

Model *Teams Game Tournament* Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar

Much Arsyad Fardani

Universitas Muria Kudus, Indonesia; arsyad.fardhani@umk.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

TGT;
Monopoly Game;
Reading;
Javanese Script

Article history:

Received 2023-05-03
Revised 2023-06-20
Accepted 2023-07-26

ABSTRACT

This study aims to find out how much the ability to read Javanese script has increased by applying the Teams Game Tournament model with the help of monopoly game media in class IV SD Unggulan Muslimat Kudus. The research method used is classroom action research (CAR). Data collection techniques in this study are observation, tests, questionnaires, and interviews. Data analysis stage with data reduction, data presentation, and conclusion. The results of the study stated that applying the Teams Game Tournament method with the help of monopoly game media had a significant increase. With the acquisition of an average score at the pre-cycle stage of 16.67% with the scores of students who completed only 6 students and 30 students who did not complete, the stage of cycle I was 86.11% with the scores of students who completed 31 students and 5 students who did not complete, as well as in the second cycle stage of 88.89% with the acquisition of 32 students who completed and 4 students who did not complete. Based on these results it can be concluded that there is an influence on the ability to read Javanese script in fourth grade students at Unggulan Muslimat Kudus Elementary School by using the TGT model with monopoly games as media.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Much Arsyad Fardani
Universitas Muria Kudus, Indonesia; arsyad.fardhani@umk.ac.id

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan muatan local wajib pada jenjang sekolah dasar. Hal ini tertuang dalam Pergub Nomor 57 Tahun 2013, Pasal 5 yang menerangkan bahwa pembinaan bahasa, sastra, dan aksara jawa dilaksanakan di satuan pendidikan formal pada sekolah dasar, madrasah ibtidaiyah dan sekolah dasar luar biasa. Pembelajaran bahasa jawa yang diajarkan memiliki dua aspek, yaitu aspek sastra dan aspek kebahasaan. Pada aspek sastra, siswa diperkenalkan dengan karya sastra para pujangga Jawa dengan harapan siswa dapat mengambil nilai-nilai luhur yang tersirat. Aspek

berbahasa ini meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu aspek keterampilan menyimak, aspek berbicara, aspek membaca, dan aspek menulis.

Melalui aspek keterampilan berbahasa diharapkan siswa mampu untuk mengambil nilai-nilai kepribadian yang baik sebagai hasil dari proses belajar. Hal ini dikarenakan melalui keterampilan berbahasa, siswa dapat mempelajari dan mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam naskah dan kearifan lokal budaya Jawa. Oleh sebab itu, mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan muatan local wajib yang diajarkan mulai jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Begitu pula pada SD Unggulan Muslimat Kudus yang telah memasukkan mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan local wajib. Mata pelajaran bahasa Jawa diberikan sejak kelas I sampai kelas VI Sekolah Dasar. Akan tetapi, berdasarkan hasil dari proses belajarnya masih belum maksimal. Seperti halnya yang terjadi di kelas IV Sekolah Dasar ada beberapa materi yang dianggap sulit atau sukar untuk dipelajari siswa, salah satunya yaitu dalam materi aksara Jawa. Materi yang diajarkan di kelas IV semester genap ini terdapat kompetensi membaca kata berhuruf Jawa yang menggunakan aksara Sandhangan Panyigeg Wanda (Layar, cetak, wigyan).

Adapun permasalahan lain yang ada di kelas IV dalam proses pembelajaran aksara Jawa diantaranya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan, namun ada juga siswa yang sudah mengenal aksara Jawa. Akan tetapi mereka masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan belum bisa memahami bentuk dari masing-masing aksara Jawa. Padahal materi aksara Jawa sudah diberikan sejak kelas III Sekolah Dasar. Dalam pelaksanaannya banyak kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar membaca aksara Jawa mengakibatkan siswa cepat bosan dan mudah putus asa ketika mereka kesulitan membaca aksara Jawa. Kesulitan dalam membaca aksara Jawa ini menjadi indikasi penyebab utama kesulitan yang dialami oleh siswa di SD Unggulan Muslimat Kudus. Hanya sebagian besar siswa yang bisa membaca aksara Jawa dan itupun apabila aksara Jawanya diurutkan dari ha sampai nga. Tetapi ketika aksara Jawa ditunjukkan secara acak mereka akan mengalami kesulitan dalam memahami dan membacanya.

