

**PENINGKATAN PENGUASAAN AKSARA JAWA  
PADA SISWA KELAS IV SD PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING*  
TEKNIK JIGSAW DAN MEDIA KARTU AKSARA**

**Supartinah  
PPSD- PGSD FIP UNY**

**Abstrak**

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SDN Golo Yogyakarta adalah rendahnya kemampuan siswa dalam penguasaan aksara Jawa yang meliputi keterampilan membaca dan menulis. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah para siswa berasal dari berbagai suku bangsa yang berbeda. Akan tetapi ada juga yang berasal dari suku bangsa Jawa, namun keluarga dan lingkungan sekitar sudah tidak lagi menanamkan nilai-nilai budaya Jawa. Selain itu juga proses pembelajaran yang kurang menarik minat siswa karena proses pembelajaran berlangsung monoton.

Penelitian ini bertujuan ini: (1) meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran aksara Jawa, (2) meningkatkan penguasaan menulis aksara Jawa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas partisipasif dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas IV SDN Golo Yogyakarta. Rancangan penelitian melibatkan peneliti dan guru kelas IV SDN Golo Yogyakarta. Kegiatan penelitian meliputi: (1) penetapan fokus masalah penelitian, (2) perencanaan tindakan, (3) pelaksanaan tindakan, (4) pengamatan interpretasi, (5) refleksi, (6) evaluasi dan refleksi, dan (7) penyimpulan hasil. Pengumpulan data dengan menggunakan triangulasi dengan mengadakan wawancara. Teknik analisis data dengan analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan pendekatan cooperative learning Teknik Jigsaw dan media kartu aksara dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat meningkatkan prestasi menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN Golo Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata awal sebelum tindakan, yaitu 59 menjadi 67, artinya ada peningkatan sebesar 8, dan (2) dapat meningkatkan motivasi dalam belajar menulis aksara Jawa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kondisi awal sebelum tindakan, yaitu 62% menjadi 95%, artinya ada peningkatan sebesar 33%.

Kata Kunci: pembelajaran aksara Jawa, Pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw*, media kartu aksara

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Masalah

Aksara Jawa merupakan aksara daerah yang harus terus dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya dari kepunahan karena merupakan salah satu aset dan kekayaan budaya bangsa. Banyak tulisan-tulisan sastra lama Jawa, sebagai warisan budaya *adiluhung*, belum terkuak kandungannya karena untuk membedah isi kandungan sastra lama Jawa tersebut diperlukan pengetahuan dan pemahaman tentang aksara Jawa.

Masyarakat Jawa modern pada masa sekarang ini sudah tidak mengenal aksara Jawa, maka salah satu upaya atau langkah-langkah pelestariannya dilakukan melalui pendidikan formal. Mata pelajaran bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal wajib di tingkat pendidikan dasar hingga menengah atas, memasukkan materi aksara Jawa dalam kurikulumnya. Khususnya di tingkat pendidikan dasar, pemberian materi aksara Jawa ini bertujuan untuk memberikan landasan yang kuat dalam penguasaan aksara Jawa sebagai bekal pengetahuan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Guru dalam menyampaikan materi aksara Jawa di kelas IV SDN Golo Yogyakarta mengalami beberapa permasalahan, yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam penguasaan aksara Jawa khususnya untuk keterampilan menulis. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah (1) para siswa berasal dari keluarga yang beragam suku bangsa, (2) siswa merasa asing dengan budaya Jawa, khususnya aksara Jawa, karena di dalam lingkungan keluarga sudah tidak diperkenalkan, (3) bagi para orang tua, khususnya keluarga muda, sudah asing dengan budaya Jawa sehingga merasa kesulitan untuk membimbing anak-anaknya di rumah, dan (4) pembelajaran yang monoton, metode dan media yang kurang variatif, kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa.

Penggunaan pendekatan *cooperative learning* dengan teknik belajar mengajar *jigsaw* pada permainan kartu aksara Jawa ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan dan rasa jenuh siswa dalam proses pembelajaran. Para siswa secara aktif bekerjasama menyelesaikan tahap-tahap menulis dalam permainan kartu aksara

Jawa. Setiap anggota dalam kelompok-kelompok kecil tersebut akan memberikan sumbangan pada keberhasilan kelompok. Selain itu, permainan kartu aksara Jawa dengan berprinsip pada teknik belajar mengajar *jigsaw* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa.

Strategi pembelajaran ini merupakan salah satu tawaran agar pembelajaran aksara Jawa tidak hanya terpaku pada penyampaian materi saja, tetapi juga dapat menciptakan suasana rekreatif dan menyenangkan. Berangkat dari perasaan senang terhadap aksara Jawa ini, diharapkan siswa lebih menghargai dan mencintai aksara Jawa sebagai kekayaan budaya bangsa.

## 2. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk (i) meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN Golo Yogyakarta dalam pembelajaran aksara Jawa, dan (ii) meningkatkan penguasaan keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN Golo Yogyakarta.

## 3. Landasan Teori

### a. Pembelajaran Aksara Jawa di Kelas IV SD

Hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh para siswa kelas IV pada materi aksara Jawa berdasarkan kurikulum 2004 mata pelajaran bahasa Jawa untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut.

Kompetensi Dasar	Hasil Belajar	Indikator	Materi Pokok
Menulis kata dan kalimat beraksara Jawa	Menulis beberapa kata dan kalimat beraksara Jawa <i>nglegena</i> , <i>sandhangan swara</i> , dan <i>panyigeg</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menulis kata beraksara Jawa <i>nglegena</i>,</li> <li>menulis kalimat sederhana beraksara Jawa <i>nglegena</i> dan yang mengandung <i>sandhangan swara</i> dan <i>panyigeg</i>,</li> </ul>	kalimat beraksara Jawa <i>nglegena</i> , <i>sandhangan swara</i> , dan <i>panyigeg</i> .

