BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian diperoleh melalui pengumpulan data melalui kegiatan observasi yang dilakukan pada siswa dan guru, hasil wawancara, serta hasil tes pada tiap siklus. Selanjutnya data yang diperoleh diuraikan dalam bentuk siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan selama proses belajar di kelas. Sebelum melaksanakan siklus pembelajaran penelitian terlebih dahulu melakukan kegiatan pra siklus, untuk mendapatkan data awal mengenai keterampilan menulis Aksara Jawa siswa serta sebagai acuan dalam pelaksanaan siklus I. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus sebagaimana akan dijelaskan berikut ini:

1. Pra Siklus

Tema penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan peneliti tentang kesulitan siswa dalam menulis Aksara Jawa. Hal ini berawal dari pengalaman peneliti ketika memberikan bimbingan belajar pada sebagian siswa kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono. Siswa menganggap materi menulis Aksara Jawa adalah salah satu materi yang sulit dan tidak disukai.

Materi menulis Aksara Jawa dirasa tidak menarik bagi siswa. Selain karena banyaknya huruf yang harus diketahui dan dihafal, materi ini juga tidak digunakan dalam kegiatan sehari-hari secara langsung. Sehingga siswa kesulitan dalam materi ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan pengalaman tersebut, peneliti mencoba berdiskusi dengan guru Bahasa Jawa di MI Roudlotul Ihsan Sukodono. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 2-6 Mei 2016. Pada kegiatan ini peneliti belum melakukan penelitian di kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan permainan *Scattergories.* Peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan guru kolaborator mengenai ketutasan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi menulis Aksara Jawa. Dari hasil wawancara diketahui ada 13 siswa yang mencapai KKM belajar dari 29 siswa.

Peneliti kemudian meminta dokumentasi guru tentang nilai ulangan harian siswa pada materi menulis Aksara Jawa. Dari hasil ini dapat diketahui perhitungan nilai ulangan harian yang digunakan sebaagai acuan pada pra siklus sebagai berikut (*Lampiran 3, halaman 120*):

a) Jumlah siswa yang tuntas = 13
b) Jumlah siswa yang belum tuntas = 16
c) Jumlah skor maksimal = 8
d) Nilai rata-rata yang diperoleh

$$\overline{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan: $\overline{X}$: Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah semua nilai peserta didik

ΣN : Jumlah peserta didik

$$\overline{X} = \frac{1660}{29}$$

$$= 57{,}24$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Persentase Ketuntasan

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas belajar x 100\%}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{13 \text{ x } 100\%}{29}$$

$$= 44\ \%$$

Berdasarkan nilai dokumentasi dari guru, diketahui pada pembelajaran ini secara keseluruhan nilai ketermpilan menulis aksara Jawa siswa dikatakan kurang, karena persentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 85% dan dari hasil ketuntasan belajar masih memperoleh persentase 44%. Secara individual keterampilan menulis Aksara Jawa siswa harus ditingkatkan sehingga menjadi lebih baik lagi.

Sebagai solusi dari untuk meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa, dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan pembelajaran menggunakan permainan *Scattergories.* Melalui penerapan pembelajaran ini, diharapkan keterampilan menulis aksara siswa akan meningkat

2. Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut akan diuraikan sebagaimana berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Perencanaan

Awalnya peneliti dan guru kolaborator melakukan perencanaan untuk menentukan waktu dan bentuk pembelajaran yang dilakukan dalam siklus I. Dari hasil diskusi antara peneliti dan guru kolaborator, disepakati penelitian akan dilakukan pada tanggal 12 Mei 2016 dengan bentuk pembelajaran menggunakan permainan *Scattergories*.

Beberapa hal yang disiapkan peneliti dan guru kolaborator adalah sebagai berikut:

1) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Rencana pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk pelajaran Bahasa Jawa tingkat SD/MI. Selanjutnya dari KI-KD dikembangkan menjadi indikator-indikator pembelajaran yang digunakan dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan permainan *Scattergories*.

Rencana pembelajaran yang disusun, disesuaikan dengan latar belakang masalah yang ditemui sebelumnya. Maka dipilih materi Sandhangan Aksara Jawa. Sandhangan tersebut terdiri dari, Sandhangan Panyigeg Wanda (Layar, Cecak, Wignyan, dan Pangkon) serta Sandhangan Wyanjana (Cakra, Keret, dan Pengkal).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Alat dan Sumber Belajar

Selain materi yang akan disampaikan, peneliti dan guru kolaborator mendiskusikan alat dan sumber belajar yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Disepakati dari hasil diskusi yang telah dilakukan, media yang akan digunakan adalah kartu kata dan sumber belajar menggunakan buku pegangan siswa serta pepak bahasa Jawa.

3) Bentuk Evaluasi

Peneliti dan guru kolaborator kemudian menentukan evaluasi yang akan digunakan. Dari hasil diskusi, ditentukan evaluasi yang digunakan adalah tes tulis. Selanjutnya disiapkan 10 butir soal yang akan dikerjakan siswa secara individu. Pelaksanaan tes evaluasi dilakukan pada akhir pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan rencana tindakan yang dilakukan, peneliti ingin mengetahui apakah penelitian yang dilakukan sudah berhasil atau belum. Apabila sudah berhasil maka siklus dihentikan. Jika belum sesuai harapan maka akan dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah: Nilai rata-rata kelas minimal 66, Minimal 85% siswa memenuhi KKM yang diitentukan yakni 66, Guru dapat melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah dikembangkan sebelumnya sebesar 80%, dan Penilaian aktifitas siswa mencapai 80%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan ini mengacu pada perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti dan guru kolaborator melaksanakan kegiatan pembelajaran di Kelas IV MI Roudlotul Ihsan Sukodono. Pada pelaksanaan siklus I peneliti bertindak sebagai observer, guru kolaborator melakukan kegiatan pembelajaran dengan bantuan peneliti.