Berkaitan dengan ranah permasalahan ini kesulitan siswa dalam mempelajari aksara Jawa diakibatkan oleh dua faktor, yaitu pertama faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor yang berasal pada diri siswa itu sendiri seperti rendahnya motivasi belajar siswa terhadap aksara Jawa. Permasalahan ini diakibatkan karena tidak adanya ketertarikan siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa terutama pada materi aksara Jawa. Materi ini dianggap sulit untuk dipelajari dan merupakan pelajaran yang membosankan bagi siswa. Menurut Nadhiroh & Setyawan (2021) penyajian mata pelajaran bahasa Jawa untuk siswa sekolah dasar ini terbilang masih bersifat konservatif, oleh karenanya tidak ada daya tarik dalam penggunaan media sehingga siswa kaan mudah bosan saat mengikuti mata pelajaran tersebut. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari guru atau pendidik. Guru dirasa kurang menguasai materi yang diajarkan, kurangnya inovasi dalam memilih model pembelajaran yang menarik bagi siswa, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar siswa. Menurut Arifin & Abduh (2021) pentingnya dalam memilih menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga akan membantu dalam terselenggaranya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Selama ini proses pembelajaran membaca kata beraksara Jawa di dalam kelas kurang menarik. Guru mengajarkan materi tersebut dimulai dengan membaca aksara ha sampai dengan nga secara bersama-sama. Selain itu, dalam mengenalkan aksara sandhangan panyigeg wanda guru langsung memberikan contoh secara tertulis kepada siswa, tanpa adanya penjelasan mengenai bentuk dari aksara sandhangan panyigeg wanda. Dalam proses pembelajaran guru tidak memperhatikan pemilihan model dan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi aksara sandhangan panyigeg wanda. Menurut (Rinata, S., Yuwono & Insani, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipelajarinya. Kemudian,

pembelajaran dilanjutkan dengan hanya mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang didalamnya terdapat soal kata-kata beraksara Jawa, dan harus diterjemahkan oleh siswa itu sendiri. Hal ini sangat jelas bertentangan dengan keterampilan membaca, dimana siswa seharusnya membaca kata tersebut bukan mengartikan.

Guna mengatasi tersebut, perlu segera adanya tindakan strategis. Dalam pemecahan permasalahan ini harus memperhatikan faktor kemampuan dan perkembangan siswa di sekolah dasar agar mampu meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa dengan maksimal. Tindakan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* berbantuan permainan monopoli. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan suatu bentuk model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar anggota kelompok atau tim (Slavin, 2011). Aktivitas belajar dengan model *Teams Game Tournament* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih nyaman, rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar. Menurut (Slavin, 2010) bahwa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yakni untuk memotivasi peserta didik agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam mempelajari atau menguasai kemampuan yang diajarkan oleh pendidik, yang pada akhirnya bertujuan untuk memperoleh nilai masing-masing anggota tim. Sehingga peserta didik mampu berusaha dalam menguasai materi dengan baik.

Sebelum dilakukan penelitian ini adapun penelitian sejenis yang berhubungan dengan model *Teams Game Tournament*, kemampuan membaca aksara Jawa serta media permainan yakni penelitian oleh (Suprijono wilujeng, 2013) menjelaskan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* membawa dampak yang signifikan pada hasil belajar anak mengenai bangun ruang. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari hasil persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 77,27% dapat meningkat pada siklus II sebesar 90,90%. Selain itu, dalam penggunaan model TGT berdampak pada keaktifan siswa dalam proses belajar dari 73,19% menjadi 79,65% dengan kriteria sangat tinggi.