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV SD atau MI adalah menulis kalimat sederhana beraksara Jawa *nglegena* dan yang mengandung *sandhangan swara*, *panyigeg*, *pasangan*, dan *sandhangan wyanjana*.

## **b. Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw***

*Cooperative learning is a successful teaching strategy in which small teams, each with students of different levels of ability, use a variety of learning activities to improve their understanding of a subject. Each member of teams is responsible not only for learning what is taught but also for helping teammates learn, thus creating an atmosphere of achievement. Students work through the assignment until all group members successfully understand and complete it (Kennesaw, 2007: 1).*

Pendapat tersebut dapat diterjemahkan secara bebas sebagai berikut:

‘Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dalam kelompok kecil, setiap anggota kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda, menggunakan aktivitas pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki pemahaman terhadap suatu pokok permasalahan. Masing-masing anggota kelompok tidak hanya bertanggungjawab untuk belajar, namun juga membantu belajar para anggota kelompok yang lainnya, sehingga dapat menciptakan nuansa penuh prestasi. Para anggota kelompok saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas hingga pada akhirnya para anggota kelompok mencapai pemahaman yang utuh secara bersama-sama’.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Callahan, Clark, dan Kellough (dalam Setyosari, 2006: 1) mengungkapkan bahwa belajar kooperatif mencakup strategi-strategi yang terdiri atas kelompok heterogen yang bekerjasama dan menekankan dukungan bersama, bukan kompetisi di antara anggota kelompok. Seringkali suatu kelompok belajar kooperatif (yang terdiri atas 4 orang anggota) dengan mempertimbangkan kemampuan, gender, dan etnis, dimana setiap anggota kelompok melakukan suatu peran khusus.

Adapun beberapa teknik belajar mengajar *cooperative learning* menurut Anita Lie (2005: 55-71) adalah (1) mencari pasangan, (2) bertukar pasangan, (3) berpikir – berpasangan – berempat, (4) berkirim salam dan soal, (5) kepala bernomer, (6) kepala bernomer terstruktur, (7) dua tinggal dua tamu, (8) kancing gemerincing, (9) keliling kelompok, (10) keliling kelas, (11) lingkaran kecil lingkaran besar, (12) tari bambu, (13) jigsaw, dan (14) bercerita berpasangan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw*. Teknik pembelajaran *jigsaw* dapat didefinisikan sebagai berikut:

*Jigsaw – groups with five students are set up. Each group member is assigned some unique material to learn and then to teach to his group members. To help in the learning students across the class working on the same sub-section get*

*together to decide what is important and how to teach it. After practice in these "expert" groups the original groups reform and students teach each other (Kennesaw, 2007).*

Sejalan dengan pendapat tersebut, Slavin (1995: 122) mengemukakan definisi teknik jigsaw sebagai berikut.

*In Jigsaw, students work in heterogeneous teams. The students are assigned chapters or other units to read and are given expert sheets that contain different topics for each team member to focus on when reading. When everyone has finished reading, students from different teams with the same topic meet in an expert group to discuss their topic for about thirty minutes. The expert then return to their teams and take turns teaching their teammates about their topic. Finally students take assessments that cover all the topics and the quiz scores become team scores.*

Anita Lie (2005: 69) mengemukakan bahwa dalam teknik *jigsaw* guru memperhatikan latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkannya agar pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai definisi jigsaw di atas, langkah-langkah pembelajaran dengan teknik ini adalah sebagai berikut.

1. Guru membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi empat bagian;
2. Sebelum bahan pelajaran diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari itu.
3. Siswa dibagi dalam kelompok berempat;
4. Bagian pertama bahan diberikan kepada siswa yang pertama, sedangkan siswa yang kedua menerima bagian yang kedua. Demikian seterusnya;
5. Kemudian siswa disuruh membaca/ mengerjakan bagian masing-masing;
6. Setelah selesai, siswa saling berbagi mengenai bagian yang dibaca/ dikerjakan masing-masing. Dalam kegiatan ini siswa saling melengkapi dan saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya;
7. Kegiatan diakhiri dengan diskusi mengenai topik sesuai bahan pelajaran.

Pembelajaran materi aksara Jawa dengan permainan kartu aksara ini juga berpedoman pada strategi-strategi pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw*, yaitu

membagi siswa dalam beberapa kelompok, dengan jumlah anggota kelompok adalah 4 (empat) orang siswa yang bersifat heterogen. Para anggota kelompok bekerjasama dan menekankan dukungan bersama, bukan kompetisi di antara anggota kelompok. Masing-masing anggota kelompok dalam permainan kartu aksara ini akan memberikan sumbangan daftar kata, frasa, dan atau klausa sehingga akan tersusun sebuah kalimat yang baik dan benar.

Pembelajaran *cooperative learning* teknik pembelajaran *jigsaw* pada permainan kartu aksara tersebut tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok biasa. Ada beberapa unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakan dengan pembagian kelompok-kelompok yang biasa. Menurut Gogen & Davis Johnson (dalam Lie, 2005: 31), yang membedakan unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* adalah (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antaranggota, dan (5) evaluasi proses kelompok.

Kelima unsur dasar tersebut akan diterapkan pada rencana kegiatan permainan kartu aksara Jawa (lihat pada langkah-langkah permainan). Untuk memenuhi kelima unsur tersebut memang dibutuhkan proses yang melibatkan niat dan kiat dari para anggota kelompok. Selain itu, para pebelajar juga harus menguasai kiat-kiat berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain.

