



EFEKTIVITAS MODEL *CIRC* MENGGUNAKAN MEDIA *SCRABBLE* AKSARA JAWA TERHADAP HASIL MENULIS HURUF JAWA

Nadila Windy Afi Febriani¹, Nur Hanifah Insani²

^{1,2} Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
Corresponding Author: windiafi621@gmail.com

DOI: 10.15294/piwulang,v12i2.11029

Accepted: August 2th 2024 Approved: December 1th 2024 Published: December 2th 2024

Abstrak

Dari hasil wawancara di SMP Negeri 24 Semarang diketahui bahwa proses pembelajaran menulis huruf Jawa masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dengan menggunakan media pembelajaran papan tulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *CIRC* menggunakan media *scrabble* aksara Jawa terhadap hasil menulis huruf Jawa pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 24 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan di kelas VIII B (kelas kontrol) dengan jumlah 32 siswa dan kelas VIII C (kelas eksperimen) dengan jumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari wawancara dengan guru kelas, observasi, angket respon pembelajaran yang diisi oleh siswa kelas eksperimen, dokumentasi, dan tes tertulis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis yang dilakukan yaitu melalui uji *Independent Sample T-Test* dan uji *N-Gain*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata antara nilai hasil belajar menulis huruf Jawa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *CIRC* dengan menggunakan media *scrabble* aksara Jawa efektif secara signifikan sebesar 61% pada kelas eksperimen dan 30% pada kelas kontrol dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf Jawa pada siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang.

Kata kunci: Efektivitas Model *CIRC*; *Scrabble* Aksara Jawa; Menulis Huruf Jawa

Abstract

The results of interviews at SMP Negeri 24 Semarang show that the learning process of writing Javanese letters still uses conventional learning models (lectures) using blackboard learning media. This study aims to determine the effectiveness of the *CIRC* learning model using Javanese script *scrabble* media on the results of writing Javanese letters in class VIII students at SMP Negeri 24 Semarang. The type of research used is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. Sampling was conducted in class VIII B (control class) with 32 students and class VIII C (experimental class) with 31 students. Data collection techniques in this study comprised interviews with teachers, observation, learning response questionnaires filled out by experimental class students, documentation, and written tests. This study uses analysis techniques, namely the *Independent Sample T-Test* test and the *N-Gain* test. The results of this study indicate that there is an average difference between the learning outcomes of writing Javanese letters in the control class and the experimental class. From this study, it can be concluded that the *CIRC* learning model using Javanese script *scrabble* media is significantly effective by 61% in the experimental class and 30% in the control class in improving the ability to write Javanese letters in class VIII students of SMP Negeri 24 Semarang.

Keywords: The Effectiveness of *CIRC* Model; Javanese *Scrabble*; Javanese Writing Letters

© 2024 Universitas Negeri Semarang

p-ISSN 2252-6307

e-ISSN 2714-867X

PENDAHULUAN

Pada pedoman kurikulum Muatan Lokal (Mulok) Bahasa Jawa (2022) terdapat empat aspek yang harus dipelajari oleh siswa. Aspek-aspek tersebut termasuk ke dalam keterampilan berbahasa yang biasanya diajarkan oleh guru di sekolah supaya siswa dapat menambah ilmu dan juga wawasannya. Aspek-aspek tersebut terdiri atas keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Keempat keterampilan tersebut sudah tertuang dalam Standar Kompetensi Lulusan dan juga Kompetensi Dasar yang terdapat di Kurikulum Mulok Bahasa Jawa 2013.

Dalam Kompetensi Inti (KI) “keterampilan” dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah No. 423.5/04678 berbunyi “Menyalin satu paragraf teks berhuruf latin ke teks *beraksara* Jawa”. Kegiatan mengubah aksara tersebut bisa disebut juga dengan menulis huruf Jawa. Di dalam aksara Jawa sendiri terdapat 20 aksara pokok yang dimulai dari aksara “*ha*” (ꦲ) hingga aksara “*nga*” (ꦒ).

Adapun aksara pokok pada aksara Jawa juga memiliki *pasangan* yang letaknya berada di bawah aksara pokoknya ataupun sejajar dengan aksara pokok. Tidak hanya aksara pokok dan juga *pasangan*, aksara Jawa juga memiliki yang namanya *sandhangan* seperti *layar* (ꦭꦪꦂ), *suku* (ꦱꦸꦏꦸ), *wulu* (ꦮꦸꦭꦸ), dan lainnya.