Tahap perencaan dilakukan guru dengan baik. Tahap ini meliputi persiapan RPP, Media dan alat yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain persiapan yang dilakukan oleh guru, persiapan siswa juga dilakukan dengan cukup baik. Meliputi persiapan alat tulis dan mental dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya yakni masuk di kegiatan awal pembelajaran. Diawali dengan guru mengucapkan salam, dengan serentak sebagian siswa menjawab salam. Guru mengajak siswa berdo'a bersama dipimpin oleh siswa yang bertugas pada hari itu. Setelah berdo'a, guru meminta siswa terlebih dahulu untuk merapikan meja dan baju mereka. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dan menanyakan kabar siswa. Dengan semangat sebagian siswa menjawab "Alhamdulillah, luar biasa, masuk syurga, Allahuakbar, yes!"

Dilanjutkan dengan kegiatan berikutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan siswa tentang macam-macam sandhangan dalam Aksara Jawa. Sebagian siswa dengan seksama memperhatikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penjelasan dari guru. Dari kegiatan apersepsi guru kemudian memotivasi siswa dengan meminta mereka menyebutkan kata dalam bahasa Jawa yang berakhiran “r” dan “ng”. Siswa menyebutkan beberapa kata sesuai instruksi guru dengan cukup semangat. Pembelajaran dilanjutkan dengan guru menyampaikan informasi tentang materi pada pertemuan hari ini yakni lanjutan pertemuan sebelumnya tentang “ Sandhangan Panyigeg Wanda lan Wyanjana”. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari tersebut, dengan serentak siswa menjawab “iya bu”.

Pembelajaran dilanjutkan pada kegiatan inti. Guru menjelaskan secara singkat skenario pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa mendengarkan penjelasan dengan seksama. Selanjutnya guru meminta siswa membentuk 7 kelompok kecil dan memilih masing-masing ketua kelompok. Siswa kemudian berhitung dari 1 sampai 7 kemudian mereka berkumpul sesuai dengan nomor kelompoknya dan memilih satu orang sebagai ketua kelompok sesuai instruksi. Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan lembar kerja (LK) pada masing-masing kelompok yang berisi petunjuk permainan *Scattergories*. Siswa membaca dengan seksama LK yang didapat secara berkelompok. Masing-masing ketua kelompok mengambil kategori kata yang sudah disiapkan oleh guru. Pada pembelajaran ini kelompok 1 mendapat kategori layar, kelompok 2 wignyan, kelompok 3 cecak, kelompok 4 pangkon, kelompok 5 cakra, kelompok 6 keret, dan kelompok 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengkal. Guru juga membagikan kartu kata sejumlah anggota kelompok masing-masing. Selanjutnya guru mengintruksikan kepada masing-masing siswa dalam kelompok untuk menuliskan 1 kata dalam bahasa Jawa sesuai kategori kata yang diperoleh. Siswa mendengarkan instruksi guru dan menuliskan 1 kata dalam bahasa Jawa. Setelah semua anggota kelompok selesai menulis, ketua kelompok kembali mengumpulkan kartu kata dari anggota kelompoknya. Kartu kata yang sudah terkumpul ditukar pada kelompok lain. Kelompok 1 memberikan kartu kata pada kelompok 2, kelompok 2 memberikan kartu kata pada kelompok 3, kelompok 3 memberikan kartu kata pada kelompok 4, kelompok 4 memberikan kartu kata pada kelompok 5, kelompok 5 memberikan kartu kata pada kelompok 6, kelompok 6 memberikan kartu kata pada kelompok 7, dan kelompok 7 memberikan kartu kata pada kelompok 1. Kartu kelompok yang sudah ditukar, dibagikan lagi pada masing-masing anggota kelompok. Siswa diminta untuk mengamati tulisan yang ada dalam kartu katanya, lalu menulis bentuk Aksara Jawa dari kata yang diperoleh. Ketua kelompok kembali mengecek jawaban dari masing-masing anggotanya, jika semua anggota sudah selesai menjawab, kartu kata dikumpulkan lagi. Sementara itu guru berkeliling mengamati hasil kerja siswa. Selanjutnya ketua kelompok bertugas menempelkan jawaban masing-masing anggota kelompok pada papan tempel yang disediakan. Guru bersama-sama dengan siswa mengecek jawaban masing-masing

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelompok. Setiap jawaban yang benar diberi 1 bintang, kegiatan ini dilakukan sampai semua jawaban sudah dikoreksi dan sudah di dapatkan pemenang dari permainan yang dilakukan (*nilai kegiatan kelompok , lampiran 8 halaman 133*).

