



PENINGKATAN PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA JAWA MELALUI MEDIA PERMAINAN SCRABBLE

Dian Ristanto [✉], Sukardi, Sri Susilaningih

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2012
Disetujui September 2012
Dipublikasikan
November 2012

Keywords:
mastering vocabulary,
scrabble game media

Abstrak

Pelajaran bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib di wilayah provinsi Jawa Tengah. Salah satu tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa dalam kurikulum muatan lokal adalah meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual. Berdasarkan data awal yang diperoleh melalui observasi di kelas VA SD Tambakaji 04 Ngaliyan Semarang, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa yaitu kurangnya perbendaharaan kosakata bahasa Jawa siswa. Sebagai contoh nyata rendahnya perbendaharaan kosakata bahasa Jawa yaitu tampak ketika pelajaran bahasa Jawa, sebagian besar anak kelas VA di SD Tambakaji 04 berkomunikasi, menjawab pertanyaan dari guru, baik itu secara lisan ataupun tertulis dengan menggunakan bahasa campuran Indonesia-Jawa. Penguasaan kosakata bahasa Jawa siswa masih rendah dan minat siswa dalam pembelajaran juga masih kurang. Pembelajaran kurang membangkitkan motivasi dan gairah siswa terhadap pelajaran, akibatnya hasil belajar siswa rendah. Setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan pembelajaran dan terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VA SD Tambakaji 04 kecamatan Ngaliyan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi/pengamatan, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang meliputi: aktivitas guru meningkat dari skor 29 dengan kategori baik (siklus I) menjadi 32 dengan kriteria baik (siklus II); rata-rata skor aktivitas siswa meningkat dari 3,1 dengan kategori baik (siklus I) menjadi 3,28 dengan kategori baik (siklus II); hasil belajar siswa meningkat dari skor rata-rata 88,86 dengan ketuntasan belajar 63,82% (siklus I) menjadi 98,26 dengan ketuntasan belajar sebesar 84,44%. Simpulan dari penelitian ini adalah melalui media permainan scrabble dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa. Penggunaan media permainan scrabble dapat membuat siswa terlibat aktif dan membangkitkan kembali semangat siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan dapat mendorong siswa untuk berlomba-lomba maju. Saran bagi guru adalah guru dapat menggunakan teknik permainan scrabble untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa.

Abstract

Java language lessons are mandatory subjects of local content in the region of Central Java province. One of the goals of learning the Java language subjects in the local curriculum is to improve the ability to use the Java language to enhance the intellectual capabilities. Based on preliminary data obtained through observation the VA-graders at elementary school Tambakaji 04 Ngaliyan Semarang, found problems in learning the Java language is a lack of the Java language's vocabulary of students. As an example of lack of vocabulary that is visible when the Java language lessons, most of the VA-graders at elementary school Tambakaji 04 communicate, answer questions from the teacher, either verbally or in written form by using a mixture of Indonesia-Java language. Students' mastery of vocabulary of the Java language is still low and interest students in learning is still lacking. Learning is less motivating to students and passion for learning, as a result of low student learning outcomes. Each cycle consisted of 2 meetings of learning and consists of four stages, there is planning, acting, observing, and reflecting. Research subjects are teachers and students in the VA-graders at 04 elementary school Tambakaji in Ngaliyan district. Data collection techniques using tests, observation, field notes, and documentation. The results of this study showed an increase in the quality of learning that include: teacher activity increased from a score of 29 with good category (cycle I) to 32 with good criteria (cycle II); the average score of the student activity increased from 3.1 in good category (cycle I) to 3.28 in good categories (cycle II); students' scores increased from an average of 88.86 with 63.82% of learning completeness (cycle I) to 98.26 with a completeness of 84.44% of learning. The conclusion of this research is through the scrabble game media to improve vocabulary of Java language. Use of the Scrabble game media can make students actively involved and to re-energize students in learning the Java language. The competitive nature that exists in the game can encourage students to compete going forward. Suggestions for the teacher is the teacher can use the Scrabble game techniques to improve the Java language vocabulary.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

[✉]Alamat korespondensi:
Gd. A4 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
E-mail: pgsd@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar bahasa adalah belajar komunikasi, karena bahasa adalah salah satu alat komunikasi. Bahasa merupakan media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan simbol-simbol yang disepakati bersama dalam masyarakat (Depdiknas, 2007: 318). Melalui bahasa manusia dapat saling berhubungan (berkomunikasi), saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual.