Berdasarkan dari hasil wawancara, peneliti menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan menulis huruf Jawa dikarenakan kurang hafal dengan bentuk-bentuk objek dari huruf Jawa yang hampir sama. Dengan demikian, kebanyakan siswa di SMP Negeri 24 Semarang kurang dapat membedakan antara satu huruf Jawa dengan huruf Jawa yang lainnya dikarenakan bentuknya yang hampir mirip serta jarang digunakan di kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu saja, siswa juga merasa bahwa pembelajaran bahasa Jawa di kelas kurang menyenangkan karena model pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan masih monoton dan membosankan, sehingga siswa mudah merasa ngantuk.

Menurut Susanto dalam (Ambarawati & Ardana, 2020) untuk dapat mengembangkan suatu potensi pada siswa diperlukannya sebuah model pembelajaran yang inovatif. Selain adanya model pembelajaran yang inovatif, memahami karakteristik siswa serta memahami sebuah metodologi di dalam pembelajaran tentunya juga dapat menjadikan proses pembelajaran di dalam kelas lebih variatif dan inovatif Wayan (2018). Hal tersebut dapat menyebabkan peningkatan aktivitas dan kreativitas siswa di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif dikembangkan atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah bekerja sama antar sesama siswa di dalam kelompok dengan guru di dalam kelas. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja bersama-sama, saling mendukung, dan saling belajar satu sama lain melalui interaksi yang positif

(Shoimin, 2017). Menurut Slavin (2015) terdapat tiga konsep utama yang terdapat di dalam pembelajaran kooperatif diantaranya penghargaan kelompok, pertanggungjawaban secara individu, serta kesempatan yang sama dalam mencapai keberhasilan. Ada juga tiga konsep utama yang terkait dengan pembelajaran kooperatif yaitu tujuan kelompok (*group goals*), pertanggung jawaban secara individu (*individual accountability*), serta kesempatan yang sama (*equal opportunities for success*).

Affandi et al., (2021) membahas mengenai berbagai macam model pembelajaran kooperatif. Diantaranya terdapat pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*, pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)*, pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*, pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, dan pembelajaran kooperatif tipe Struktural. Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang sudah disebutkan di atas adalah pembelajaran kooperatif tipe atau model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*.

Slavin (2015) pembelajaran kooperatif model *CIRC* merupakan model pembelajaran menyeluruh dengan cara membaca dan menulis yang melibatkan kerjasama siswa di dalam kelompok dimana kesuksesan kelompok tersebut tergantung pada kesuksesan individu di dalam kelompok tersebut.

Model pembelajaran *CIRC* ini terbagi kedalam lima fase (Shoimin, 2017), yaitu: (1) *fase pertama* orientasi, guru memberi pengetahuan awal kepada siswa terkait materi dan tujuan pembelajaran; (2) *fase kedua* organisasi, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok serta membagikan bahan bacaan (bisa juga media pembelajaran) tentang materi yang akan diajarkan dan juga menjelaskan mengenai mekanisme diskusi kelompok serta tugas yang akan diselesaikan selama proses pembelajaran berlangsung; (3) *fase ketiga* pengenalan konsep, guru mulai mengenalkan konsep baru yang mengacu pada hasil penemuan selama eksplorasi dan siswa mulai memahami materi yang akan diajarkan guru; (4) *fase keempat* publikasi, guru menuntun siswa untuk dapat mengemukakan hasil diskusi dalam kelompok; (5) *fase kelima* penguatan dan refleksi, kelima guru memberikan penguatan mengenai materi yang dipelajari di dalam kelas melalui penjelasan-penjelasan ataupun memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain model pembelajaran yang menarik, tentunya di dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Menurut Sardiman (dalam Martina et al., 2021) secara harfiah media berasal dari bahasa latin *medium* yang memiliki berarti perantara atau penyalur. Menurut Maryana et al. (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Kustandi & Sutjipto (dalam Hamdan, 2020) media pembelajaran diartikan sebagai alat

pembantu proses belajar mengajar untuk dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.

Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, serta membantu meningkatkan kemampuan dan keterampilan belajar siswa (Elisa, 2016). Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa (Kristanto 2016). Jenis dari media pembelajaran sendiri ada banyak seperti diantaranya terdapat media visual, audio, dan audiovisual yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau memvisualisasikan materi pelajaran sehingga pembelajaran di dalam kelas lebih menarik (Sholahunnisa & Insani, 2024).