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan penutup. Mulanya guru mengajak siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tentang sandhangan aksara Jawa, kegunaan sandhangan layar dan seterusnya. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk meyampaikan perasaannya tentang pembelajaran hari ini. Sebagian dari mereka menjawab sangat tertarik dan senang dengan pembelajaran hari ini, beberapa lainnya menjawab masih bingung karena baru pertama melakukan pembelajaran semacam ini. Setelah itu dalam kegiatan penguatan guru menyampaikan lagi fungsi dari sandhangan yang sudah dipelajari dan bentuk penulisan yang benar serta memberikan kesimpulan. Selanjutnya guru membagikan soal latihan pada semua siswa dibantu oleh peneliti. Siswa mengerjakan secara individu. Setelah semua siswa mengumpulkan tugas guru mengakhiri kegiatan pembelajaran. Terlebih dahulu guru meminta siswa merapikan tempat duduk dan membersihkan sampah di sekitar bangkunya. Siswa berdo’a bersama dengan dipimpin oleh siswa yang bertugas. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam, dan secara serentak sebagian siswa menjawab salam dari guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pengamatan

1) Hasil observasi siswa siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, diketahui bahwa keaktifan siswa masih perlu ditingkatkan lagi. Dari data hasil pengamatan yang telah dilakukan, didapatkan hasil yang dapat diuraikan sebagaimana berikut (*hasil observasi siswa, lampiran 4 halaman 121*):

a) Keterangan jumlah keseluruhan skor aktifitas siswa siklus I

Skor total yang diperoleh adalah 85, sedangkan skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 128. Berdasarkan hasil ini maka didapatkan persentase keaktifan siswa sebagai berikut,

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh x 100\%}}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{85 \text{ x } 100\%}{128}$$

$$= 66\ \%$$

Berdasarkan perhitungan secara keseluruhan pada instrumen observasi siswa diketahui bahwa kegiatan belajar siswa tergolong dalam kategori cukup dengan perolehan skor 85. Idealnya dalam kegiatan pembelajaran siswa bisa mendapatkan skor 128. Perolehan skor siswa masuk dalam kategori kurang karena dalam pelaksanaan pembelajaran siswa belum terbiasa menggunakan permainan *Scattergories*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan semacam ini baru pertama kali mereka lakukan. Sehingga ada beberapa aspek yang pelaksanaannya kurang efektif.

Observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa ada beberapa aspek yang pelaksanaannya masih perlu perbaikan. Dari hasil observasi, peneliti dapat menguraikan statistik deskriptif tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran sebagai berikut.

Pada tahap persiapan, siswa mendapatkan skor 8 dimana skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 12. Jika dipersentasikan dari skor yang didapat menjadi 67%. Skor ini masuk dalam kategori cukup. Dikategorikan seperti itu karena pada persiapan alat tulis, beberapa siswa hanya membawa pensil tanpa penghapus. Selain itu sikap mental siswa pada saat memulai pembelajaran masih kurang. Saat pembelajaran akan dimulai mereka masih belum dalam keadaan rapi.

Dilanjutkan tahap pelaksanaan yang terdiri dari tiga komponen yakni, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada pelaksanaan kegiatan awal siswa mendapatkan skor 25 dari 36 skor ideal yang bias diperoleh. Jika dipersentasikan hasilnya adalah 69% dan masuk dalam kategori cukup.

Pada kegiatan awal, hasil observasi siswa dikategorikan masih kurang karena saat menjawab salam mereka menjawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan serentak namun dalam keadaan belum rapi. Sehingga siswa mendapatkan skor 3 dalam aspek ini. Pada tahap apersepsi siswa hanya mendapatkan skor 2 dari 4 skor ideal yang bisa didapatkan. Hal ini dikarenakan pada saat guru melakukan apersepsi siswa dengan semangat menjawab namun masih ada yang mengobrol kiri kana dengan teman yang lain. Siswa mendapat skor 3 dari tujuan pembelajaran karena mereka mengetahui tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

Tahap selanjutnya adalah pada kegiatan inti pembelajaran. Secara keseluruhan siswa mendapat skor 30 dari 48 skor ideal pada tahap ini. Jika dipersentasikan menjadi 63%. Skor ini masuk dalam kategori cukup. Secara keseluruhan rata-rata pada tiap aspek siswa mendapat skor 2 dari 4 skor ideal. Hal ini dikarenakan siswa belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan permainan *Scattergories*. Sehingga pada proses pembelajaran mereka merasa bingung. Saat pembagian kelompok kelas menjadi gaduh, siswa belum bergegas menuju kelompok yang sudah ditentukan. Ketika pemilihan ketua kelompok juga masih belum efektif. Siswa saling tunjuk dalam menentukan ketua kelompok sehingga masih mendapat skor 2. Saat pembagian LK, siswa kurang mencermati LK yang didapatkan. Sehingga saat permainan berlangsung mereka bingung dan kurang memerhatikan instruksi. Sehingga kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi kurang kondusif. Pada aspek terakhir di kegiatan ini yakni saat pembagian reward, siswa sangat bersemangat. Namun kelas menjadi tidak tertata rapi.

Tahap selanjutnya yakni kegiatan akhir, siswa mendapatkan skor 22 dari skor ideal 32. Skor ini jika dipersentasikan menjadi 69% dan masih masuk dalam kategori cukup. Hal ini dikarenakan pada saat guru melakukan umpan balik, siswa kurang memerhatikan. Siswa masih sibuk dengan hasil poin yang didapatkan kelompoknya pada kegiatan sebelumnya. Sehingga siswa hanya mendapat skor 2. Selain itu saat guru menyampaikan kesimpulan dan penguatan siswa masih ngobrol kiri kanan dengan temannya. Pada 8 aspek yang lain di kegiatan akhir siswa mendapat skor 3 karena kegiatan dilakukan dengan baik, tepat waktu, hanya saja kurang efektif.