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan penduduk suku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Dikaitkan dengan pengajaran bahasa di sekolah, berdasarkan Keputusan Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 271 a Tahun 1994, bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib di wilayah provinsi Jawa Tengah.

Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa dalam kurikulum muatan lokal (1994: 65), adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan pemahaman dan penggunaan bahasa Jawa.
2. Peningkatan kemampuan penguasaan kebahasaan untuk berkomunikasi.
3. Pengembangan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Jawa.

4. Peningkatan kemampuan menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual.

5. Meningkatkan, memahami, dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Menguasai suatu bahasa berarti sebagai suatu sistem, artinya bahasa itu bukan hanya merupakan sejumlah unsur yang tersusun secara tidak beraturan, melainkan unsur-unsur itu “disusun” sedemikian rupa sehingga membentuk suatu pola yang bermakna. Apabila beberapa unsur kalimat terlihat, maka dengan pendekatan rasional dapat dibayangkan keseluruhan kalimat.

Penguasaan struktur-struktur dasar kalimat belum tentu dapat menjamin kemampuan berbahasa seseorang. Kemampuan berbahasa perlu ditunjang oleh tingkat penguasaan kosakata. Tinggi rendahnya penguasaan kosakata seseorang dan struktur kalimat sangat berpengaruh terhadap kelancaran komunikasi orang itu.

Penguasaan kosakata merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kosakata seseorang dapat berkomunikasi dengan lingkungan, misalnya mengungkapkan perasaan atau mengomunikasikan pesan kepada orang lain. Funk (1971: 1) mengemukakan bahwa kosakata dapat

dipakai sebagai ukuran kepandaian seseorang. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, luas pula jangkauan pengetahuan orang tersebut.

Michael West memperkirakan beberapa jumlah kata yang dikuasai anak yang menggunakan bahasa ibu yaitu sekitar 1000 kosakata untuk kemampuan berbicara dan 2000 kosakata untuk kemampuan mendengarkan dan membaca. Sedangkan menurut Lado (1964), keadaan tersebut berbeda jika seseorang yang mempelajari suatu bahasa itu berasal dari pemakai bahasa ibu lain. Jumlah 2000 kosakata sebenarnya hanya merupakan jumlah minimum yang dibutuhkan untuk kemampuan bicara yang paling sederhana. Untuk kemampuan membaca dibutuhkan minimum 7000 kosakata, sedangkan untuk kemampuan menulis dan mendengarkan dibutuhkan sekitar 3000 kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang yang mempelajari suatu bahasa itu berasal dari pemakai bahasa lain, sangat membutuhkan pemahaman kosakata yang lebih apabila dibandingkan dengan seseorang yang mempelajari suatu bahasa itu berasal dari pengguna bahasa itu sendiri.

Ramli (2003: 218) mengemukakan bahwa pengajaran kosakata seharusnya perlu mendapat penekanan sejak seseorang mempelajari suatu bahasa. Dalam belajar bahasa, bukan struktur kalimat yang dipelajari terlebih dahulu, melainkan dengan menirukan kosakata yang diucapkan oleh pengajarnya.

Kegiatan ini tentu perlu dikembangkan sampai orang tersebut dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam masyarakat. Dengan demikian, jelaslah bahwa kosakata harus mendapat perhatian utama, di samping faktor-faktor kebahasaan lainnya, misalnya, penguasaan struktur kalimat, agar seseorang dapat berbahasa dengan benar.