### **c. Motivasi**

Menurut Mc Donald (dalam Sardiman, 2003: 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa elemen penting dalam motivasi adalah sebagai berikut:

1. bahwa motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap individu yang akan mempengaruhi kegiatan fisik manusia,
2. motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau *feeling*, afeksi seseorang. Hal tersebut menentukan tingkah laku manusia,
3. motivasi dirangsang karena adanya tujuan menyangkut suatu kebutuhan.

Wlodkowski (dalam Suciati, 2001: 52) mengemukakan bahwa istilah motivasi berasal dari kata bahasa Latin *movere* yang berarti ‘menggerakkan’, yaitu

suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah serta ketahanan pada tingkah laku tersebut.

Sedangkan Ames dan Ames (dalam Suciati, 2001: 52) mendefinisikan motivasi sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya yang dapat menjadi motor penggerak bagi kemauannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Maslow (dalam Slameto, 2003: 171) menyatakan bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan tersebut (yang memotivasi tingkah laku seseorang) terbagi dalam tujuh kategori, yaitu (1) fisiologis, yang merupakan kebutuhan manusia paling dasar dan penting untuk mempertahankan hidup, (2) rasa aman adalah kebutuhan kepastian keadaan dan lingkungan, (3) rasa cinta sebagai kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain, (4) penghargaan merupakan kebutuhan rasa berguna, penting dihargai, dihormati oleh orang lain, (5) aktualisasi diri merupakan kebutuhan manusia untuk mengembangkan diri sepenuhnya dan merealisasikan potensi diri yang dimilikinya, (6) mengetahui dan mengerti adalah kebutuhan yang memuaskan rasa ingin tahu, mendapatkan pengetahuan, untuk mengerti sesuatu, (7) kebutuhan estetik sebagai kebutuhan untuk keteraturan, keseimbangan dan kelengkapan suatu tindakan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi dalam proses belajar tercermin melalui ketekunan yang tidak patah semangat untuk mencapai sukses meskipun banyak kesulitan yang dihadapinya. Motivasi yang ditunjukkan oleh para siswa dalam permainan aksara Jawa ini adalah melalui intensitas unjuk kerja siswa dalam melakukan suatu tugas kelompok. Masing-masing siswa berusaha memecahkan kata/ frasa/ kalimat dalam kartunya. Setelah itu, secara bersama-sama dan bekerjasama (dalam 1 kelompok) menyusunnya menjadi sebuah untaian kata yang baik dan benar.

#### **d. Media Kartu Aksara Jawa**

Media adalah suatu alat yang merupakan saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*reciever*). Pesan atau informasi dalam pembelajaran adalah guru. Sedangkan penerima pesan atau informasi adalah para siswa. Pesan yang

dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah keterampilan yang perlu dikuasai oleh para siswa (Soeparno, 1980: 1).

Media kartu aksara Jawa yang dalam penelitian ini, berisikan pesan atau informasi mengenai kata, frasa, dan klausa beraksara Jawa *nglegena*, *bersandhangan*, dan *berpasangan*. Melalui permainan kartu aksara Jawa ini dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa dalam menulis kata, frasa, dan klausa beraksara Jawa.

Kartu aksara tersebut berupa kartu-kartu kecil yang terbuat dari kertas Asturo warna-warni sehingga dapat menarik minat siswa dengan ukuran 6 x 9 cm yang bertuliskan kata atau frasa, dan atau klausa beraksara Jawa. Kartu aksara Jawa ini terdiri atas tiga set kartu yang masing-masing set terdiri atas:

1. set pertama (I) : berisi kata beraksara Jawa *nglegena*;
2. set kedua (II) : berisi kata atau frasa beraksara Jawa dengan *sandhangan*
3. set ketiga (III) : berisi kata/ frasa, dan atau klausa beraksara Jawa dengan *sandhangan swara*, *panyigeg* dan *pasangan*.

Ketiga set kartu aksara tersebut bersifat berjenjang artinya masing-masing set kartu akan diberikan secara berurutan sesuai dengan penguasaan siswa. Setiap set kartu tersebut terdiri atas 20 kartu yang akan dimainkan oleh masing-masing kelompok. Satu kelompok bermain yang terdiri atas 4 siswa diberikan 3 set kartu secara berurutan sesuai penguasaan aksara Jawa yang dikuasai oleh tiap kelompok.

Media kartu aksara Jawa ini berfungsi untuk melatih keterampilan membaca sekaligus menulis aksara Jawa, baik dalam tataran kata, frasa, maupun klausa. Namun dalam penelitian ini lebih menekankan pada keterampilan menulis saja. Cara menggunakan kartu ini adalah dengan bermain. Oleh karena itu, media kartu ini dapat juga digolongkan dalam kategori permainan bahasa.

Permainan kartu aksara Jawa dalam penelitian ini diancangkan dengan berpedoman pada prinsip-prinsip pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw*. Adapun cara bermain kartu aksara Jawa ini adalah sebagai berikut.

1. Para siswa dibagi dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa. Setiap kelompok diatur seperti permainan kartu remi;

