert E.2005.*Cooperative Learning : Teori, Riset dan Pratik*. Bandung: Penerbit Nusa Media. [tahun.html](#), diunduh tanggal 3 Maret 2015 jam 9.30)
- Sudjana, N. 1996.*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo --.Menulis.Id.wikipedia.org/wiki/menulis, (diunduh tanggal 06 Juni 2014 jam 11.30)
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta <http://dududth.blogspot.com/2012/08/belajar-aksara-jawa-yang-terlupakan.html> diakses tanggal 08 Juni 2014 jam 12.15
- Suparno lan Muh Yunus. 2007. *Ketrampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka -.2014.*Definisi Paragraph Beserta Jenisnya Menurut Pakar Bahasa*. [www.seputarpengetahuan.com](http://www.seputarpengetahuan.com)(diunduh tanggal 10 Juni 2015 jam 11.03)
- Sutopo, H.B.2002.*Metodologi Penelitian Kualitatif - Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Syamsudin lan Damaianti.2009.*Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Targian, Henry Guntur. 2006. *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi*. Surabaya: FBS UNESA.
- Internet :**
- Epeni,Hani.2010.*Manfaat Bermain Puzzle* (<http://permainananakmuslim.blogspot.com>, diunduh tanggal 15 Mare 2015 jam 9.45)
- Syukron.2011.*Jenis Puzzle*.(<http://syukronsahara.blogspot.com>, diunduh tanggal 15 Maret2015 jam 9.45)
- Yudha.-. (sajrone Alim, <http://ejournal.unesa.ac.id>, diunduh tanggal 15 Maret 2015 jam 9.45)
- Yusuf.2013.*Profesionalisme Guru (Analisis UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen)*. (<http://www.tintaguru.com/2013/05/profesionalisme-guru-analisis-uu-no-14.html>, diunduh tanggal 3 Maret 2015 jam 9.14)
- Yuliyanti.2013.*Pendidikan Wajib Belajar 9 Tahun*.(<http://yuliyanzez.blogspot.com/2013/01/pendidikan-wajib-belajar-9->