Salah satu dari ketiga jenis media tersebut yaitu adalah media visual. Media visual merujuk pada segala bentuk alat atau materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, konsep, atau ide melalui gambar, grafik, ilustrasi, atau visual lainnya. Menurut Smaldino (dalam Hamdan, 2020) Media visual merupakan media yang digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan cara menyampaikan pesan melalui suatu objek secara menarik. Adapun beberapa contoh dari media pembelajaran visual seperti gambar dan ilustrasi, grafik dan diagram, peta dan gambar, presentasi slide, media digital, papan tulis interaktif, serta media online dan web.

Manfaat adanya penggunaan media pembelajaran adalah membantu kemudahan guru dalam proses belajar mengajar dan

pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan dan monoton (Rohani et al., 2020). Penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, kebutuhan siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Insani et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang cocok dengan keterampilan menulis huruf Jawa yaitu media pembelajaran berupa *Scrabble* aksara Jawa. Pratama (2020) *scrabble* secara terminologis merupakan permainan kata yang berisikan menggabungkan huruf atau kata-kata yang diacak sehingga dapat disusun menjadi suatu kalimat yang memiliki makna. Permainan *scrabble* ini dapat dilakukan melalui kerja kelompok yang terdiri dari 2 hingga 4 siswa (Rahmawati et al., 2018). Permainan *scrabble* mampu digunakan dalam pembelajaran bahasa menggunakan konsep bermain dan belajar menyusun kata yang dapat berkembang menjadi kalimat, lalu kalimat dikembangkan menjadi alinea. Dimana, proses perkembangan ini secara tidak langsung dapat melatih siswa supaya dapat membuat tulisan yang baik (Widiyanto et al. 2022).

Penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Hestiwi Trisna Linayanti (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Raja (Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Jawa”. Penelitian tersebut mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu Raja terhadap keterampilan menulis huruf Jawa siswa kelas IV SD. Selain itu, Febrianti &

Insani (2023) juga pernah mengembangkan media pembelajaran *Bedhek Tembung* untuk membantu siswa mempelajari aksara Jawa. Walau demikian, belum ada penelitian yang spesifik mengembangkan media pembelajaran *scrabble* aksara Jawa.

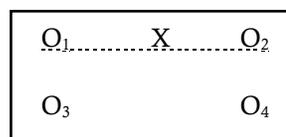
Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh Arwen & Haq (2022) dengan judul “*The Effect of Cooperative Integrated Reading and Composition Learning Method Towards Fable Writing Skills*”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *CIRC* efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis fabel. Penelitian ini diperjelas lagi dengan penelitian yang dilakukan oleh Prawitaningrum & Endarini (2019) berjudul “Efektivitas Model *CIRC* dan GGE Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *CIRC* dan GGE efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika. Dari beberapa tinjauan literatur yang sudah dilakukan, belum ditemukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *CIRC* pada materi aksara Jawa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu adanya inovasi penerapan dalam model pembelajaran aksara Jawa supaya dapat meningkatkan minat belajar yang dimiliki oleh siswa. Inovasi model pembelajaran yang dipilih yaitu model kooperatif tipe *CIRC* dengan menggunakan media *scrabble* aksara Jawa dalam pembelajaran menulis huruf Jawa. Muara penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model kooperatif tipe *CIRC* dengan

menggunakan media *scrabble* aksara Jawa dalam pembelajaran menulis huruf Jawa, sehingga siswa dapat menulis huruf Jawa dengan mudah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* atau biasa disebut dengan eksperimen sebenarnya. Hal ini dikarenakan pada penelitian, data yang diperoleh benar-benar dengan cara melakukan eksperimen langsung, pada penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variabel yang memengaruhi jalannya penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada siswa yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak dipilih secara random. Kelompok yang diberi perlakuan disebut dengan kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Sehingga dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Gambaran perlakuan *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2016)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 24 Semarang yang beralamatkan di Jalan Pramuka No. 1 Desa Sumurrejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang yang berjumlah ± 250 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak

berdasarkan batas-batas yang telah ditentukan oleh peneliti, sehingga desain pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan desain *Purposive Sampling*. Pengambilan sampel hanya difokuskan terhadap dua kelas yang diambil secara acak dengan tiap kelas berjumlah 30 siswa, sehingga total sampel pada penelitian ini berjumlah 60 siswa yaitu kelas VIII B dengan jumlah 32 siswa dan kelas VIII C dengan jumlah 31 siswa, sehingga jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 63 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada 5 diantaranya: (1) wawancara dengan guru kelas, (2) observasi di sekolah, (3) pengisian angket respon pembelajaran oleh siswa di kelas eksperimen, (4) dokumentasi, dan (4) tes tertulis.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi dua tahapan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat sendiri terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis terdiri dari uji *N-gain* nilai pretest-posttest siswa dan uji *T-test* dari hasil nilai *N-gain*.

