

**IMPLEMENTATION OF TGT MODEL ASSISTED BY PUZZLE MEDIA ON
JAVANESE SCRIPT READING SKILLS OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL****PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**Nasya Auliya Puspitasari¹; Much Arsyad Fardani²; F. Shoufika Hilyana³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

email: nasyaauliya27@gmail.com

Received: 10 Februari 2025

Accepted: 20 Maret 2025

Published: 22 Maret 2025

DOI: <https://doi.org/10.29303/kopula.v7i1.6336>**Abstrak**

Pembelajaran Bahasa Jawa dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar, terutama pada materi aksara Jawa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai keterampilan membaca aksara Jawa yang belum memenuhi KKTP, penyebab rendahnya nilai siswa dikarenakan kemampuan dari setiap siswa yang berbeda-beda dan siswa beranggapan bahwa pembelajaran bahasa Jawa itu sangat sulit di pahami dan membosankan. Selain itu kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan guru terkesan monoton, dan tidak disertai dengan media pembelajaran sehingga membuat siswa pasif dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya peningkatan model pembelajaran TGT berbantuan media puzzle terhadap keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas IV SD. Pelaksanaan penelitian berlokasi di SDN 4 Getassrabi dengan metode penelitian kuantitatif *Pre-Eksperimental Design*. Pemerolehan data berasal dari *pre-test* dengan tujuan mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Dan *post-test* dilakukan sesudah diberi perlakuan. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai presentase *N-Gain* sebesar 59% dengan kriteria peningkatan yang cukup efektif. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media puzzle terhadap keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas IV ini mengalami peningkatan yang efektif untuk digunakan.

Kata kunci: *Team Games Tournament, Aksara Jawa, Keterampilan membaca, Media Puzzle*

Abstract

Learning Javanese is considered difficult by elementary school students, especially in Javanese script material. This can be seen based on the value of Javanese script reading skills that have not met the KKTP, the cause of low student scores is due to the different abilities of each student and students assume that learning Javanese is very difficult to understand and boring. In addition, the lack of variation in learning models applied by teachers seems monotonous, and is not accompanied by learning media so that students are passive and not interested in participating in learning. This study aims to determine the increase in the TGT learning model assisted by puzzle media on the Javanese script reading skills of grade IV elementary school students. The implementation of the study was located at SDN 4 Getassrabi with a quantitative research method Pre-Experimental Design. Data acquisition comes from the pre-test with the aim of determining the initial abilities of students before being given treatment. And the post-test was carried out after being given treatment. The results of this study showed a percentage value of N-Gain of 59% with fairly effective improvement criteria. Therefore, the use of the TGT learning model assisted by puzzle media on the Javanese script reading skills of grade IV students has experienced an effective increase for us

Keywords: *Team Games Tournament, Javanese Script, Reading Skills, Puzzle Media*

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib, dalam Pergub Nomor 57 Tahun 2013, Pasal 5 yang menerangkan bahwa pembinaan bahasa, sastra, dan aksara Jawa dilaksanakan di satuan pendidikan. Mata pelajaran Bahasa Jawa memuat pembelajaran terkait bahasa, sastra dan budaya Jawa, bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah. Bahasa daerah yang menjadi icon atau lambing dari identitas daerah menjadi hal penting dalam penghubung komunikasi keluarga atau masyarakat daerah (Astutik, 2020). Pendidikan merupakan strategis untuk mewujudkan kesejahteraan nasional (Hilyana et al, 2023). Generasi muda sekarang banyak yang tidak bisa membaca Aksara Jawa dengan baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki dua aspek, yaitu aspek sastra dan aspek kebahasaan. Pada aspek sastra, peserta didik diperkenalkan dengan karya sastra para pujangga Jawa dengan harapan peserta didik 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 (Fardani et al. 2023). Aspek yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yaitu aspek membaca dan menulis huruf latin dan Aksara Jawa, sehingga mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib.