Keberadaan bahasa daerah merupakan salah satu kebanggaan bangsa Indonesia yang menunjukkan keanekaragaman budayanya. Bahasa Jawa merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa daerah di Indonesia yang keberadaannya ikut mewarnai keragaman budaya bangsa Indonesia. Sebagai orang Jawa yang lahir dan besar di Jawa, sudah menjadi kewajiban kita untuk melestarikan bahasa Jawa. Menggunakan bahasa Jawa untuk berkomunikasi dengan sesama pengguna bahasa Jawa adalah salah satu cara untuk melestarikan bahasa Jawa. Akan tetapi, sekarang ini pengguna sekaligus pemilik bahasa Jawa sudah enggan menggunakannya, bahkan sudah ada yang mulai meninggalkannya. Maraknya penggunaan bahasa “gaul” yang dianggap lebih “modern” membuat bahasa Jawa semakin ditinggalkan. Belakangan ini bahasa Jawa sudah mengalami kemunduran secara fungsional, hal ini disebabkan oleh terus berkurangnya pemahaman terhadap penggunaan bahasa Jawa. Kurangnya pemahaman ini disebabkan karena rendahnya penguasaan kosakata seseorang terhadap bahasa Jawa sehingga orang tersebut mengalami

kesulitan dalam berkomunikasi dalam bahasa Jawa. Penelitian Fathur dalam Anonim (2006: 9) menunjukkan rendahnya penguasaan bahasa Jawa. Hasil penelitian itu juga menunjukkan, pemakai bahasa Jawa dalam ranah keluarga Jawa ditinjau dari tingkat usia, menunjukkan orang yang berusia 50 tahun ke atas masih setia menggunakan bahasa Jawa baik di desa maupun kota. Usia 30-49 sebanyak 72% menggunakan bahasa Jawa di pedesaan dan 54% bagi mereka yang tinggal di kota. Yang memprihatinkan, adalah orang yang berusia di bawah 30 tahun yang tinggal di kota, menunjukkan penguasaan dan penggunaan bahasa Jawa sangat rendah (18%). Kenyataan kedua, ditemukan keluarga Jawa yang tinggal di kota tidak setia lagi menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa pergaulan bagi anak usia balita dengan persentase yang besar (83%).

Dikaitkan dengan pengajaran bahasa di sekolah, saat ini mata pelajaran bahasa Jawa masih menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama di Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur. Keberadaan mata pelajaran bahasa Jawa kurang mendapat perhatian dari siswa dikarenakan mata pelajaran tersebut tidak diujikan dalam Ujian Akhir Nasional, sehingga dalam proses pembelajarannya hanya sebagian kecil siswa yang memperhatikan dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa

penguasaan kosakata sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Jawa. Namun, fakta yang terjadi pada penguasaan kosakata bahasa Jawa sangat rendah. Memperhatikan kurikulum mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD melalui buku teks pelajaran bahasa Jawa yang digunakan di SDN Tambakaji 04, terdapat jumlah kosakata di dalamnya sebagai acuan penguasaan kosakata siswa yaitu sekitar 1127 kata. Jumlah tersebut dikelompokkan menurut jenis kata yaitu 306 kata benda, 423 kata keterangan, 244 kata kerja, dan 154 kata sifat. Hal ini bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi berbahasa Jawa dalam berbagai aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Namun kenyataan yang terjadi dalam pembelajaran mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa di SD Tambak Aji 04 Semarang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil prestasi belajar siswa kelas V mata pelajaran Bahasa Jawa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah dengan rata-rata yaitu 62, dengan jumlah siswa 47. Data hasil belajar menunjukkan nilai terendah 30 dan tertinggi 90 dengan pencapaian rata-rata kelas 58,08. Hal itu nampak ketika pelajaran Bahasa Jawa, umumnya anak kelas V di SD tersebut berkomunikasi, menjawab pertanyaan dari guru, baik itu secara lisan maupun tertulis yaitu dengan menggunakan bahasa campuran Indonesia-Jawa dikarenakan rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jawa yang dimiliki siswa. Faktor yang paling dominan dari

rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jawa siswa kelas V SD Tambak Aji 04 Semarang tersebut adalah kurangnya pendidikan berbahasa Jawa dengan baik di lingkungan keluarga. Hal ini didukung oleh pendapat Widada (1993: 37) yang menyatakan bahwa orang tua tidak memperhatikan bahwa kurangnya pendidikan berbahasa Jawa dalam keluarga akan mengakibatkan anak-anak tidak dapat menggunakan bahasa Jawa dengan benar, yang akhirnya kaum muda jika berkomunikasi dengan orang tua menggunakan bahasa Indonesia atau dengan bahasa Jawa yang sudah “rusak”.

Berdasarkan fenomena di atas, hendaknya pembelajaran di kelas harus dapat membangkitkan motivasi dan gairah mereka terhadap pelajaran Bahasa Jawa khususnya dalam pengembangan penguasaan kosakata siswa. Oleh karena itu perlu adanya suatu teknik baru yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar sesuai dengan perkembangannya untuk membangkitkan aktivitas dalam pembelajaran. Adapun alternatif teknik pembelajaran yang digunakan yaitu teknik permainan Scrabble. Permainan Scrabble adalah permainan menyusun kata dengan tema tertentu yang dimainkan kelompok di atas papan permainan berkotak-kotak. Pemain berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang. Setelah itu guru mengevaluasi hasil kerja siswa serta memberikan follow up kepada siswa dengan memberikan penjelasan tentang kata-kata yang belum dimengerti siswa. Manfaat permainan ini

adalah membina penguasaan kosakata siswa dan melatih ejaan serta penguasaan morfologi. Temuan kosakata dalam permainan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, baik itu keterampilan berbahasa lisan maupun berbahasa tulis. Keterampilan berbahasa lisan meliputi keterampilan menyimak dan berbicara, sedangkan keterampilan berbahasa tulis meliputi keterampilan membaca dan menulis. Permainan ini melibatkan siswa untuk dapat menemukan kata dengan memperhatikan ketepatan penulisan kata dalam bahasa Jawa. Siswa diharapkan mampu menulis kata-kata dengan tepat dan dapat menggunakan kata tersebut ke dalam kalimat atau bahkan menjadi sebuah karangan. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti memfokuskan penelitian pada peningkatan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa melalui media permainan Scrabble. Peningkatan perbendaharaan kosakata tersebut diwujudkan dalam bentuk menulis produktif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa melalui Media Permainan Scrabble pada Siswa Kelas V SDN 04 Tambakaji Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang”.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa

pada siswa kelas V SD Tambak Aji 04 Ngaliyan Semarang.

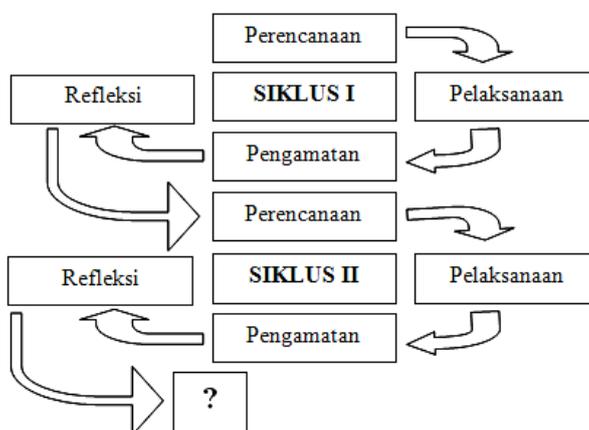
Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jawa menggunakan media permainan Scrabble.
2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jawa menggunakan media permainan Scrabble.
3. Meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Artinya, penelitian yang dilakukan di dalam kelas. PTK (Penelitian Tindakan Kelas) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto,2006: 91).