2. Satu kelompok akan mendapatkan 1 set kartu yang berjumlah 20 kartu. Kartu-kartu tersebut dibedakan menjadi 4 warna, yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Masing-masing warna berjumlah 5 buah kartu;
3. Salah seorang pemain membagi kartu untuk masing-masing anggota kelompoknya. Setiap pemain mendapatkan 1 warna yang berjumlah 5 kartu;
4. Masing-masing pemain membaca kartu beraksara Jawa yang dibawanya dan menuliskan ke aksara Latin dalam lembar daftar kata (warna kartu yang didapaknya juga dituliskan);
5. Setiap pemain yang telah selesai melaksanakan langkah no. 4, harus menukarkan kartunya dengan pemain lain sehingga masing-masing pemain akan membaca kata dari 4 warna kartu (20 kartu);
6. Masing-masing pemain akan mengoreksi hasil lembar daftar kata dari pemain lain berdasarkan warna kartu yang pertama kali didapatkan. Misalnya: pemain yang pada awal permainan mendapatkan kartu warna merah, maka pemain tersebut hanya akan mengoreksi 5 kata hasil bacaan dari kartu merah semua anggota kelompoknya. Sehingga proses koreksi akan berlangsung memutar;
7. Satu kata yang tertulis dalam lembar daftar kata benar, maka pemain berhak mendapatkan nilai 1 (masing-masing pemain maksimal mendapatkan nilai 20);
8. Setelah menjumlahkan nilai yang didapat masing-masing pemain, maka para anggota kelompok mendiskusikan susunan kata yang terkumpul dari masing-masing warna kartu sehingga akan tersusun kalimat yang baik dan benar;
9. Setelah menyelesaikan susunan kalimat berhuruf Latin, pemain mengumpulkan kembali kartu-kartu dalam tumpukan yang rapi dan diletakkan di atas meja;
10. Anggota kelompok saling bekerjasama untuk menyalin kembali susunan kalimat beraksara Latin ke dalam aksara Jawa.

Penilaian dalam permainan aksara Jawa ini berupa pada hasil kerja individu dan kelompok. Hasil kerja individu dapat diketahui dari daftar kata, frasa, dan klausa masing-masing pemain. Sedangkan hasil kerja kelompok dapat diketahui dari kalimat yang berhasil disusun secara baik dan benar oleh para anggota kelompok berdasarkan kata, frasa, dan atau klausa yang telah dikumpulkan dan disumbangkan masing-masing pemain.

Untuk permainan set I (pertama), pemain dibekali daftar aksara Jawa *nglegena*. Hal tersebut dimaksudkan sebagai stimulan sehingga secara tidak langsung para siswa akan menghafal aksara Jawa *nglegena* yang berjumlah 20 aksara. Sedangkan untuk permainan set II dan III, setiap kelompok sudah tidak lagi dibekali dengan aksara *nglegena*. Langkah-langkah permainan kartu aksara Jawa set II dan III sama, hanya saja kartu-kartu berisi kata, frasa, dan klausa beraksara Jawa dengan *sandhangan swara* dan *panyigeg* serta *pasangan* sehingga permainan akan menyesuaikan untuk penyusunan kalimat yang baik dan benar.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipan, yaitu bahwa orang yang akan melakukan tindakan harus juga terlibat dalam proses penelitian dari awal (Madya, 1994: 27). Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti, guru kelas, dan mahasiswa. Kehadiran peneliti khususnya di kelas mutlak diperlukan, sebagai instrumen kunci dalam memperoleh data, sedangkan informan utama adalah guru dan siswa. Sebagai pengamat, peneliti mengamati aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Madya, 1994: 25), dalam bentuk siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

### **2. Setting Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Golo Yogyakarta. Seluruh siswa kelas IV SDN Golo Yogyakarta menjadi subjek penelitian tindakan karena para siswa inilah yang mengalami permasalahan dalam menguasai keterampilan menulis aksara Jawa. Banyaknya siswa di kelas IV SDN Golo Yogyakarta adalah 26 (duapuluh enam) orang.

### **3. Metode Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan interview. Data penelitian ini bersumber dari interaksi guru dan siswa, siswa dengan siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas IV SDN Golo Yogyakarta

dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara Jawa, berupa data tindak belajar yang dihasilkan dari tindak mengajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis aksara.

#### **4. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kolaboratif ini berupa: (a) panduan observasi untuk tindak belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis aksara Jawa, (b) panduan penilaian pembelajaran menulis dengan menggunakan teknik *jigsaw* dan kartu aksara Jawa.

#### **5. Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan pada setiap siklus. Teknik analisis data yang digunakan untuk data keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN Golo Yogyakarta adalah analisis statistik deskriptif. Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan cara analisis kualitatif, yaitu cara interaktif yang terdiri atas tiga tahap analisis, yaitu: reduksi data, pemaparan data/ penyajian data, dan penyimpulan (Milles & Huberman, dalam Suryanto: 2006).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penelitian**

##### **a. Perencanaan, Pelaksanaan, dan Hasil Tindakan Siklus I**

##### **1) Perencanaan Tindakan Siklus I**

Penentuan materi pembelajaran yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini didasarkan pada kurikulum bahasa Jawa tahun ajaran 2004. berdasarkan kurikulum tersebut. Adapun standar kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas IV SD/ MI terkait dengan keterampilan menulis aksara Jawa ini adalah menulis kalimat sederhana beraksara Jawa *nglegena* dan yang mengandung *sandhangan swara*, *panyigeg*, *pasangan*, dan *sandhangan wyanjana* (Kurikulum Bahasa Jawa, 2004).

Untuk melaksanakan tindakan diperlukan suatu rancangan tindakan yang akan digunakan sebagai bahan intervensi, yaitu penyusunan desain pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara. Rancangan tindakan secara umum merupakan modifikasi dari satuan pelajaran yang dirancang dengan nuansa pembelajaran dengan menggunakan

teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara Jawa. Rancangan kegiatan akan mengoptimalkan peran guru dan siswa di kelas sehingga intervensi tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa.

Pembelajaran dalam siklus I dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara Jawa, setiap anggota kelompok dan antarkelompok dapat saling mengoreksi. Teknik pembelajaran *jigsaw* ini, nampak bahwa siswa bekerja dan bermain kartu secara berkelompok, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing dan memantau aktivitas siswa, misalnya dalam menentukan susunan aksara Jawa ke dalam bentuk frasa, klausa, dan kalimat.