Mata pelajaran Bahasa Jawa ini diajarkan mulai dari kelas 1 sampai kelas VI sekolah dasar, pada pembelajaran Bahasa Jawa dikelas IV harus dilakukan dengan cara yang menarik. Hal ini bertujuan agar dapat menambah motivasi belajar peserta didik agar tidak bosan ketika aktivitas pembelajaran sedang berjalan serta mampu memberikan kesan yang mudah bagi peserta didik pada pembelajaran Aksara Jawa, sehingga nantinya peserta didik mampu menangkap dengan efektif mengenai materi yang diajarkan (Maesa Kusuma et al. 2024). Berlandaskan pengamatan pada penelitian di SDN 4 Getassarbi Kudus. Didapatkan hasil bahwa masih sedikit nilai pada mata pelajaran Bahasa Jawa banyak memenuhi kriteria. Hal ini disebabkan karena ada beberapa materi yang dianggap sulit salah satunya yaitu pada materi Aksara Jawa, materi dikelas IV terdapat kompetensi membaca huruf Jawa yang menggunakan sandhangan swara. Kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik sekolah dasar (Fardani, 2023). Tetapi dalam membaca tulisan Aksara Jawa peserta didik masih kesulitan membedakan dan mengafal huruf-huruf aksara Jawa selain itu, Peserta didik merasa kesulitan dalam mengubah kalimat yang memakai alfabet menjadi Aksara Jawa Carakan. Terdapat Adapun permasalahan lain yang dialami peserta didik yaitu kurangnya penggunaan model dan media, yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar Bahasa Jawa oleh guru. hal tersebut terlihat saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru hanya menggunakan LKS sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak paham.

Penggunaan model dan media pembelajaran memang jarang dipakai guru dalam menyampaikan materi terutama pada pembelajaran Bahasa Jawa, guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang sering mendominasi dalam menyampaikan materi khususnya Aksara Jawa. Hal ini merupakan salah satu akibat peserta didik akan merasa bosan dan tidak aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan rendah dan kurang aktifnya siswa pada proses pembelajaran dapat diatasi dengan model, media, pendekatan dan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovasi. Pendekatan yang dipilih dan diterapkan haruslah berpusat pada dua arah, yaitu siswa dan guru, sehingga siswa dapat menjadi aktif dan tanggap pada saat proses pembelajaran berlangsung (Hilyana dkk, 2023). Tujuan dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat dan menarik akan terselenggaranya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Arifin dan Abduh 2021). Dalam permasalahan ini harus ada tindakan yang strategis agar dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa yang maksimal. Tindakan tersebut dapat dilakukan dengan penerapan tipe model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

Model pembelajaran *teams games tournament* menurut Slavin (2015) yaitu prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga peserta didik bergairah belajar. Menurut Hasanah dkk (2020) Model pembelajaran *teams games tournamnet* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Ciri khas *teams games tournament* membuat peserta didik antusias selama proses pembelajaran karena peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik (Fardani, 2023) Selain model pembelajaran, penggunaan media yang menarik diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, media memiliki tugas sebagai guru dan menjadi sumber belajar bagi peserta didik (Hilyana et al. 2023). Salah satu media yang digunakan yaitu media puzzle.

Media *puzzle* yang dimodifikasi sehingga memuat pembelajaran Aksara Jawa membuat peserta didik lebih mudah mengingat karena pembelajaran dilakukan dengan media permainan.(Maryana, 2021). Hal ini akan membantu merangsang daya ingat Peserta didik dalam mengingat pelajaran yang dirasa sulit. Model permainan *puzzle* Aksara Jawa merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran Bahasa Jawa terutama materi membaca Aksara Jawa (Febrianingrum & Wiranti, 2023). *Puzzle* Aksara Jawa merupakan permainan merangkai huruf menjadi sebuah kalimat utuh. Dengan menyajikan bentuk pembelajaran yang berbeda mengenai Aksara Jawa peserta didik diharapkan lebih tertarik untuk belajar mengenai Aksara Jawa dan peserta didik akan mengingat dan hafal bentuk dan dapat mengingatnya (Setiawan, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk memperdalam pemahaman konsep dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Hilyana, dkk, 2024).

Sebelum dilakukan penelitian ini adapun penelitian sejalan yang berhubungan dengan model dan media pembelajaran yakni penelitian oleh Fardani (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa di kelas IV SD Unggulan Muslimat Kudus. Hal ini dapat dilihat dari pada prasiklus terlihat hanya 16,67% siswa yang tuntas diatas KKM. Kemudian setelah diberikan perlakuan pada tahap siklus I memiliki peningkatan sebesar 61,11%, pada tahap siklus II dengan perolehan hasil sebesar 88,89%. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Maryana (2021) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran Aksara Jawa disekolah dengan menggunakan media lebih efektif ketimbang hanya dengan ceramah. Dengan menggunakan media siswa akan lebih semangat dan tertarik dalam belajar. Salah satunya menggunakan puzzle carakan, peserta didik dapat menyusun puzzle dan dapat sambil belajar sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahaminya.