Pelaksanaan PTK ini terdapat 4 tahap penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempatnya harus terencana sebaik mungkin agar pelaksanaan penelitian dapat terlaksana dan mendapat hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti.



Gambar 1. Bagan langkah-langkah PTK

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V/A semester II dengan jumlah 48 siswa, yang terdiri dari 28 siswa putri dan 20 siswa putra serta guru kelas V/A SDN

04 Tambakaji kecamatan Ngaliyan kota Semarang.

Teknik analisis data untuk data kuantitatif diperoleh dari nilai hasil belajar

siswa dan data kualitatif diperoleh dari menganalisis lembar observasi yang telah diisi pada saat pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan kata “Scrabble” dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas V SD Tambak Aji 04 Semarang Semarang, dengan indikator sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jawa dengan menggunakan media permainan kata “Scrabble”, sebesar 62,5% atau jumlah skor minimal 25 dengan kategori baik.

2. Terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran kosa

kata bahasa Jawa dengan menggunakan media permainan kata “Scrabble”, sebesar 62,5% atau jumlah skor minimal 17,5 dengan kateori baik.

3. Mengalami ketuntasan belajar individu sebesar >81 dan ketuntasan klasikal sebesar 80% yaitu sekitar 37 siswa pada siswa kelas V SD Tambak Aji 04 Semarang pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aktivitas Guru

Tabel 1. Data Peningkatan Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

No	Indikator Aktivitas Guru	Skor siklus I	Skor siklus II
1	Melakukan Apersepsi	3	3
2	Mengemukakan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan	4	4
3	Memotivasi siswa	2	3
4	Membimbing siswa dalam kerja kelompok	3	4
5	Memberikan penguatan	3	3
6.	Memberikan <i>Reward</i>	2	2
7.	Menggunakan media dan alat peraga secara efektif	3	3
8.	Melakukan evaluasi proses (lembar pengamatan aktivitas siswa) dan hasil (lembar kerja siswa)	4	4
9.	Pengelolaan waktu	2	3
10.	Melakukan refleksi	3	3
Jumlah perolehan skor		29	32
Kategori		Baik	Baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam

pembelajaran pada siklus I ke siklus II meningkat. Dalam proses pembelajaran,

guru mampu membangkitkan dan mempertahankan memotivasi siswa, membimbing siswa dalam kegiatan berkelompok sehingga siswa dapat berkomunikasi secara langsung, mengambil keputusan bersama dan terlibat secara aktif dalam proses belajarnya (Hasibuan, 2009: 88). Guru mampu menggunakan media

dengan baik. Media yang digunakan dapat membantu guru untuk memfasilitasi proses belajar siswa, memperjelas materi, memfasilitasi interaksi dengan pembelajar, dan memberi kesempatan praktek bagi siswa (Depdiknas, 2004: 28).

2. Aktivitas Siswa

Tabel 2. Data Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II

No	Indikator	Skor (Siklus I)	Rata-rata (Siklus I)	Skor (Siklus II)	Rata-rata (Siklus II)
1	Keaktifan siswa dalam kerja kelompok	17	2,8	17	2,8
2	Melakukan kegiatan menulis kata temuan dalam permainan	18	3	22	3,6
3	Jumlah temuan kata dalam permainan	18	3	20	3,3
4	Ketepatan penulisan kata	22	3,6	22	3,6
5	Mengerjakan tugas evaluasi	19	3,1	19	3,1
	Jumlah Skor	94	15,5	100	16,4
	Rata-rata skor		3,1		3,28
Keterangan			Baik	Baik	

Dari tabel dapat dilihat peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Dalam proses pembelajaran, siswa mampu melakukan kegiatan berkelompok pada saat permainan scrabble sehingga tercipta keaktifan dan interaksi antar siswa dalam kelompok. Kegiatan ini mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa. keterampilan sosial yang dimaksud antara lain adalah berbagi tugas, bertanya, saling bekerja sama, menjelaskan ide, mengemukakan pendapat, dan

sebagainya (Ibrahim dalam Hartati, 2011: 107). Media permainan yang digunakan dapat meningkatkan kecakapan siswa untuk memenuhi peningkatan (Betteridge, 1994: 113).