## **2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pertemuan siklus I pada pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara, pada bagian pendahuluan guru memulai dengan apersepsi atau bahan pengait yang terkait dengan aksara Jawa. Kegiatan tersebut diawali dengan mendogeng cerita *Ajisaka*, yaitu cerita yang terkait dengan asal usul munculnya aksara Jawa. Dilanjutkan dengan mengingatkan urutan aksara Jawa dan makna yang terkandung dalam susunan aksara Jawa tersebut. Guru menuliskan urutan aksara Jawa tersebut di papan tulis. Kemudian siswa dalam satu kelas membacanya secara bersama-sama. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran menulis aksara Jawa.

Guru mulai memandu kegiatan siswa, dengan garis besar kegiatan sebagai berikut: (1) penentuan anggota kelompok, sesuai dengan hasil pre test, (2) menjelaskan langkah-langkah permainan aksara (sesuai tahapannya), (3) bermain kartu secara kelompok, (4) mengurutkan dan atau menyusun aksara ke dalam bentuk, frasa, klausa, dan kalimat, (5) koreksi antaranggota kelompok dan antarkelompok.

## **3) Observasi dan Monitoring**

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pelaksanaan tindakan yang dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan. Observasi dilakukan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan mencatat apa saja yang diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung ke dalam lembar

pengamatan yang telah dipersiapkan. Perencanaan observasi harus bersifat fleksibel dan terbuka dengan mencatat hal-hal yang tidak terduga kedalam catatan, yang berkaitan dengan keadaan yang terjadi pada saat tindakan, pengaruh tindakan yang disengaja, situasi kelas, keadaan dan kendala tindakan.

Peneliti melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa dengan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara untuk mengetahui langsung tindakan yang dilakukan serta mengamati proses tindakan berlangsung. Monitoring dilakukan oleh peneliti setiap hari Selasa dan Rabu sesuai jadwal kelas IV. Hasil pengamatan dan catatan peneliti serta guru bahasa Jawa (guru kelas IV) digunakan sebagai masukan bahan refleksi serta sebagai dasar evaluasi selanjutnya.

#### **4) Hasil Siklus I**

Pertemuan siklus I pada pembelajaran menulis aksara Jawa dengan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara Jawa dengan teknik koreksi antaranggota kelompok dan antarkelompok sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Sebelum pembelajaran menulis aksara Jawa dimulai, guru menyampaikan hal-hal penting terkait dengan materi aksara Jawa, yaitu terkait dengan aksara Jawa *nglegena*, *sandhangan swara*, dan *panyigeg*, untuk tataran frasa, klausa, dan kalimat.

Pada hari pertama guru menuliskan dan menjelaskan langkah-langkah yang perlu diketahui oleh siswa dalam bermain kartu aksara sampai pada tahap akhir permainan, yaitu menyusun aksara ke dalam bentuk kalimat. Hal tersebut dimaksudkan, agar siswa mengetahui hal-hal yang harus dikerjakannya. Adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan siswa adalah sebagai berikut:

- a) para siswa dibagi dalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang siswa, yang diatur seperti permainan kartu remi,
- b) satu kelompok akan mendapatkan 1 set kartu yang berjumlah 20 kartu. Kartu-kartu tersebut dibedakan menjadi 4 warna, yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Masing-masing warna berjumlah 5 buah kartu,
- c) salah seorang pemain membagi kartu untuk masing-masing anggota kelompoknya. Setiap pemain mendapatkan 1 warna berjumlah 5 kartu,

- d) masing-masing pemain membaca kartu beraksara Jawa yang dibawanya dan menuliskan ke aksara Latin dalam lembar daftar kata (warna kartu yang didapatkannya juga dituliskan),
- e) setiap pemain yang telah selesai melaksanakan langkah no. 4, harus menukarkan kartunya dengan pemain lain sehingga masing-masing pemain akan membaca kata dari 4 warna kartu (20 kartu),
- f) masing-masing pemain akan mengoreksi hasil lembar daftar kata dari pemain lain berdasarkan warna kartu yang pertama kali didapatkan. Misalnya: pemain yang pada awal permainan mendapatkan kartu warna merah, maka pemain tersebut hanya akan mengoreksi 5 kata hasil bacaan dari kartu merah semua anggota kelompoknya. Sehingga proses koreksi akan berlangsung memutar,
- g) satu kata yang tertulis dalam lembar daftar kata benar, maka pemain berhak mendapatkan nilai 1 (masing-masing pemain maksimal mendapatkan nilai 20),
- h) setelah menjumlahkan nilai yang didapat masing-masing pemain, maka para anggota kelompok mendiskusikan susunan kata yang terkumpul dari masing-masing warna kartu sehingga akan tersusun kalimat yang baik dan benar,
- i) setelah menyelesaikan susunan kalimat tersebut (huruf Latin), para pemain mengumpulkan kembali kartu-kartu dalam tumpukan yang rapi dan diletakkan di atas meja,
- j) anggota kelompok saling bekerjasama untuk menyalin kembali susunan kalimat beraksara Latin ke dalam aksara Jawa,
- k) guru dan peneliti mengamati, memantau, dan selalu mendampingi permainan kartu aksara masing-masing kelompok dengan berkeliling agar masing-masing individu dapat terlayani dengan adil,
- l) setelah selesai maka hasil susunan kartu masing-masing kelompok ditukarkan secara acak untuk dikoreksi bersama-sama.

Pelaksanaan siklus I berdasarkan pengamatan peneliti dapat dianalisis bahwa dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan

kartu aksara, secara umum, guru masih mendominasi dengan banyak berbicara. Beberapa siswa yang unggul belum dapat mengembangkan kerjasama dalam kelompok yang mengakibatkan siswa yang mempunyai kemampuan “kurang” tidak lagi bersemangat karena merasa tertinggal dan menjadi beban kelompok. Hal tersebut nampak pada beberapa wajah siswa yang sedikit murung karena setiap kali meminta bantuan atau bertanya kepada anggota kelompok yang dianggapnya “pintar” malah dibentak atau diacuhkan. Terlebih lagi saat dipersalahkan menjadi penyebab kalahnya kelompok dalam kompetisi.