Berdasarkan latar belakang diatas dan mendukung penelitian sebelumnya mengenai permasalahan dan model pembelajaran *teams game tournament*, dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan kemampuan dalam membaca aksara Jawa dengan menerapkan model *teams game tournament* bermediakan permainan puzzle.

REVIEW TEORI

Kata media, berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media. Menurut Wulandari et al. (2023) Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Rahayuningsih et al. (2022) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain penggunaa media, model pembelajaran juga harus diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif, model ini merupakan permainan yang nantinya siswa akan terbentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen dimana nanti setiap kelompok akan melakukan pertandingan. Menurut Mahardi dkk (2019) Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. Menurut Sensualita (2021) pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status.

Kesenjangan dalam penelitian ini adalah terjadi ketidaksesuaian antara teori dengan kenyataan yang terjadi pada siswa kelas IV SDN 4 Getassrabi, dimana menurut pendapat Rahimah et al (2023) menyatakan bahwa pembelajaran ideal dapat mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif saat pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan sehingga siswa seharusnya dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya guru masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru di dalam kelas, bukan model pembelajaran yang inovatif sehingga anak cenderung lebih cepat bosan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *PreExperimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain penelitian ini terdapat dua perlakuan yaitu *pretest* dan *posttest*. Yang pertama *pretest* sebelum diberi perlakuan dan yang kedua *posttest* setelah kegiatan diberi perlakuan yaitu menggunakan model *Teams Game Tournament* dan menggunakan media puzzle Aksara Jawa. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Getassrabi, Gebog, Kabupaten Kudus. Dimana subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 13 siswa. Berikut rumus *PreExperimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*.

Tabel 1 Bentuk rancangan penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono 2019)

Keterangan :

O₁ = Pemberian test awal (*pretest*)

O₂ = Pemberian evaluasi akhir (*posttest*)

X = Pemberian *treatment* atau perlakuan

Teknik pengumpulan data ini berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji normalitas dan Uji *N-Gain*. Adapun uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besarnya peningkatan hasil uji setelah dilakukan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental Design dengan tipe one grup *pretest posttest*. Pelaksanaan *pretest* dilakukan diawal sebelum diberikan tindakan, sedangkan untuk *posttest* diberikan setelah dilakukannya tindakan. Peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui jenis uji statistik yang akan digunakan dalam penelitian, jika data berdistribusi normal maka uji statistik yang digunakan adalah uji statistik parametrik, Sedangkan jika data tidak berdistribusi normal maka uji statistik yang digunakan adalah uji statistik nonparametrik.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Soal *Pretest* dan *Posttest*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.145	13	.200*	.902	13	.142
posttest	.180	13	.200*	.914	13	.208

Uji normalitas *pretest* dan *posttest* menggunakan *shapiro-wilk*, uji ini digunakan dalam penelitian kuantitatif. Apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05 (Tanda > 0,05) maka data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil diatas nilai *pretest* memperoleh signifikansi > 0,05 yaitu 0,142 yang berarti data itu berdistribusi normal sedangkan hasil *posttest* memperoleh signifikansi 0,05 yaitu 0,208 maka dapat dilanjutkan pengujian hipotesis. Data dari nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, jika hasil semua data berdistribusi normal, maka uji statistik parametrik yang digunakan dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang kedua yaitu menggunakan Uji N-Gain Score. Uji ini digunakan untuk membandingkan antara nilai *pretest posttest* dengan skor maksimal ideal yang sudah ditentukan. Hasil uji N-Gain Score dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Perhitungan N-Gain Score

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	13	.25	.86	.5961	.17917
Ngain_Persen	13	25.00	85.71	59.6063	17.91725
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan hasil output data diatas, hasil uji N-gain diperoleh nilai rata-rata 0,59 dengan kriteria cukup efektif yang artinya terdapat peningkatan dalam penggunaan model pembelajaran *team games tournamen* berbantuan media puzzle terhadap keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 4 Rekapitulasi hasil *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Terendah	40	65
Nilai Tertinggi	65	95
Rata – Rata Nilai	52.17	80.00