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* *SPSS 25.0* data dinyatakan normal jika $\text{Sig.} > 0,05$ dan data dinyatakan tidak berdistribusi normal jika $\text{Sig.} < 0,05$.

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji pada *One-Way Anova* pada *SPSS 25.0*. Data dikatakan homogen jika $\text{Sig.} > 0,05$ dan data dinyatakan tidak homogen jika $\text{Sig.} < 0,05$.

Uji *N-gain* pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui suatu nilai keefektifan. Uji *N-*

gain dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

Tabel 1.1 Rumus *N-Gain*

$N\text{ Gain} =$	Skor <i>Posttest</i> – Skor <i>Pretest</i>
	Skor Ideal – Skor <i>Pretest</i>

Sumber: : (Archambault dalam (Safitri & Putri, 2018))

Pada perhitungan *N-Gain*, perolehan skor yang dimiliki juga tentunya akan memiliki kategori yang akan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1.2 Pembagian Skor *N-gain*

<i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,03 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: : (Archambault dalam (Safitri & Putri, 2018))

Uji *T-test* dilakukan menggunakan *SPSS 25.0* melalui uji *Independent Sample T-test* bertujuan untuk mengetahui nilai signifikansi perbedaan rata-rata yang berasal dari dua distribusi berbeda. Pengambilan keputusan pada uji *T-test* ini jika $\text{Sig} < 0,05$ maka H_a ditolak, dan jika $\text{Sig.} > 0,05$ maka H_a diterima (Setyawarno, 2016).

Instrumen penelitian pada penelitian ini juga melalui tahap uji validitas dan uji reliabilitas. Tujuannya supaya instrumen penelitian yang digunakan sudah benar-benar valid dan reliabel. Uji validitas dilakukan dengan melalui uji validitas *Aiken's V* dan uji reliabilitas melalui uji *Cronbach's alpha* yang melibatkan ahli (rater) terkait valid dan reliabel atau tidaknya instrumen penelitian yang akan digunakan, sehingga uji ini dinamakan uji *intra-rater*.

Untuk perhitungan uji validitas *Aiken's V* akan dikategorikan pada tingkat kevalidan instrumen berdasarkan indeks *Aiken* menurut Putri & Kristanto (2023) dalam Nabil & dkk (2022) menggunakan tabel sebagai berikut.

Tabel 1.3 Indeks Penilaian Uji Validitas *Aiken's V*

$V < 0,4$	Validasi
$V = 0,4-0,8$	Validasi Sedang
$V > 0,8$	Validasi Tinggi

Setelah dilakukan uji validitas, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan uji reliabilitas dengan jenis *Cronbach's alpha* yang dihitung melalui *SPSS 25.0*. untuk perhitungan uji reliabilitas *Cronbach's alpha* akan dikatakan reliabel tidaknya sebuah instrumen penelitian menurut Ghozali (2016) sebagai berikut.

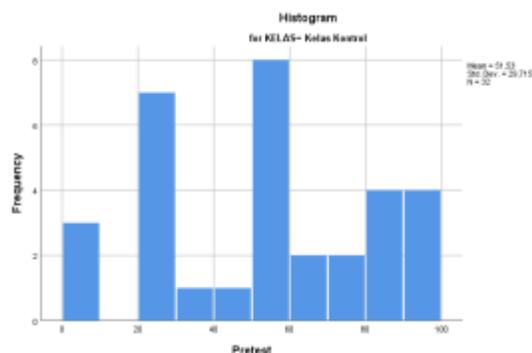
Tabel 1.4 Indeks Penilaian Uji Reliabilitas *Cronbach's Alpha*

Nilai <i>Cronbach's alpha</i> $> 0,60$	Reliabel
Nilai <i>Cronbach's alpha</i> $< 0,60$	Tidak reliabel