Penelitian dari (Praheto, 2013) yang menerapkan pembelajaran *Quantum Learning* dengan media permainan puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas 3 B SD Negeri 1 Wangon Kabupaten Banyumas. Selain itu, penelitian dari (Fatima, Khairunisa, & Prihatminingtyas, 2020) yang bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa. Hasil penelitian ini yakni dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis game sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa di kalangan anak-anak. Berdasarkan hasil rata-rata nilai yang meningkat dan hanya 8% yang berada dibawah rata-rata (<75).

Berdasarkan latar belakang diatas dan mendukung penelitian sebelumnya mengenai permasalahan dan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan kemampuan dalam membaca aksara Jawa dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* bermediakan permainan monopoli. Perbedaan pada penelitian ini yaitu peneliti memodifikasi permainan monopoli sedemikian rupa agar mendukung proses pembelajaran aksara Jawa. Masing-masing petak pada papan monopoli akan dilengkapi dengan kartu-kartu kata beraksara Jawa, yang nantinya harus dibaca oleh para pemain. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang penggunaan model *Teams Game Tournament* dan mempermudah siswa untuk belajar membaca aksara Jawa.

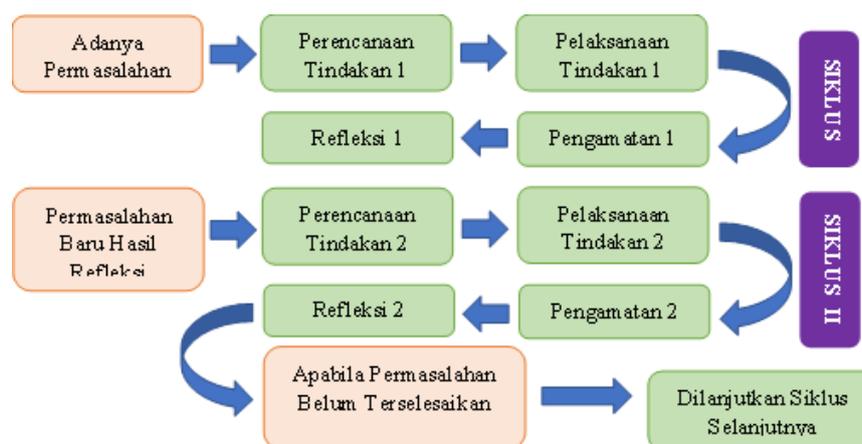
2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau bisa disebut sebagai classroom action research. PTK merupakan sebuah kajian sistematis dari berbagai upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh pendidik dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil tindakan tersebut (Al Masjid & Arief, 2016). Permasalahan dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan penelitian tindakan kelas. Pendekatan yang digunakan

ialah pendekatan kualitatif, sebab dalam pemaparan hasil penelitian berupa uraian-uraian kegiatan siswa di dalam kelas. Sifat penelitian tindakan kelas ini yang dilakukan adalah kolaboratif partisipatoris, yakni kerjasama antara peneliti dengan praktisi di lapangan.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Unggulan Muslimat. Subjek penelitian ini merupakan siswa dan guru kelas IV SD Unggulan Muslimat Kudus, dengan fokus penelitian pada penerapan model Teams Game Tournament berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa. Sedangkan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang valid, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya metode observasi, metode tes, metode angket dan metode wawancara.

Selanjutnya tahapan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan. Reduksi data dengan merangkum, memfokuskan hal-hal yang penting, memilih hal-hal pokok, dan membuang yang tidak diperlukan. Sedangkan penyimpulan data yaitu pengintisari sajian data dalam bentuk pernyataan kalimat. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik, data yang dikumpulkan dalam bentuk angka atau data kuantitatif. Dalam hal ini, data diperoleh dari daftar nilai siswa setelah melakukan tes di akhir pertemuan, kemudian dihitung dengan cara hitung persentase lalu dideskripsikan. Desain penelitian dalam pelaksanaan penelitian ini memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Sebelum dilakukan tindakan, terlebih dahulu siswa diberikan pre-tes untuk mengukur kemampuan awal siswa. Adapun desain penelitiannya sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap observasi awal (prasiklus), kegiatan ini dilakukan guna mengetahui kondisi awal yang sesungguhnya di kelas IV dan permasalahan yang dialami peserta didik maupun pendidik dalam mempelajari pelajaran aksara Jawa. Pada proses observasi ini peneliti terlibat dengan subjek yang sedang diamati atau sumber data penelitian. Peneliti tidak hanya berperan menjadi observer, akan tetapi peneliti juga berperan sebagai fasilitator.