Riset ini dilakukan pada kelas IV SDN 4 Getassrabi dengan populasi sebanyak 13 peserta didik, pengujian yang diberikan yaitu diberikan 5 butir soal uraian yang harus dijawab dengan lisan, penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan, pada pertemuan pertama siswa diberikan soal *pretest* terlebih dahulu kemudian peneliti menyampaikan materi aksara jawa, sandhangan dan mengenalan media puzzle Aksara Jawa kepada peserta didik lalu bermain, kemudian penelitian dihari kedua yaitu melaksanakan game dengan melalui soal yang sudah disiapkan oleh peneliti, penelitian dihari ketiga yaitu kegiatan tournamen dan *posttest*.

Peneliti ukur melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* guna mencari tahu ada tidaknya pengaruh pemakaian media pembelajaran puzzle terhadap keterampilan membaca Aksara Jawa pratindakan dan pasca tindakan. Sekolah menetapkan nilai KKTP 65, mengacu ketentuan tersebut, ketika *pretest* peserta didik masih belum mencapai KKTP. Hal ini berarti bahwa sebelum diberikan perlakuan tingkat keberhasilan tergolong rendah. Sedangkan setelah memberikan perlakuan kepada peserta didik berupa pemakaian model pembelajaran *team*

games tournament dan media pembelajaran *puzzle* guna menambah hasil yang diperoleh setelah belajar Aksara Jawa, nilai yang didapatkan oleh peserta didik saat diberikan soal *posttest* yang mendapatkan nilai yang sudah memenuhi KKTP. Hasil *pretest* memperlihatkan bahwa nilai terendah adalah 40, sementara 65 merupakan nilai terkecil sebagai hasil *posttest*. Nilai tertinggi hasil *pretest* adalah 65, sementara untuk *posttest* menunjukkan nilai 95. Pada *pretest* mendapat nilai rata-rata 52.17 sementara *posttest* nilai rata-ratanya 80.00. Nilai *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan, perolehan tersebut menjadi bukti adanya peningkatan penggunaan model *team games tournamen* berbantuan media *puzzle* terhadap keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas IV SDN 4 Getasrabi.

Hasil efektivitas keterampilan membaca Aksara Jawa bagi peserta didik dijelaskan menggunakan uji *N-Gain Score dengan aplikasi SPSS 25 for windows*. Pengujian ini dilakukan untuk membandingkan hasil skor *pretest* dan skor *posttest* peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai 0,59 yang artinya kriteria peningkatan keterampilan membaca Aksara Jawa setelah diberikan perlakuan menggunakan model *team games tournament* berbantuan media *puzzle* mendapat kriteria sedang. Presentase nilai N-Gain mendapat 59.61% yang menunjukkan penafsiran keefektifan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *puzzle* terhadap keterampilan membaca aksara jawa siswa dapat dikategorikan cukup efektif.

Riset yang dilakukan oleh Astutik (2020), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajara siswa pada materi bahasa jawa, hasil menunjukkan *pretest* mendapat nilai rerata 52,7 lalu untuk *posttest* adalah 83,2. Hal tersebut bermakna terdapat signifikansi dari pengaruh pengimplementasian media *puzzle* terhadap hasil belajar Aksara Jawa peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Lalu penelitian menurut Fardani dkk (2024) penerapan metode *quantum learning* berbantu media karawa pada kegiatan pembelajaran Bahasa jawa di kelas III peningkatan keterampilan membaca pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dibuktikan pada keterampilan membaca Aksara Jawa siswa hasil perolehan ketuntasan klasikal prasiklus sebesar 37%. Kemudian setelah diberi perlakuan memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 45% dengan kriteria perlu bimbingan pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82% dengan kriteria baik. Dan penelitian menurut (Fatima et al., 2020) bahwa penggunaan *teams game tournament* dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempelajari Aksara Jawa. Kemudahan ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan meengenal bentuk aksara Jawa dan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa.