HASIL PENELITIAN

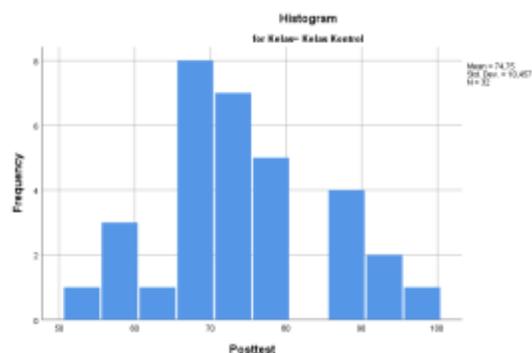
Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan memiliki durasi 2 X 40 Menit (2 JP). Pertemuan ini berlaku untuk dua kelas yaitu kelas kontrol dan juga kelas eksperimen yang masing-masing terjadi 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Februari 2024 mulai pukul 08.30 WIB sampai 10.05 WIB di kelas VIII B dan pukul 10.05 WIB sampai 11.25 WIB di kelas VIII C. Sedangkan, pertemuan

kedua dilaksanakan pada tanggal 29 Februari 2024 mulai pukul 08.30 WIB sampai 10.05 WIB di kelas VIII B dan pukul 10.05 WIB sampai 11.25 WIB di kelas VIII C.



Gambar 1.1 Grafik Hasil Pretest Kelas Kontrol

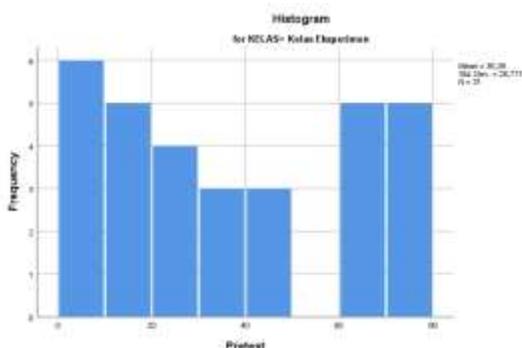
Berdasarkan hasil pretest pada kelas kontrol, siswa yang mendapatkan nilai tuntas (di atas 70) sebanyak 10 siswa, sedangkan jumlah siswa dengan nilai belum tuntas (dibawah 70) sebanyak 22 siswa. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol yaitu 51,53 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 0. Median dari nilai *pretest* kelas kontrol ini yaitu 50, sedangkan standar deviasi pada nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 29,715.



Gambar 1.2 Grafik Hasil Posttest Kelas Kontrol

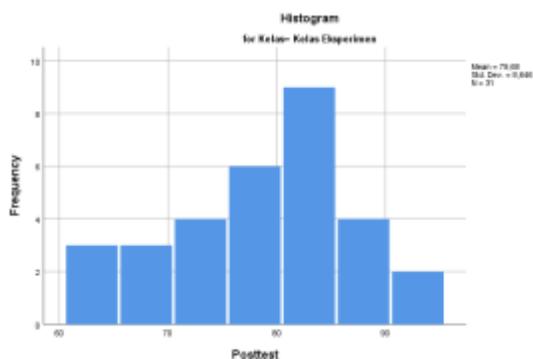
Berdasarkan hasil posttest pada kelas kontrol, siswa yang mendapatkan nilai tuntas (di atas 70) sebanyak 19 siswa, sedangkan jumlah siswa dengan nilai belum tuntas (dibawah 70)

sebanyak 13 siswa. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu 74,75 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 53. Median dari nilai *pretest* kelas kontrol ini yaitu 75, sedangkan standar deviasi pada nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 10,457.



Gambar 1.3 Grafik Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil pretest pada kelas eksperimen, siswa yang mendapatkan nilai tuntas (di atas 70) sebanyak 5 siswa, sedangkan jumlah siswa dengan nilai belum tuntas (dibawah 70) sebanyak 26 siswa. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol yaitu 36,39 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 2. Median dari nilai *pretest* kelas kontrol ini yaitu 30, sedangkan standar deviasi pada nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 26,771.



Gambar 1.4 Grafik Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan posttest pada kelas eksperimen, siswa yang mendapatkan nilai

tuntas (di atas 70) sebanyak 25 siswa, sedangkan siswa dengan nilai belum tuntas (dibawah 70) sebanyak 6 siswa. Rata-rata nilai *posttest* 79,68 dengan nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 63. Median dari nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 80 dan standar deviasi 8,646.

Setelah pengambilan data nilai pretest-posttest, langkah selanjutnya yaitu menguji keefektifan model pembelajaran *CIRC* menggunakan media *scrabble* aksara Jawa terhadap hasil menulis huruf Jawa menggunakan dua tahapan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis.

Uji prasyarat dilakukan menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dilakukan melalui uji *Kolmogorov Smirnov*, sedangkan uji homogenitas dilakukan melalui uji *One-Way ANOVA*.