Kemudian peneliti melakukan kegiatan pre-tes dalam pra-siklus hal ini dilakukan untuk mengetahui awal kemampuan membaca aksara Jawa. Tes yang digunakan berbentuk tes formatif yang dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran, kemudian hasil tes ini yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa siswa melalui penerapan model TGT berbantuan media permainan monopoli. Berdasarkan tes yang dilakukan pada pra-siklus ini menunjukkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa kelas IV masih tergolong rendah, dengan sebagian besar hasil yang didapatkan siswa mendapat nilai dibawah KKM. Hasil tersebut dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Pra-Siklus

No	Komponen	Kuantitas
1	Siswa yang mendapat nilai ≥ 72	6 Siswa
2	Siswa yang mendapat nilai ≤ 72	30 Siswa
	Jumlah Nilai	1770
	Rata-Rata	49,16667
	Presentase Ketuntasan	16,67%

Setelah permasalahan diketahui dan solusi dibuat, selanjutnya peneliti melakukan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament* dengan berbantuan media monopoli. Melalui kerjasama kelompok, siswa akan mendapatkan umpan balik dari kegiatan yang mereka lakukan. Siswa akan belajar untuk berperilaku yang baik dan paham bagaimana cara bekerja kelompok yang baik pula (Huda, 2013). Metode TGT ini merupakan bagian dari metode Student Team Learning yang didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus belajar bersama dan bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri serta teman sekelompoknya. Kegiatan belajar dengan model ini akan memunculkan kesan rileks pada diri siswa, tanpa mengesampingkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Hamdani, 2011). Hal ini juga sejalan dengan pendapatnya Nurjanah & Arifin (2022) bahwa dalam aktivitas belajar menggunakan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih nyaman, rileks disamping dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, bentuk kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar bersama-sama.

Menurut (Ngalimun, 2013) menyatakan bahwa model TGT ini dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa secara heterogen, tugas setiap kelompok bisa sama dan bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok akan bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Dapat disimpulkan bahwa metode TGT ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengutamakan prinsip kerja sama dalam sebuah kelompok dengan menggunakan permainan yang mengandung unsur turnamen. Anggota kelompok dalam model pembelajaran ini dipilih berdasarkan dari siswa yang heterogen. Dalam hal ini berarti satu kelompok masing-masing siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga diharapkan selama proses pembelajaran siswa dapat saling bekerja sama dalam memahami materi yang disampaikan guru atau materi yang dipelajari. Selain itu, digunakannya permainan yang mengandung unsur turnamen ini, dengan ditambahkan adanya sebuah penghargaan yang dimana akan menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Diakhir siklus satu dilakukan penilaian keterampilan membaca aksara Jawa siswa. Soal diberikan dalam bentuk bacaan beraksara Jawa yang dibaca oleh siswa. Hasil keterampilan membaca aksara Jawa siswa siklus 1 menunjukkan ada peningkatan jumlah siswa yang mampu membaca aksara Jawa. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Siklus 1

No	Komponen	Kuantitas
1	Siswa yang mendapat nilai ≥ 72	22 Siswa
2	Siswa yang mendapat nilai ≤ 72	14 Siswa
	Jumlah Nilai	2765
	Rata-Rata	76,8055
	Presentase Ketuntasan	61,11%