Penggunaan model TGT dalam pelaksanaannya diimbangi dengan penggunaan media permainan. Permainan yang digunakan adalah media permainan *puzzle*. Penggunaan media permainan ini membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa. 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. Hilyana (2024) Hasil belajar yang optimal akan diperoleh apabila pendidik dapat menjelaskan materi dengan baik serta peserta didik dapat memahami dan menerima materi dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh yaitu bahwa penggunaan model *team games tournamen* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas IV. Dengan hasil N-Gain sebesar 0,5 dengan kategori sedang, hal ini menunjukkan bahwa pengunaan model *team games tournamen* berbantuan media *puzzle* cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas IV sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *team games tournamen* berbantuan media *puzzle* aksara jawa dikategorikan sedang, sehingga penggunaan media dan model bisa diajarkan

kepada peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV Sekolah Dasar. Dengan perhitungan rata-rata pada *pretest* yaitu 52 dan *posttest* yaitu 80 yang menunjukkan bahwa penggunaan model dan media cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa. Berdasarkan hasil pengamatan, saran dalam penelitian ini yaitu pembelajaran model TGT dapat digunakan untuk sebuah solusi dalam penggunaan model pembelajaran. TGT ini akan membuat peserta didik tidak akan merasa bosan dan lebih aktif. TGT terhadap keterampilan membaca Aksara Jawa, sehingga dengan model pembelajaran dan media ini bisa menjadi alternatif pada pembelajaran Bahasa Jawa dengan situasi yang baru dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Muhammad, dan Muhammad Abduh. 2021. “Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning.” *Jurnal Basicedu* 5(4): 2339–47.
- Astutik, Dkk. 2020. “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 8(1): 79–87.
- Fardani, Much Arsyad, Azizaton Nisaak, Lutfi, dan Wawan Shokib Rondli. 2023. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas V.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(3): 1642–50.
- Fardani, Much Arsyad. 2023. “Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4: 1081–88.
- Fardani, Much Arsyad, Umi , Nareswari Baroroh, dan Lintang Kironoratri. 2023. “Kesulitan Membaca Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar (Studi Kasus Di SDN Pati Kidul 01).” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(September): 2548–6950.
- Fardani, Much Arsyad, Lintang Kironoratri, dan Nunung Lestari. 2024. “Menerapkan Metode Quantum Learning Berbantuan Media Karawa Pada Siswa Sekolah Dasar.” 12(1): 1–10.
- Fardani, Much Arsyad, Dwiana Asih Wiranti, Erik Aditia Ismaya, dan Devi Kumala. 2023. “Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa.” *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 4(5): 533–42.
- Fatima, Whinny Qori, Livia Khairunisa, dan Budi Prihatminingtyas. 2020. “Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa.” *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(1): 17–22.
- Febrianingrum, Linda, dan Dwina Asih Wiranti. 2023. “Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Basicedu* 7(6): 4098–4109.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, dan Metty Liesdiani3. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa.” *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3(2): 104–11.
- Hilyana, Dkk. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD 3 Tenggaes.” 09(September): 1–23.
- Hilyana, F. Shoufika et al. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromediaflash untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 7(4): 2576–82.
- Hilyana, F. Shoufika, Fina Fakhriyah, dan Liya Novita Arum. 2024. “Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 24(1): 471.
- Hilyana, F. Shoufika, Diana Ermawati, dan Mihwatun. 2024. “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Inkuiri Berbantuan Media Smart Box Kelas IV SD.” *Future Academia : The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced* 2(3): 307–14.

- Hilyana, Shoufika F et al. 2023. "Pengembangan Media Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 7 Kandangmas." *Jurnal Pendidikan IPA* 12(2): 133–38.
- Maesa Kusuma, Hesti et al. 2024. "Meningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Model Quantum Learning Berbantuan Media MONORAJA." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 8(1): 71–82.
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, dan I Gede Astawan. 2019. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2(2): 98.
- Maryana, Windri, Laili Rahmawati, dan Krisma Anugra Malaya. 2021. "Penggunaan Permainan Puzzle Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7(1): 173–86.
- Rahayuningsih et al. 2022. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1(2): 95.
- Rahimah Ikhsani, Siti et al. 2023. "Karakteristik Pembelajaran Tematik Yang Ideal Pada Sekolah Dasar." *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)* 1(1): 290–95.
- Sensualita, dkk. 2021. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- Setiawan, Bamas Aprihadi. 2020. "Pengaruh Media Puzzle Aksara Jawa Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Jawa." *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(1): 13–16.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Wulandari, Annisa Anastasia, Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2): 3928–36.