2) Hasil observasi guru siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran menggunakan Permainan *Scattergories,* didapatkan hasil bahwa pelaksanaan pembelajaran guru kurang maksimal dan masih perlu ada perbaikan. Secara keseluruhan guru mendapatkan skor 96 dari skor maksimal 145 yang bisa didapatkan (*hasil observasi guru, lampiran 6 halaman 127*).

a) Keterangan jumlah keseluruhan skor aktifitas guru siklus I

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh x 100\%}}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\text{Persentase} = \frac{96 \text{ x } 100\%}{145}$$

$$= 66\ \%$$

Berdasarkan perhitungan skor secara keseluruhan, hasil observasi aktifitas guru masuk dalam kategori cukup. Dikategorikan demikian karena skor total yang diperoleh guru sebesar 96. Padahal idealnya guru bisa mendapatkan skor 145. Jika dipersentasikan menjadi 66%. Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa ada beberapa aspek yang masih perlu perbaikan. Pelaksanaan beberapa aspek masih kurang efektif.

Observasi yang dilakukan pada guru meliputi 4 tahapan. Tahap persiapan memenuhi aspek sebanyak 75%. Tahap pelaksanaan mencakup 3 komponen, kegiatan awal sebesar 67%, kegiatan inti 63%, dan kegiatan akhir 66% aspek terpenuhi. Pada pengelolaan sebesar 58%. Dan terakhir dalam pengondisian suasana kelas memenuhi aspek sebanyak 63%. Dari hasil observasi, peneliti dapat menguraikan statistik deskriptif tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran sebagai berikut.

Pada tahap persiapan guru mendapatkan skor 9 dari skor ideal 12. Skor ini termasuk dalam kategori cukup. Hal ini dikarenakan guru melakukan tahap perencaan dengan cukup baik. RPP serta media sudah disiapkan sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, dimana terdapat 3 komponen dalam tahap ini. Pertama, kegiatan awal (pendahuluan) guru memperoleh skor 24 dari 36 skor ideal. Skor ini masuk dalam kategori cukup jika dipersentasikan. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan menyiapkan siswa dan mengecek kehadiran siswa tidak dilakukan dengan tepat waktu. Sehingga waktu untuk kegiatan yang lain terpotong. Selain itu pada kegiatan memotivasi siswa, guru belum mampu membangkitkan motivasi siswa secara keseluruhan.

Pada kegiatan inti, guru mendapat skor 30 dari 48 skor ideal. Jika dipersentasikan masuk dalam kategori cukup. Hal ini dikarenakan ada 8 aspek yang belum dilakukan dengan sesuai dan efektif. Sehingga hanya memperoleh skor 2. Aspek tersebut diantaranya adalah saat pembagian kelompok dan membimbing siswa dalam kegiatan berkelompok. Aspek ini belum dilakukan dengan efektif. Sehingga banyak siswa yang bingung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Di kegiatan akhir guru memperoleh skor 21 dari 32 skor ideal. Skor ini juga masih dikategorikan cukup. Dari 8 aspek yang diamati, 3 aspek guru mendapat skor 2. Hal ini dikarenakan pada kegiatan penguatan dan kesimpulan belum dilakukan dengan baik. Sehingga siswa kurang memperhatikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada aspek pengelolaan waktu, guru hanya mendapat skor 7 dari 12 skor ideal. Hal ini dikarenakan pada awal pembelajaran guru memerlukan banyak waktu untuk mengondisikan siswa. Sehingga pada kegiatan yang lain dilakukan lebih cepat. Selanjutnya dalam pengelolaan kelas, guru melakukan dengan cukup baik dengan skor 5 dari 8 skor ideal. Hal ini dikarenakan kelas menjadi hidup dalam pembelajaran namun kurang kondusif.

3) Hasil tes evaluasi siswa siklus I

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan *Scattergories*, siswa diberikan tes untuk mengevaluasi keterampilan menulis siswa. Berdasarkan pedoman penilaian yang telah dibuat sebelumnya dan, didapatkan hasil nilai tes akhir pada siklus I sebagai berikut (*nilai evaluasi siklus I, lampiran 10 halaman 135)*:

a) Jumlah siswa yang tuntas = 17
b) Jumlah siswa yang belum tuntas = 12
c) Jumlah skor maksimal = 8
d) Nilai rata-rata yang diperoleh

$$\overline{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan: $\overline{X}$: Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah semua nilai peserta didik

ΣN : Jumlah peserta didik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\overline{X} = \frac{1694}{29}$$

$$= 58{,}41$$

f) Persentase Ketuntasan

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas belajar x 100\%}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{17 \text{ x } 100\%}{29}$$

$$= 59\ \%$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran dengan penerapan permainan *Scattergories*, materi sandhangan panyigeg wanda lan wyanjana pada siklus I, diperoleh nilai rata – rata siswa adalah 58 dan ketuntasan belajar jika diprosentasikan mencapai 59%, dengan jumlah siswa yang tuntas 17. Hasil tersebut menunjukkan bahwa klasikal nilai yang dicapai siswa masih belum tuntas, hanya sebesar 59%. Lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Dari perolehan prosentase ketuntasan belajar diatas. Maka hasil belajar siswa masih dikategorikan cukup dan belum meningkat. Namun, nilai ini lebih baik jika dibandingkan dengan pra siklus yang hanya mencapai 44%.