Melihat hasil kemampuan membaca aksara Jawa siswa pada siklus 1 dimana ada 22 anak yang melampaui KKM untuk keterampilan membaca aksara Jawa atau dalam prosentase sebesar 61,11%. Artinya masih ada 14 anak yang belum mampu membaca aksara Jawa dengan baik dan benar. Melihat dari indikator keberhasilan dalam penelitian yang menyebutkan prosentase ketuntasan

klasikal sebesar 75% maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus kedua. Pada siklus kedua proses pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan durasi waktu bermain anak yang belum terkontrol pada siklus 1. Guru memberikan batasan durasi waktu bermain untuk masing-masing kelompok agar setiap tahapannya dapat dilampai siswa tepat waktu. Hasil penilaian kemampuan membaca aksara Jawa siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Siklus 2

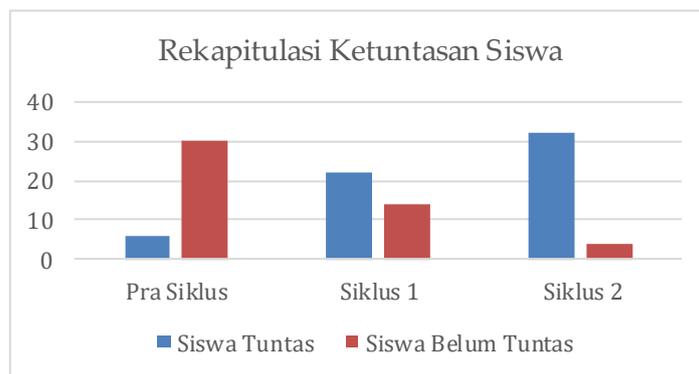
No	Komponen	Kuantitas
1	Siswa yang mendapat nilai ≥ 72	32 Siswa
2	Siswa yang mendapat nilai ≤ 72	4 Siswa
	Jumlah Nilai	3176,55
	Rata-rata	88,2375
	Presentase Ketuntasan	88,89%

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh menunjukkan penggunaan model *Teams Game Tournament* bermediakan permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa siswa sekolah dasar. Peningkatan terlihat dari jumlah siswa yang melampai nilai KKM untuk kemampuan membaca aksara Jawa dari pra siklus sampai siklus 2. Pada pra siklus hanya terdapat 6 anak yang memiliki kemampuan membaca aksara Jawa. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 terdapat 22 anak yang memiliki kemampuan membaca aksara Jawa dan 32 anak pada siklus 2 yang memiliki kemampuan membaca aksara Jawa. Masih terdapat 4 anak yang mengalami kesulitan dalam membaca aksara Jawa. Empat anak ini memiliki kesulitan yang berbeda-beda. Ada salah satu anak yang memang belum memiliki kemampuan mengenali bentuk dasar dari aksara Jawa. Anak ini memiliki latar belakang keluarga bukan orang Jawa dan dalam kesehariannya dia berkomunikasi dalam keluarganya menggunakan Bahasa Indonesia. Sementara 3 anak yang lain sudah memiliki kemampuan pengenalan bentuk dasar aksara Jawa, hanya memiliki kesulitan saat mengidentifikasi beberapa aksara yang dianggapnya sama, seperti aksara 'la' /a/ dengan 'ta' /t/ dan membedakan 4 aksara yang memiliki kemiripan identic, yakni 'nya' /v/ 'ba' /b/, 'tha' /q/, dan 'nga' /z/. Untuk melihat rekapitulasi ketuntasan membaca aksara Jawa siswa mulai dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Ketuntasan Membaca Aksara Jawa Siswa

Komponen	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-Rata Nilai	49,16667	76,8055	88,2375
Siswa Tuntas	6 Siswa	22 Siswa	32 Siswa
Prosentase Ketuntasan	16,67%	61,11%	88,89%

Berdasarkan hasil selama pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa di kelas IV terdapat peningkatan dalam kemampuan membaca aksara Jawa. Dalam hal ini dapat dinyatakan berhasil dengan tercapainya indikator tersebut, yakni dengan perolehan nilai siswa yang diatas $\geq 75\%$. Berikut diagram rekapitulasi nilai ketuntasan siswa.