Terkait dengan hal tersebut, guru belum memberikan motivasi dan pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya kerjasama dan saling membutuhkan untuk masing-masing anggota kelompok. Selain itu, guru juga belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk banyak bertanya terhadap hal-hal yang belum diketahuinya terkait permainan kartu maupun materi aksara Jawa.

Selain itu, menurut pengamatan peneliti, guru terlalu cepat dalam menjelaskan materi aksara Jawa dan langkah-langkah permainan kartu aksara. Ada kesan kurang tuntas dalam menjelaskan dan tergesa-gesa dalam menjelaskan sehingga beberapa siswa tidak mengerti apa yang harus dilakukan. Akibatnya ada siswa yang masih bingung dengan penjelasan guru dan terlihat kurang siap dengan tugasnya dalam kerja kelompok.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara pada siklus I, terlihat bahwa siswa cukup antusias. Perhatian siswa sangat fokus dan sungguh-sungguh pada saat guru menyampaikan dan menjelaskan langkah-langkah kerja kelompok, baik dalam bermain kartu, mengisi lembar isian kartu, sampai dengan menyusun aksara ke dalam bentuk frasa, klausa, dan kalimat.

Motivasi siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa sangat tinggi. Hal tersebut nampak dari semangat para siswa dalam menentukan huruf Jawa, menyusun frasa, klausa, kalimat, serta pemberian koreksi/

umpan balik antarkelompok. Namun masih nampak beberapa siswa mengalami kesulitan menentukan aksara dan memberikan balikan terhadap hasil kerja kelompok lain. Hal tersebut dikarenakan beberapa siswa tersebut sama sekali belum mengenal aksara Jawa dalam tataran huruf.

### **5) Refleksi dan Revisi Rancangan Tindakan**

Kegiatan refleksi pada penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap penemuan masalah, tahap merancang tindakan, dan tahap pelaksanaan. Tahap penemuan masalah dapat diidentifikasi menjadi dua, yaitu permasalahan yang berasal dari guru dan dari siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa, dengan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara. Permasalahan dari siswa antara lain kesukaran dalam penentuan aksara *nglegena* dan *pasangannya*, sehingga daya serap rata-rata rendah. Khususnya nampak dari kesulitan siswa menentukan dan menemukan kartu aksara yang didapatnya.

Permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran menulis aksara Jawa tersebut yang menyebabkan guru belum dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Keterbatasan strategi mengajar yang digunakan sehingga pembelajaran menulis aksara Jawa terkesan kurang menarik dan monoton, terlebih karena disampaikan dengan metode ceramah. Guru hanya menugaskan siswa untuk menghafalkan saja aksara Jawa di rumah, tanpa memberikan cara atau tips untuk memudahkan tugas tersebut.

Penyusunan rancangan dan revisi rancangan tindakan dilaksanakan setelah guru mendapatkan tambahan pengetahuan. Hal tersebut sebagai dasar menyusun desain pembelajaran dengan menggunakan teknik *jigsaw* dan kartu aksara yang dituangkan dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan kegiatan siswa yang akan diperbaiki.

Pada pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan pengamatan secara rutin dan sistematis dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dipersiapkan sebelumnya dan jurnal (catatan lapangan) untuk mencatat semua kegiatan yang berlangsung pada proses pelaksanaan tindakan,

sehingga proses pelaksanaan tindakan pada tahap ini dapat digunakan sebagai bahan diskusi dalam refleksi.

Peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan dalam proses tindakan yang dituangkan secara jelas dan lengkap ke dalam lembar pengamatan dan jurnal, serta melakukan observasi dan interpretasi terhadap pengalaman selama proses tindakan berlangsung. Hal tersebut didukung dengan hasil dialog dengan guru sebagai kolaborator.

Hasil refleksi berupa temuan tingkat keefektifan desain pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara, serta daftar permasalahan yang muncul di lapangan. Bagian tersebut akan dituangkan kembali ke dalam rancangan yang telah disusun kembali sebelum digunakan.

Kesimpulan hasil refleksi antara guru dan peneliti berupa temuan peningkatan pembelajaran menulis aksara Jawa melalui permainan kartu aksara. Motivasi siswa mengalami peningkatan (kondisi awal 16 siswa atau 62% bertambah menjadi 22 siswa atau 85%).

Untuk mengetahui dan mengungkap peningkatan prestasi belajar menulis aksara Jawa, dilakukan penilaian terhadap hasil tulisan dan susunan kalimat beraksara Jawa pada saat siswa melaksanakan permainan kartu aksara. Hasil tulisan dalam lembar daftar kata diberi skor dengan menggunakan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Berdasarkan pedoman tersebut, prestasi belajar menulis aksara Jawa siswa sudah mulai mengalami peningkatan. Keadaan awal rata-rata kelas 59 bertambah menjadi 62. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas VI	Keterampilan Menulis		Motivasi	
	Awal	Siklus I	Awal	Siklus I
	59	62	16 siswa (62%)	22 siswa (85%)

**Tabel 5: Profil Kelas Sebelum dan Sesudah Tindakan Siklus I**

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan guru dan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa permasalahan yang muncul pada saat proses pelaksanaan tindakan siklus I serta disepakati oleh guru dan peneliti untuk mengadakan beberapa revisi pada rancangan tindakan.