4) Hasil Wawancara

Selain melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, serta melakukan tes evaluasi, peneliti juga melakukan wawancara. Wawancara ini bertujuan mendapatkan data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendukung mengenai pendapat mereka mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa, mereka merasa senang pada pembelajaran yang dilakukan. Sebelumnya siswa belum pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan *Scattergories.* Siswa juga lebih tertarik dengan proses pembelajaran tersebut. Namun, siswa masih merasa bingung dalam pelaksanaan proses pembelajaran, karena kegiatan ini baru pertama kali dilakukan.

d. Refleksi

Mengacu pada hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi penyebab belum berhasilnya siklus I. Kendala pertama yang terjadi pada siklus I yaitu siswa belum terbiasa dengan penerapan permainan *Scattergories* pada pembelajaran. Pada penerapannya seharusnya siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya, akan tetapi pada siklus I kerjasama siswa belum terlihat baik. Kendala yang lainnya pada tahap pelaksanaan siswa masih belum memahami LK (lembar kegiatan) yang di berikan kepada siswa, karena tidak semua siswa dalam kelompok membaca LK yang diberikan.

Kendala kedua yang terjadi pada siklus I yaitu, pada pelaksanaan tes evaluasi pada siklus I, siswa belum mampu mengerjakan semua soal dengan baik karena waktu yang diberikan tidak cukup. Selain itu lembar kerja yang digunakan siswa dalam mengerjakan tes evaluasi adalah kertas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hvs tidak bergaris, sehingga berperngaruh pada aspek penilaian kerapian tulisan. Hal ini berpengaruh terhadap perolehan nilai hasil belajar siswa. Kendala lain yang dialami adalah, siswa masih belum sepenuhnya memahami fungsi dari sandhangan yang telah diajarkan. Sehingga huruf yang harusnya diberi sandhangan hanya ditulis huruf dasarnya saja.

Setelah mengetahui kendala pada siklus I. Peneliti dapat menjelaskan hasil balajar yang diperoleh dari siklus I secara klasikal belum mencapai ketuntasan, namun jika dibandingkan dengan studi dokumen dari hasil ulangan siswa pada materi ini dari 44% menjadi 59% diperoleh dari siklus I terjadi peningkatan yang cukup baik.

Untuk memperbaiki pembelajaran siklus I, peneliti dan guru kolaborator menyepakati, bahwa pada siklus berikutnya proses pembelajaran akan lebih ditingkatkan. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah, peneliti dan guru kolaborator menambah media untuk membantu efektivitas terlaksananya pembelajaran dengan menggunkan permainan *Scattergories* dan merubah bentuk lembar jawaban siswa. Dari kertas hvs tidak bergaris, menjadi kertas bergaris.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti dan guru kolaborator melakukan persiapan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. perencanaan yang diilakukan adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yakni RPP yang sudah diperbaiki berdasarkan kendala yang ditemui pada siklus I
2) Menyiapkan lembar observasi yang meliputi, observasi guru dan siswa,
3) Menyiapkan soal tes evaluasi siklus II. Soal tes yang diberikan pada siklus II berjumlah 10. Dengan indikator dan bobot yang sama dengan tes pada siklus I. Hanya saja kalimatnya dibuat berbeda.
4) Menambah media pembelajaran. Media ini berupa media gambar sanadhangan Aksara Jawa yang dibuat dalam ukuran yang lebih besar. Sehingga lebih mudah dilihat oleh siswa.
5) Menyiapkan lembar jawaban siswa. Lembar jawaban ini diubah dari kertas HVS menjadi kertas bergaris. Tujuan dari hal ini adalag untuk menambah nilai kerapian tulisan Aksara Jawa siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II mengacu pada perencanaan yang telah dilakukan dengan memerhatikan kendala yang dialami pada siklus I. Diharapkan pelaksanaan siklus II bisa memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. Peneliti dan guru kolaborator megaplikasikan RPP seperti yang telah diperbaiki. Serta menyiapkan media tambahan berupa gambar-gambar sandhangan yang akan dipelajari.

Berikut langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan siklus II:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada kegiatan awal guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam. Dengan serentak semua siswa menjawab salam dari guru. Siswa diajak berdo'a untuk mengawali kegiatan dan dipimpin oleh siswa yang bertugas dihari tersebut. Setelah berdo'a, untuk mengondisikan siswa agar lebih siap dalam menerima pelajaran guru terlebih dahulu meminta siswa untuk merapikan bangku dan pakaian mereka. Kegiatan dilanjutkan dengan guru mengecek kehadiran siswa. Semua siswa masuk pada hari tersebut. Selanjutnya guru menanyakan kabar siswa, dengan semangat dan serentak semua siswa menjawab "Alhamdulillah, luar biasa, masuk syurga, Allahuakbar, Yes!".

Guru kembali mengingatkan siswa tentang materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Siswa sudah mampu menjawab dengan baik. Siswa berebut menjawab tentang macam-macam sandhangan yang telah diajarkan sebelumnya. Guru mengajukan pertanyaan pada siswa untuk menyebutkan kata dalam bahasa Jawa yang jika ditulis dengan aksara Jawa menggunakan sandhangan cakra. Siswa sangat bersemangat mengacungkan tangan dan berebut untuk ditunjuk menjawab soal. Selanjutnya guru menginformasikan materi pembelajaran hari ini dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa dengan serentak menjawab "iya bu".