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Ketuntasan Siswa

Metode *Teams Game Tournament* dapat membuat siswa lebih aktif dan mampu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih giat secara bersama-sama (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Anak-anak merasa tertantang selama proses pembelajaran berlangsung karena sejak awal pembelajaran guru telah menjelaskan jika akan ada pemenang dari permainan yang mereka mainkan. Situasi ini memberikan rangsangan kepada siswa untuk mampu menguasai materi yang dipelajari hari ini. Pembelajaran melalui TGT menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional (Suhartono, 2017). Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca aksara Jawa saat diajar menggunakan *Teams Game Tournament*. (Fatima et al., 2020) dan (Maruti & Ibadullah, 2021) melalui penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan *Teams Game Tournament* dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Kemudahan ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan mengenali bentuk aksara Jawa dan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa.

Penggunaan model *Teams Game Tournament* dalam pelaksanaannya diimbangi dengan penggunaan media permainan. Permainan yang digunakan adalah media permainan monopoli. Penggunaan media permainan ini membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa. Dalam hal ini sama dengan yang dikemukakan pada penelitian (Fatima et al., 2020) bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis game sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa di kalangan anak-anak. Dengan menggunakan media dapat merangsang siswa untuk belajar. (Hidayati, 2019) juga berpendapat bahwa dengan menggunakan media dapat mempengaruhi keterampilan membaca dan kemampuan sosial emosional pada anak. Pembelajaran yang menarik mampu menumbuhkan keaktifan pada siswa, oleh karenanya seorang pendidik juga harus mampu memilih media yang tepat sesuai dengan sasaran dan tujuan dalam pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil rata-rata nilai pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan pencapaian rata-rata nilai kemampuan membaca aksara Jawa dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan monopoli. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan keterampilan membaca aksara Jawa menunjukkan pada prasiklus terlihat hanya 16,67% siswa yang tuntas di atas KKM. Kemudian setelah diberikan perlakuan pada tahap siklus I memiliki peningkatan sebesar 61,11%, pada tahap siklus II dengan perolehan hasil sebesar 88,89%. Pada tahap siklus II ini dapat dinyatakan bahwa hampir secara keseluruhan dalam pemahaman membaca aksara Jawa mengalami peningkatan dan banyak siswa yang tuntas di atas KKM. Dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa di kelas IV SD Unggulan Muslimat Kudus.

REFERENSI

- Al Masjid, A., & Arief, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Blimbing 4. *Pendidikan Ke-SD-an*, 3(1), 48–54.
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.33366/ilg.v3i1.1766>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati, A. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPS Terpadu Berbasis Praktikum Model Problem Based Learning (PBL) Kelas VII SMP Islam Terpadu (SMPIT) Insan Permata Bojonegoro*. UNESA.
- Huda, M. (2013). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maruti, E. S., & Ibadullah, M. (2021). Efektivitas Penggunaan *Teams Game Tournament* Berbantuan Teka-Teki Silang Aksara Jawa dalam Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Sekolah Dasar. *Paedagoria*, 12(2), 224–330.
- Ngalimun. (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Praheto, B. E. (2013). *Penerapan Quantum Learning dengan Media Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas 3B SD Negeri 1 Wangon* Diambil dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/38786%0Ahttps://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/38786/MTE5MjI4/Penerapan-quantum-learning-dengan-media-permainan-puzzle-untuk-meningkatkan-kemampuan-membaca-aksara-jawa-pada-siswa-kelas-3b-sd-negeri-1-wangon-kab>
- Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan media jenga aksara Jawa Dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92–109. <https://doi.org/https://doi.org/0.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Slavin. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Indeks.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suhartono, S. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Materi Lempar Turbo Melalui Metode *Team Game Tournament* pada Siswa Kelas V Semester 2 SDN Wonorejo 1 Karanganyar Demak. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 55–57. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1816>
- Suprijono wilujeng. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 45–53.