Pada data *pretest* kelas kontrol diperoleh Sig. 0,57 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh Sig. 0,062 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a juga diterima. Untuk data *posttest* kelas kontrol diperoleh Sig. 0,146 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan pada data *posttest* kelas eksperimen diperoleh Sig. 0,075 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest-posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Pada data *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh Sig. 0,789 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan pada data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh Sig. 0,775 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a juga diterima. Sehingga dapat disimpulkan

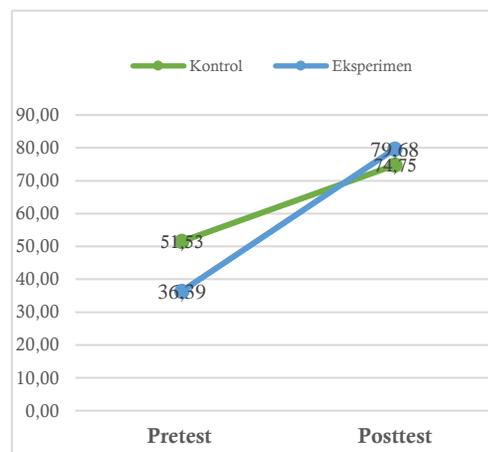
bahwa data *pretest-posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

Setelah data nilai *pretest-posttest* berdistribusi normal dan juga homogen, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *T-test* dan uji *N-gain*.

Uji hipotesis yang pertama dilakukan yaitu uji *T-test* pada nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil taraf Sig. (2-tailed) yang digunakan dalam hipotesis uji *T-Test* pada data uji *N-Gain* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $0,046 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil dari uji *N-Gain* di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

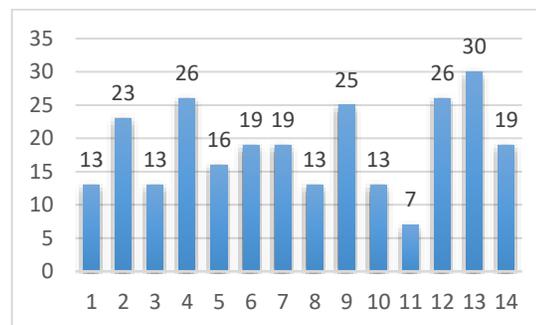
Setelah melakukan uji *T-test*, maka uji yang dilakukan selanjutnya yaitu uji *N-gain*. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* yang telah dibahas pada bab sebelumnya, jika hasil uji *N-Gain* lebih dari 76% atau ($N-Gain > 76%$) maka hasil uji *N-Gain* berkategori efektif, jika hasil uji *N-Gain* dengan rentang 56%-75% ($56\% \leq N-Gain \leq 76%$) maka hasil uji *N-Gain* berkategori cukup efektif, jika hasil uji *N-Gain* dengan rentang 40%-55% atau ($40\% \leq N-Gain \leq 55%$) maka hasil uji *N-Gain* berkategori kurang efektif, dan jika hasil uji *N-Gain* kurang dari 40% atau ($N-Gain < 40$) maka hasil uji *N-Gain* berkategori tidak efektif. Pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa *N-Gain Score* pada kelas kontrol yaitu sebesar $30\% > N-Gain$, maka hasil *N-Gain* berkategori kurang efektif. Untuk *N-Gain Score* pada kelas eksperimen yaitu sebesar $61\% > N-Gain$, maka hasil uji *N-Gain* berkategori cukup efektif. Peningkatan rata-rata

pada nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen akan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.5 Grafik Hasil Uji *N-Gain*

Setelah dilakukan penelitian pada kelas eksperimen, peneliti memberikan angket kepada siswa mengenai pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Angket tersebut berisikan 14 pertanyaan.



Gambar 1.6 Grafik Hasil Analisis Respon Pembelajaran Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 1.5 untuk mempermudah dalam melakukan analisis, daftar pertanyaan tersebut dapat terbagi menjadi 3 (tiga) aspek penilaian. Ketiga aspek tersebut yaitu aspek pengetahuan siswa terkait pembelajaran bahasa Jawa yang diajarkan Guru Kelas, aspek

pengetahuan siswa terkait modul dan media pembelajaran, serta aspek pengetahuan siswa terkait kemampuan menulis huruf Jawa.