Pembelajaran dilanjutkan pada kegiatan inti. Pada kegiatan ini ada tiga komponen pembelajaran yakni eksplorasi, elaborasi, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi, guru kembali mengajak siswa menyebutkan macam-macam sandhangan yang telah mereka pelajari sebelumnya. Selanjutnya guru menunjukkan gambar sandhangan dan siswa diminta menjelaskan fungsi dari sandhangan pada gambar. Siswa menjawab dengan semangat. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai skenario pembelajaran pada hari itu.

Di kegiatan elaborasi, mulanya guru meminta siswa membentuk 7 kelompok. Siswa langsung melaksanakan instruksi guru dengan baik dan menunjuk 1 orang anggota sebagai ketua kelompok. Selanjutnya guru membagikan LK pada masing-masing kelompok. Secara berkelompok siswa membaca dan mengamati LK dengan baik. Masing-masing ketua kelompok langsung maju dan mengambil kategori yang sudah disiapkan guru beserta kartu kata sejumlah anggota kelompoknya.

Pada pelaksanaan siklus II ini, siswa sudah mengetahui skenario pembelajaran dengan baik. Tanpa menunggu isntruksi lebih lanjut dari guru, siswa melakukan kegiatan sesuai yang tertulis pada LK. Siswa secara berkelompok langsung menuliskan kata dalam bahasa Jawa sesuai kategori yang didapatkan. Setelah semua anggota kelompok selesai menulis, ketua kelompok mengumpulkan semua kartu kata dan memberikan pada kelompok sesudahnya. Setelah semua kelompok menukar kartu katanya, ketua kelompok kembali membagikan kartu kata pada anggota kelompoknya. Semua siswa langsung menulis kata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang didapat ke dalam aksara jawa. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator siswa. Ketua kelompok kembali mengumpulkan kartu kata dari anggotanya dan menempelkan pada papan tempel yang telah disediakan.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan pada tahap konfirmasi. Pada tahap ini peran guru lebih banyak. Awalnya guru mengajak siswa untuk mengecek jawaban dari masing-masing kelompok yang sudah ditempelkan di depan kelas. Setiap jawaban yang benar akan memeroleh bintang. Setelah semua jawaban dikoreksi, bersama-sama dengan siswa guru menentukan pemenang dari permainan pada hari ini. Pemenangnya adalah kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak (*data nilai kegiatan kelompok siklus II, lampiran 9 halaman 134).*

Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa untuk merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan penguatan materi yang diajarkan. Selanjutnya guru membagikan tes siklus II. Selesai mengerjakan tes, siswa diajak merapikan bangku dan pakaian mereka. Kegiatan diakhiri dengan berdo'a bersama, dan guru mengucapkan salam untuk menutup kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan

1) Hasil observasi aktivitas siswa siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, diketahui bahwa keaktifan siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sudah baik. Dari data hasil pengamatan yang telah dilakukan, didapatkan hasil yang dapat diuraikan sebagaimana berikut (*hasil observasi siswa siklus II, lampiran 5 halaman 124):*

a) Keterangan jumlah keseluruhan skor aktifitas siswa siklus I

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh x 100\%}}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{119 \text{ x } 100\%}{132}$$

$$= 90\ \%$$

Berdasarkan perhitungan secara keseluruhan pada instrumen observasi siswa diketahui bahwa kegiatan belajar siswa tergolong dalam kategori baik dengan perolehan skor 119 dari 132 skor ideal yang harusnya bisa diperoleh. Jika diprosentasikan, skor yang didapatkan siswa menjadi 90%. Berdasarkan perolehan skor tersebut, dapat dikategorikan bahwa siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa lebih antusias, mampu bekerja sama dengan baik, dan lebih aktif dalam kegiatan umpan balik dengan guru. Sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung baik dan lancar.

2) Hasil observasi aktivitas guru siklus II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran menggunakan Permainan *Scattergories,* didapatkan hasil bahwa pelaksanaan pembelajaran guru sudah baik dan dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan lancar. Secara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keseluruhan guru mendapatkan skor 138 dari skor maksimal 152 yang bisa didapatkan (*hasil observasi guru siklus II, lampiran 7 halaman 130*).

a) Keterangan jumlah keseluruhan skor aktifitas guru siklus II

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh x 100\%}}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{138 \text{ x } 100\%}{152}$$

$$= 91\ \%$$

Aktivitas guru pada siklus II dikategorikan baik dengan persentase sebesar 91%. Hasil ini didapatkan berdasarkan perhitungan dari tabel lembar observasi guru. Dari 152 skor maksimal yang bisa diperoleh, guru mendapatkan skor 138. Dengan hasil ini aktivitas guru pada siklus II bisa dikatakan meningkat. Guru sudah bisa memberikan bimbingan kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan menyenangkan.