3. Hasil Belajar

Tabel 3. Data Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Data Siklus I	Data Siklus II
1	Rata-rata	88,86	98,26
2	Nilai terendah	37	50
3	Nilai tertinggi	154	155
4	Belum tuntas	36,17%	15,56%
5	Tuntas	63,82%	84,44%

Berdasarkan data hasil belajar pada siklus I diperoleh jumlah kata dalam karangan dengan hasil skor rata-rata 88,86 kata. Jumlah kata terendah dalam karangan yaitu sebanyak 37 kata, dan jumlah kata tertinggi dalam karangan sebanyak 154 kata. Adapun skor yang sering muncul adalah pada rentang 81-121 kata. Sedangkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 63,82% (30 dari 47 siswa) tuntas belajar dan 36,17% (17 dari 47 siswa) tidak tuntas belajar. Pada siklus II, diperoleh jumlah kata dalam karangan dengan hasil skor rata-rata 98,26 kata. Sebaran skor berkisar antara skor terendah dengan jumlah kata 50 kata dan skor tertinggi dengan jumlah kata 155 kata. Adapun skor yang sering muncul adalah pada rentang 81-121. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 84,44% (38 dari 45 siswa) tuntas belajar dan 15,56% (7 dari 45 siswa) tidak tuntas belajar. Berdasarkan nilai hasil belajar

siswa pada siklus II ini menunjukkan ketuntasan belajar klasikal telah tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa melalui media permainan scrabble pada siswa kelas VA SD Tambakaji 04 Ngaliyan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media permainan kata scrabble dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa kelas VA SD Tambakaji 04 Ngaliyan. Hal ini ditunjukkan pada perolehan skor aktivitas guru pada siklus I yaitu mendapatkan skor

29, dan pada siklus II mendapatkan skor 32 dengan kategori baik.

2. Media permainan kata scrabble dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa kelas VA SD Tambakaji 04 Ngaliyan. Hal ini ditunjukkan pada perolehan skor aktivitas siswa siklus I yaitu mendapat rata-rata skor sebesar 3,1. Pada siklus II, skor aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan jumlah rata-rata skor sebesar 3,28 dengan kategori baik.

3. Media permainan kata scrabble dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa kelas VA SD Tambakaji 04 Ngaliyan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor jumlah kata dalam karangan deskripsi bahasa Jawa pada siklus I mendapat skor rata-rata 88,86 dengan ketuntasan belajar sebesar 63,82% dan pada siklus II mendapat skor rata-rata 91,92 dengan ketuntasan belajar 84,44%.

Berdasarkan hasil simpulan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas VA SD Tambakaji 04 Ngaliyan Semarang, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat merencanakan sebuah pembelajaran dengan melihat potensi, kelebihan dan kelemahan yang ada sehingga aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dapat meningkat.

2. Guru dapat memilih strategi yang sesuai dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Guru memilih media yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan menarik bagi siswa.

4. Guru mengadakan evaluasi proses dan hasil dalam pembelajaran untuk mengukur tingkat kemampuan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Di dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dan terima kasih kepada semua pihak lembaga PGSD UNNES dan Orang Tua serta teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Depdiknas. 2007. *SKKD Tingkat SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.

2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi

Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia

Hasibuan. 2009. Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Poerwanti, Endang, dkk. 2008. Asesmen Pembelajaran SD. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional

Ramli. 2003. Hubungan Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat Dengan Pemahaman Informasi. Aceh Utara: Tesis PPS IKIP Bandung.

Soeparno. 1988. Media Pengajaran Bahasa. Yogyakarta: PT Intan-Pariwara.

Sumantri, Mulyani. 2001. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Maulana.

Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme. Jakarta: Pr

estasi Pustaka