Pada aspek pengetahuan siswa terkait pembelajaran bahasa Jawa terdapat 5 pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4, dan 6. Pada pertanyaan nomor 1, sebanyak 42% siswa setuju dengan argumen yang menyatakan bahwa bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang mudah, sehingga menurut siswa di kelas eksperimen mata pelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang sulit. Pada pertanyaan nomor 2, sebanyak 74% siswa setuju dengan argumen yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa merupakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga menurut siswa di kelas eksperimen mata pelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang menyenangkan. Pada pertanyaan nomor 3, sebanyak 42% siswa setuju dengan argumen yang menyatakan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Jawa, kenyataan yang didapat ketika penelitian membuktikan bahwa 95% siswa terlibat aktif dalam penyusunan media *Scrabble* aksara Jawa. Hal tersebut sejalan dengan antusias mereka dengan pembelajaran yang terjadi.

Pada pertanyaan nomor 4, sebanyak 84% siswa setuju dengan argumen malas memperhatikan guru ketika mengajarkan pembelajaran bahasa Jawa. Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran bahasa Jawa yang diajarkan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional model ceramah. Pada pertanyaan nomor 6, sebanyak 61% siswa setuju dengan argumen yang menyatakan bahwa

pembelajaran bahasa Jawa membuat mengantuk. Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran bahasa Jawa yang diajarkan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional model ceramah sehingga siswa lebih sering mengantuk.

Pada aspek pengetahuan siswa terkait model dan media pembelajaran, terdapat 3 pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 5, 7, dan 8. Pada pertanyaan nomor 5, sebanyak 52% siswa setuju dengan argumen yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti berbeda dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas. Pada kenyataannya, model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dan guru kelas sangat berbeda di kelas eksperimen, namun siswa kurang bisa membedakan. Pada pertanyaan nomor 7, sebanyak 61% siswa tertarik menulis huruf Jawa menggunakan media *Scrabble* aksara Jawa. Hal tersebut dapat dilihat ketika penelitian respon yang diberikan oleh siswa, yaitu mereka antusias dengan pembelajaran. Pada pertanyaan nomor 8, sebanyak 42% siswa setuju dengan argumen tidak tertarik belajar menulis huruf Jawa secara berkelompok.

Pada aspek pengetahuan siswa terkait kemampuan menulis huruf Jawa, terdapat 6 pertanyaan yaitu pertanyaan nomor 9, 10, 11, 12, 13, dan 14. Pada pertanyaan nomor 9, sebanyak 81% siswa setuju dengan argumen tertarik dengan materi menulis huruf Jawa. Pada pertanyaan 10, sebanyak 42% siswa setuju dengan argumen mengetahui bentuk-bentuk aksara Jawa. Namun, pada awal pembelajaran, pengetahuan siswa mengenai aksara Jawa masih sangat rendah yang ditandai dengan rendahnya nilai *pretest*. Pada

pertanyaan nomor 11, sebanyak 23% siswa setuju dengan argumen bahwa siswa dapat menulis huruf Jawa tanpa melihat buku teks/gawai. Pada pertanyaan 12, sebanyak 84% siswa setuju dengan argumen cepat lupa dengan bentuk huruf Jawa. Pada pertanyaan 13, sebanyak 97% setuju dengan argumen yang menyatakan guru selalu menjelaskan bentuk-bentuk huruf Jawa ketika pembelajaran. pada pertanyaan nomor 14, sebanyak 61% siswa setuju dengan argumen bahwa pembelajaran yang diperoleh tidak membuat mereka hafal bentuk-bentuk huruf Jawa. Dikarenakan untuk menghafal memerlukan waktu lama, ditambah dengan bentuk huruf Jawa yang satu dengan yang lainnya kadang hampir sama.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *CIRC* dengan media *scrabble* aksara Jawa didapatkan bahwa nilai hasil pembelajaran menulis huruf Jawa lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai menulis huruf Jawa pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai hasil belajar pada siswa yang diambil dari nilai *posttest* dari kelas kontrol dengan rata-rata nilai 74,75 dan kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 79,68. Data nilai tersebut kemudian diolah sehingga menghasilkan perbedaan hasil belajar pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu Sig. (2-tailed) sebesar $0,046 < 0,05$ yang

mengakibatkan hipotesis diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara nilai hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *CIRC* lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf Jawa jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang.