3) Hasil tes evaluasi siswa siklus II

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan *Scattergories* pada siklus II, siswa diberikan tes untuk mengevaluasi keterampilan menulis siswa. Berdasarkan pedoman penilaian yang telah dibuat sebelumnya dan, didapatkan hasil nilai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tes akhir pada siklus II sebagai berikut (*nilai evaluasi siklus II, lampiran 11 halaman 136)*:

a) Jumlah siswa yang tuntas = 25

b) Jumlah siswa yang belum tuntas = 4

c) Jumlah skor maksimal = 8

d) Nilai rata-rata yang diperoleh

$$\overline{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan: $\overline{X}$: Nilai rata-rata

ΣX : Jumlah semua nilai peserta didik

ΣN : Jumlah peserta didik

$$\overline{X} = \frac{2093}{29}$$

= 72,13

g) Persentase Ketuntasan

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas belajar x 100\%}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

$$\text{Persentase} = \frac{25 \text{ x } 100\%}{29}$$

= 86 %

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran menulis Aksara Jawa dengan penerapan permainan *Scattergories*, materi sandhangan panyigeg wanda lan wyanjana pada siklus II, diperoleh nilai rata – rata siswa adalah 72 dan ketuntasan belajar jika diprosentasikan mencapai 86%, dengan jumlah siswa yang tuntas 25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa klasikal nilai yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dicapai siswa sudah memenuhi kriteria dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Dari perolehan prosentase ketuntasan belajar diatas, maka hasil belajar siswa dikategorikan baik dan meningkat.

4) Hasil Wawancara

Setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus II, peneliti kembali melakukan wawancara kepada siswa mengenai pendapat mereka terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Pada siklus ini siswa merasa lebih senang dan mudah memahami materi yang disampaikan. Siswa juga sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan permainan *Scattergories*. Bagi siswa pembelajaran bahasa Jawa kali ini menjadi salah satu pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II, didapatkan hasil bahwa keseluruhan nilai yang didaptkan pada siklus II mengalami peningkatan. Adapun hasil yang diperoleh dalam siklus II yaitu, aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I, dari skor 85 menjadi menjadi 119 pada siklus II. Begitu dengan aktivitas guru yang juga mengalami peningkatan dari perolehan pada siklus I, dari 96 menjadi 138 pada perolehan siklus II. Peningkatan hasil belajar juga mengalami peningkatan dari nilai rata – rata kelas. Pada Siklus I sebesar 58,41 menjadi 72,13 pada Siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada siklus II ini guru telah menerapkan pembelajaran menggunakan permainan *Scattergories* dengan maksimal sehingga dapat mencapai peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini mengacu dari perbaikan kekurangan pada siklus I. Dari kekurangan pada siklus I diperbaiki pada siklus II hingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan demikian siklus II dikatakan berhasil sehingga peneliti dan guru memutuskan tidak perlu diadakan siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa dengan penerapan permainan *Scattergories* menunjukkan bahwa pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan baik melalui perbaikan-perbaikan setiap siklus. Pada siklus I pembelajaran yang dilaksanakan mengalami kendala. Siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Sehingga berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa yang belum mengalami peningkatan.

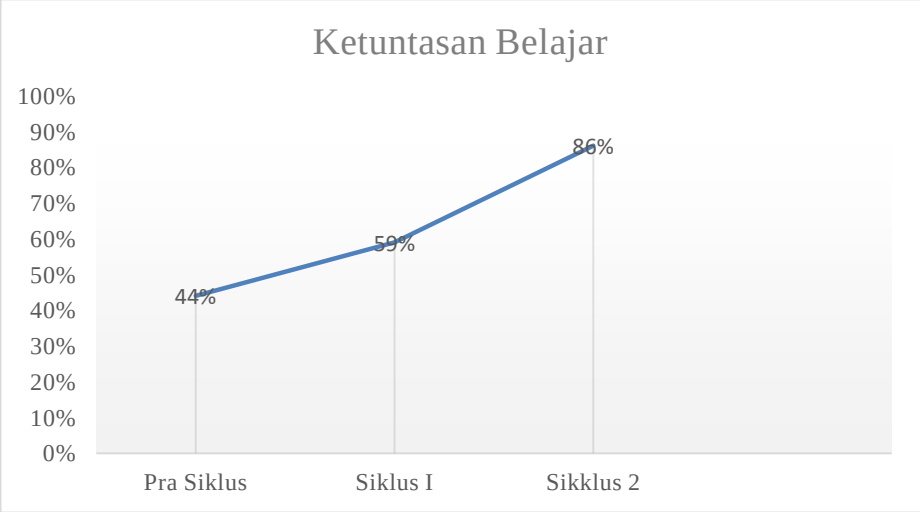
Pada siklus II siswa mengalami peningkatan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa lebih bersemangat dan aktif dalam kelas. Hal ini berpengaruh pada peningkatan keterampilan menulis siswa kelas IV pada materi sandhangan panyigeg wanda dan wyanjana dengan menggunakan permainan *Scattergories.*

Sesuai dengan analisis data ditemukan bahwa hasil tes keterampilan menulis siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

II. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu pada siklus I dengan rata-rata 58,41 dengan ketuntasan belajar 59% yang menunjukkan persentase ketuntasan belajar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus sebelumnya sehingga rata-ratanya menjadi 72,13 dengan ketuntasan belajar 86%. Pada siklus II sudah mencapai ketuntasan yang ditetapkan sebesar 85%. Pada siklus I peserta didik yang dinyatakan tuntas hasil belajarnya sebanyak 17 siswa, pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 25 siswa.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat diagram peningkatan ketuntasan belajar setelah diberikan tindakan selama 2 siklus di bawah ini:



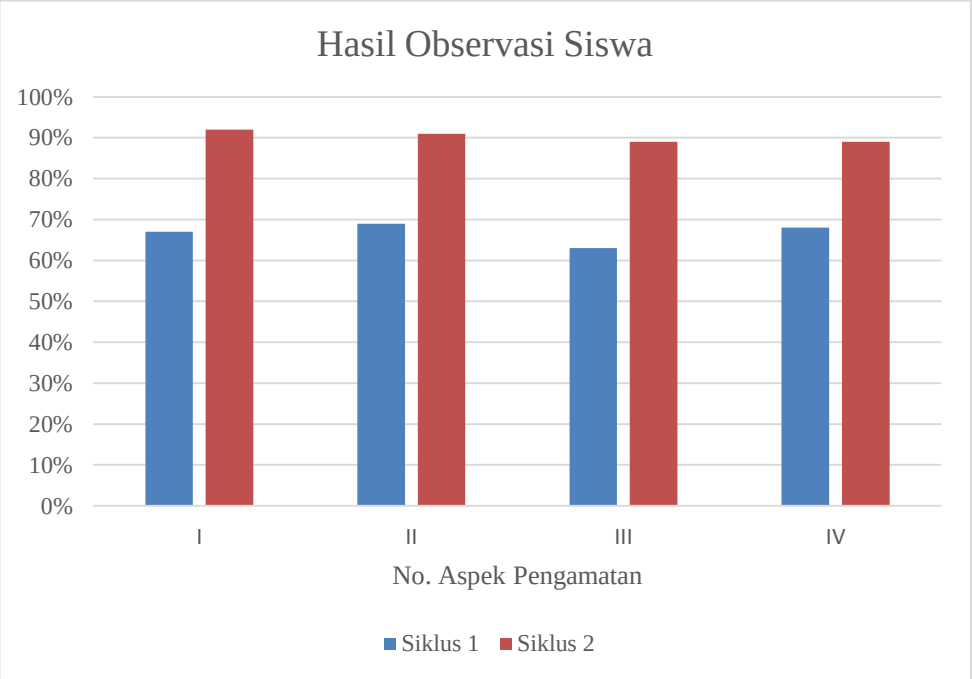
Gambar 4.1
Diagram Garis Ketuntasan Belajar Siswa

Selain peningkatan ketuntasan belajar siswa, persentase aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 66%, sedangkan sisanya masih belum memberikan perhatian terhadap apa yang dilakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh guru dan dikategorikan kurang. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90% dengan rata-rata. Hasil tersebut dapat dikategorikan sangat baik dan mencapai ketuntasan yang ditetapkan sebesar 80%.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat diagram peningkatan aktivitas siswa setelah diberikan tindakan selama 2 siklus di bawah ini:

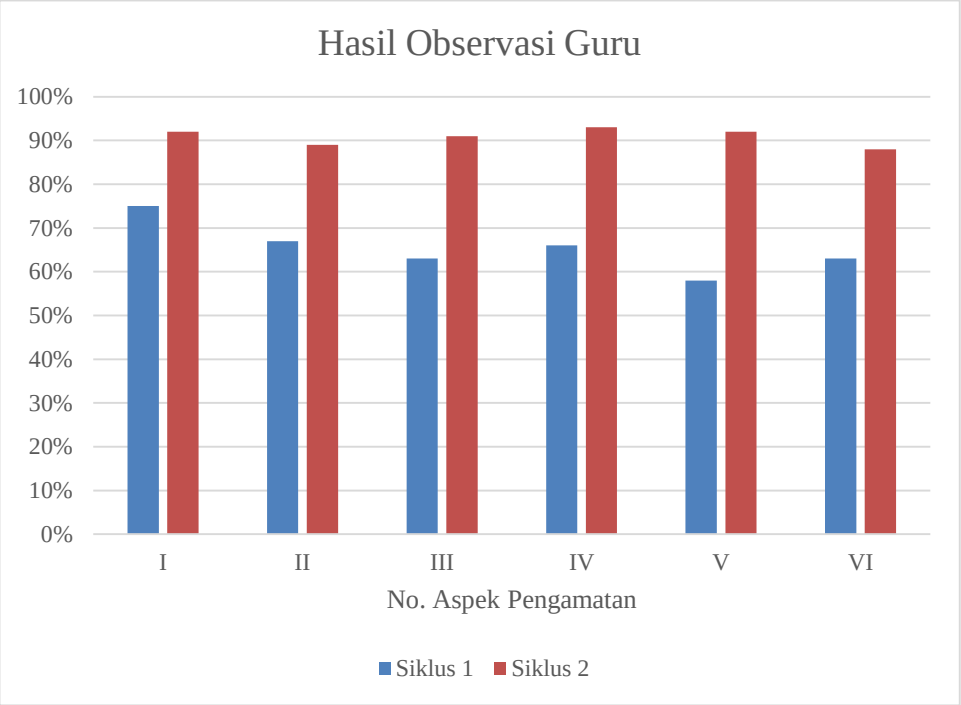


Gambar 4.2
Diagram Batang Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Persentase dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I masih rendah yaitu 66%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91%. Hasil tersebut dapat dikategorikan sangat baik dan mencapai ketuntasan yang ditetapkan sebesar 80%.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat diagram peningkatan aktivitas guru selama 2 siklus di bawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.3
Diagram Batang Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan data-data yang diperoleh dan dianalis diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran siswa mengalami peningkatan. Dengan demikian, pengaplikasian Permainan *Scattergories* dalam pembelajaran Bahasa Jawa *d*apat membantu tercapainya peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa kelas IV A pada materi sandhangan panyigeg wanda dan wyanjana.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id