Adapun revisi pada pembelajaran menulis aksara Jawa ini adalah penggunaan lembar penilaian antarkelompok yang belum optimal. Belum semua anggota kelompok memberikan koreksi terhadap hasil kerja kelompok lain karena masih didominasi oleh *leader* kelompok (anggota kelompok yang dianggap pintar). Selain itu, juga belum optimalnya kerjasama dalam kelompok dan kurang mengembangkan sikap saling membantu dan mendukung anggota kelompok. Selain itu, siswa masih perlu dibantu dengan daftar aksara *pasangan* yang masih belum dikuasainya.

## **b. Perencanaan, Pelaksanaan, dan Hasil Tindakan Siklus II**

### 1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Model pembelajaran menulis aksara Jawa pada siklus II dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara membagi siswa dalam beberapa kelompok yang saling bekerja sama. Guru berperan sebagai pembimbing dan memantau aktivitas siswa. Misalnya dalam pembagian warna kartu, penyusunan aksara ke dalam bentuk frasa, klausa, serta kalimat beraksara Jawa, juga menemukan kesalahan dalam langkah permainan kartu, dan memberikan motivasi dan penguatan untuk masing-masing individu yang merasa menjadi beban kelompok agar lebih bersemangat dalam bermain kartu.

Permasalahan yang muncul telah disadari oleh guru bahwa pelaksanaan pembelajaran menulis aksara Jawa dengan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara pada tahap pertama belum sempurna. Beberapa permasalahan yang muncul adalah (1) guru belum maksimal memanfaatkan alur dalam teknik pembelajaran *jigsaw*, (2) ada beberapa siswa yang mengalami kesukaran mengingat dan menentukan *pasangan* untuk masing-masing aksara *legenanya* sehingga berdampak pada kesukaran dalam menyusun kalimat beraksara Jawa, (3) beberapa siswa masih merasa menjadi beban kelompok sehingga kerjasamanya yang dibangun dalam kelompok menjadi kurang optimal.

### 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap awal, kegiatan yang dilakukan kelompok, masih sama dengan kegiatan pada siklus I. Guru membagikan 1 set kartu secara bertahap (set kartu I, II, dan III) kepada masing-masing kelompok. Masing-masing

kelompok kemudian membagi tugas anggota kelompok sesuai dengan warna kartu yang telah dibagikan.

Pada pembelajaran menulis aksara Jawa, guru menjelaskan langkah-langkah kerja seperti pada siklus I, sehingga diharapkan siswa lebih paham terhadap langkah kerja yang harus dilakukan. Dengan antusias yang tinggi, siswa saling memberikan masukan untuk penyusunan kalimat dan memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok lain. Saling mengingatkan bentuk dan bacaan aksara Jawa dengan *sandhangan swara* dan *panyigeg* serta *pasangan* kepada teman lain yang merasa kesulitan menemukannya, serta melakukan koreksi antaranggota kelompok dengan bertukar warna kartu.

### 3) Refleksi dan Revisi Rancangan Tindakan Siklus II

Pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara, serta adanya umpan balik dari masing-masing kelompok, pada tindakan siklus II ini, pada umumnya telah berjalan dengan lebih baik. Guru sebagai pemandu kegiatan kelompok dalam pembelajaran menulis aksara Jawa ini juga sudah baik. Hal tersebut dapat dilihat dari intensitasnya yang tinggi dalam melayani dan membimbing kesulitan-kesulitan yang dihadapi masing-masing kelompok.

Motivasi siswa dalam pembelajaran menulis aksara Jawa pada siklus II ini terlihat lebih tinggi, yaitu nampak dari keseriusannya menyusun kalimat beraksara Jawa. Koreksi untuk masing-masing individu dan umpan balik yang diberikan untuk kelompok lain, sudah berjalan dengan lebih baik.

Peneliti dan guru mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan dalam proses tindakan yang dituangkan secara jelas dan lengkap ke dalam lembar pengamatan dan jurnal. Setelah itu, melakukan observasi dan interpretasi terhadap pengalaman selama proses tindakan berlangsung didukung dengan hasil dialog dengan guru kelas sebagai kolaborator.

Hasil refleksi yaitu berupa temuan tingkat keefektifan desain pembelajaran menulis aksara Jawa dengan teknik pembelajaran *jigsaw* dan kartu aksara. Motivasi siswa mengalami peningkatan (kondisi awal 16 siswa atau 62% bertambah menjadi 24 siswa atau 95%).

Untuk mengetahui dan mengungkap peningkatan prestasi belajar menulis aksara Jawa, dilakukan penilaian terhadap hasil kerja dalam isian lembar daftar kata dan kalimat beraksara Jawa pada saat siswa melaksanakan permainan kartu aksara. Unsur-unsur aksara Jawa *legena* dengan *sandhangan swara* dan *panyigeg* serta *pasangan* dalam lembar isian dalam kartu aksara diberi skor dengan menggunakan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Berdasarkan pedoman tersebut, prestasi belajar menulis siswa sudah mulai mengalami peningkatan. Keadaan awal rata-rata kelas 59 bertambah menjadi 67 Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas IV	Keterampilan Menulis			Motivasi Siswa		
	Awal	Siklus I	Siklus II	Awal	Siklus I	Siklus II
	59	62	67	16 (62%)	22 (85%)	24 (95%)

**Tabel 6: Profil Kelas Sebelum dan Sesudah Tindakan Siklus II**

Adapun perubahan keterampilan menulis aksara Jawa sebelum dan sesudah tindakan untuk masing-masing siswa, dapat dilihat pada tabel berikut.