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian, dan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *CIRC* dengan menggunakan media *scrabble* aksara Jawa efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf Jawa pada siswa kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang. Akan tetapi, masih banyak kesalahan yang dimiliki siswa selama kegiatan penelitian berlangsung. Kesalahan-kesalahan tersebut diantaranya siswa masih kesulitan membedakan bentuk-bentuk huruf Jawa yang hampir mirip, siswa masih kurang bisa membedakan penggunaan *sandhangan taling* (ꦠꦶꦁ) dan *pepet* (

ꦥꦺꦥꦺꦠ), siswa kurang latihan membaca dan menulis

huruf Jawa, dan juga waktu untuk mengerjakan *posttest* dirasa masih kurang panjang (Ardiyanti, 2011), sehingga penelitian selanjutnya mengenai menulis huruf Jawa dapat dilakukan dengan lebih maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada penelitian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan yaitu model pembelajaran *CIRC* menggunakan media *scrabble* aksara Jawa efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf Jawa di kelas VIII SMP Negeri 24 Semarang. Hasil *posttest* pada kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan rata-rata nilai 74,75 dan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 79,68. Uji *Independent Sample T-test* pada penelitian ini diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar $0,046 < 0,05$ yang mengakibatkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *CIRC* dengan media *scrabble* aksara Jawa.

REFERENSI

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2021). Model dan Metode Pembelajaran Inovativ. In *Jurnal Pendidikan, Keislaman dan Kemasyarakatan* (Vol. 11, Issue 1).
- Ambarawati, N. L. M., & Ardana, I. K. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran (CIRC) Berbantuan Scramble Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 61–69.
- Ardiyanti, R. (2011). *Analisis Kesalahan Menulis Huruf Jawa pada Siswa Kelas VIIA MTs Darul Ma'arif Pringapus*. Universitas Negeri Semarang.
- Arwen, D., & Haq, S. (2022). The Effect of Cooperative Integrated Reading and Composition Learning Method Towards Fable Writing Skills. *English Review: Journal of English Education*, 10(1), 323–336. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i1.5721>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Penerbit Gava Media.
- Elisa, E. (2016). *Pemilihan Media Pembelajaran*. <https://Educhannel.Id/>.
- Febrianti, R., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dhek Bung (Bedhek Tembung) Berbasis Website Di Smp Muhammadiyah Iii Ngadirejo. *PRASI*, 18(02), 2023. <https://10.0.93.79/18i01.60488%7Chttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23* (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamdan, B. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*.
- Hamid, A., & Ramadhani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Insani, N. H., Hardyanto, H., & Sukoyo, J. (2022). Facilitating Reading Javanese Letters Skill with a Multimodal Javanese Digital E-Book. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 640, 244–249. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.044>
- Linayanti, H. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Raja (Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Jawa. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 356. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65656>
- Martina, A., Mulyana, E. H., Rahman, T., Studi, P., Upi, P., & Tasikmalaya, K. (2021). Pengembangan Media Kotak Siang Malam (Kosima) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Desember*, 5(2), 219–228.
- Maryana, W., Rahmawati, L., & Malaya, K. A. (2021). Penggunaan Permainan Puzzle Carakan Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 173–186. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16157>
- Pedoman Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa, 73 (2022).
- Pratama, F. F. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Scrabble Games. *Academy of Education Journal*, 11(2), 129–141. <https://doi.org/10.47200/aoej.v11i2.397>
- Prawitaningrum, A., & Endarini, E. (2019). Efektivitas Model CIRC dan GGE Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 308. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19416>
- Putri, E. F. H., & Kristanto, A. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Penggunaan Coreldraw Gambar Bentuk dan Perspektif pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan untuk Kelas Xi Multimedia di SMKS Ketintang Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Vol 13 No 3 (2023): Volume 13 Nomor 3 Tahun 2023*.
- Rahmawati, P. N., Sulaiman, & S, A. A. (2018). Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Beting. *Widyagogik*, 6, 13–28.
- Safitri, I., & Putri, E. (2018). Pengaruh Pembelajaran Diagram Roundhouse Disertai Modul Terhadap Kemampuan Kognitif Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik 2018* Prosiding Seminar Nasional Biotik, 765–771.
- Setyawarno, D. (2016). *Panduan Statistik Terapan untuk Penelitian Pendidikan*. Pendidikan FMIPA UNY.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif pada Kurikulum 2013* (R. KR (ed.)). Ar-Ruzz.
- Sholahunnisa, A., & Insani, N. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Computing dan Slideshow Materi Cerita Rakyat Semarang. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 25–34. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i1.74500>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning : teori, riset dan praktik* (Zubaedi (ed.); 15th ed.). Nusamedia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Wayan, S. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif Wayan, S. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>. *Revista Espanola de Anestesiologia y Reanimacion*, 27(3), 220–230.
- Widiyanto, S., Ati, A. P., Yanti, S., Widiarto, T., & Sutina. (2022). Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Scrabble pada Siswa SMP di Kabupaten Bogor. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(November), 1731–1739.