No. Siswa	Keterampilan Menulis			Perubahan	
	Awal	Siklus I	Siklus II	Naik	Tetap
1.	40,50	40,75	50,75	√	
2.	40	40,25	50,50	√	
3.	70	70,75	70,75		√
4.	20,25	30,25	40	√	
5.	30	30,75	40,75	√	
6.	70,50	70,75	80,50	√	
7.	80,50	80,75	90	√	
8.	90	90,25	90,50	√	
9.	70,50	70,75	80	√	
10.	80	80,50	80,50		√
11.	20,75	30,25	40,50	√	
12.	40,25	50	50		√
13.	30,50	40	40		√
14.	50,25	50,50	60	√	
15.	80	80,25	80,50	√	
16.	50,50	50,50	60	√	
17.	40,50	40,75	50	√	
18.	80,25	90	90	√	
19.	50	60	60,25	√	
20.	80,25	80,50	80,75	√	
21.	50,75	60,25	60,75	√	
22.	80	80,50	80,75	√	

23.	80,25	80,25	90	√	
24.	70,75	80	80,25	√	
25.	80,25	80,50	90	√	
26.	50	50,75	60	√	
Jumlah	1527,5	1610,75	1748		
Rata2	58,75	61,95	67,23		

**Tabel 7: Perubahan Keterampilan Menulis Sebelum dan Sesudah Tindakan**

Pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan teknik *jigsaw* dan kartu aksara secara kelompok dapat diketahui sebagai berikut:

- a) motivasi siswa cukup baik, sebab 62% siswa mempunyai motivasi tinggi. Peningkatan jumlah siswa yang mempunyai motivasi dan semangat belajar yang tinggi sebesar 95% (awal sebesar 62% menjadi 95%),
- b) peningkatan rata-rata prestasi menulis aksara Jawa sebesar 8 (kondisi awal rata-rata 59 berubah menjadi 67).

## 2. Pembahasan

### a. Peningkatan Prestasi Belajar

Apabila siswa memperoleh nilai minimal 65, maka tindakan dinyatakan berhasil dengan baik. Rata-rata prestasi menulis aksara Jawa setelah tindakan meningkat menjadi 67. Hal ini berarti bahwa pembelajaran menulis aksara Jawa dengan menggunakan teknik *jigsaw* dan kartu aksara dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa dengan baik.

### b. Peningkatan Motivasi Belajar

Hasil wawancara dengan beberapa siswa dan angket setelah adanya tindakan, didapatkan keterangan yang menunjukkan bahwa dengan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw* serta kartu aksara dalam pembelajaran menulis aksara Jawa merupakan cara belajar yang menyenangkan. Adapun hasil angket mengenai tanggapan siswa SDN Golo Yogyakarta terhadap pembelajaran aksara Jawa dengan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw* dan media kartu aksara Jawa. Keberhasilan pendekatan *jigsaw*, nampak pada beberapa hal sebagai berikut:

- 1) siswa yang satu dengan yang lainnya saling membantu, memberikan penguatan (pujian), dan saling bertanya dalam penyusunan kartu aksara berdasarkan susunan kalimat yang benar,
- 2) mengembangkan sikap saling membantu tersebut nampak dari individu yang mengoreksi hasil lembar daftar kata dari pemain lain berdasarkan warna kartu yang pertama kali didapatkan. Misalnya: pemain yang pada awal permainan mendapatkan kartu warna merah, maka pemain tersebut hanya akan mengoreksi 5 kata hasil bacaan dari kartu merah semua anggota kelompoknya. Sehingga proses koreksi akan berlangsung memutar,
- 3) masing-masing siswa berusaha mengoreksi dan memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok lain,
- 4) setiap anggota kelompok selalu berpartisipasi dengan baik.

Menurut pendapat guru bahasa Jawa kelas IV, kolaborator penelitian ini, menyatakan bahwa:

- 1) teknik *jigsaw* dan kartu aksara merupakan strategi pembelajaran yang terencana & efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa,
- 2) merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa,
- 3) kinerja kelompok sangat efektif,
- 4) kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian siswa,
- 5) kegiatan siswa terarah dan dapat dipantau dengan mudah,
- 6) memotivasi guru menjadi lebih kreatif,
- 7) dapat melatih dan mengembangkan sikap dan keterampilan berinteraksi sosial, serta menghargai antarteman.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan pembahasan terhadap data yang dikumpulkan melalui penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan teknik *jigsaw* dan kartu aksara dalam pembelajaran menulis aksara Jawa dapat meningkatkan prestasi menulis siswa kelas IV SDN Golo

- Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata awal sebelum tindakan, yaitu 59 menjadi 67, artinya ada peningkatan sebesar 8,
2. Meningkatkan motivasi dalam belajar menulis aksara Jawa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kondisi awal sebelum tindakan, yaitu 62% menjadi 95%, artinya ada peningkatan sebesar 33%.

### Daftar Pustaka

- Ikram, Achadiati. 1996. *Perlunya Memelihara Sastra Lama*. Makalah Kongres Bahasa Jawa II, Batu Malang 22 – 26 Oktober 1996.
- Kennesaw. 2007. *Cooperative Learning*.  
<http://edtech.kennesaw.edu/intech/cooperativelearning.htm>.
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning. Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Madya, Suwarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Setyosari, Punaji. 2006. *Pembelajaran Kooperatif. Landasan Konseptual- Teoritik. Pelatihan Pembelajaran Konstruktivistik di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang Tanggal 3 -15 Juli 2006*.
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning. Theory, Research, and Practice. Second Edition*. U.S. Department of Education.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.
- Suryanto. 2006. *Analisis, Refleksi dan Tindak Lanjut dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah pada Pelatihan Metodologi PTK bagi Dosen Muda PTN se Jateng – DIY. Diselenggarakan oleh UNY dan Dirjen Dikti Depdiknas Jakarta 29 November – 2 Desember 2006.
- Tim. 2005. *Kurikulum 2004 Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Dinas Pendidikan Propinsi DIY.