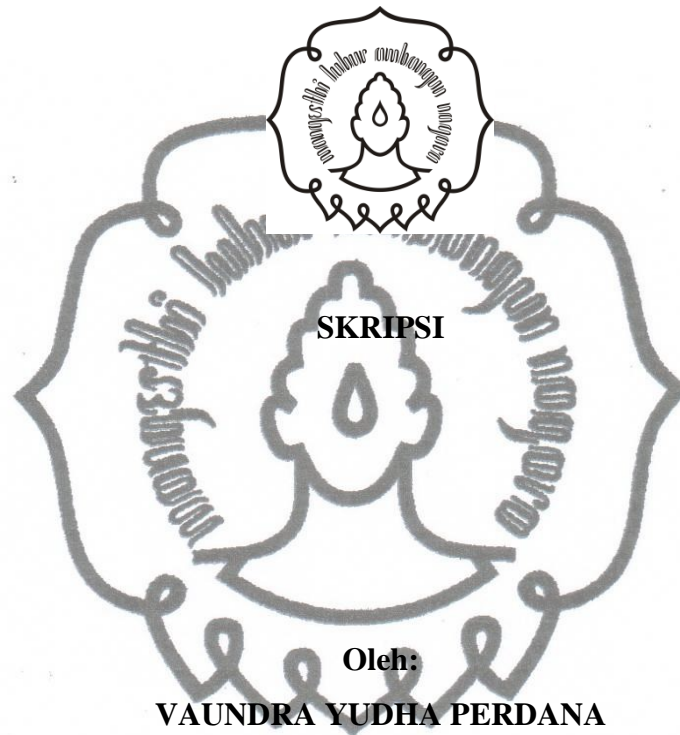


**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN TEKS PIWULANG  
MELALUI METODE *TEAMS GAME TOURNAMENT* DAN MEDIA  
GAME *POWERQUIZ* UNTUK SISWA KELAS VIII SMP**



**K4211063**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vaundra Yudha Perdana  
NIM : K4211063  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN TEKS PIWULANG MELALUI METODE *TEAMS GAME TOURNAMENT* DAN MEDIA GAME *POWERQUIZ* UNTUK SISWA KELAS VIII SMP**” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks yang dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 26 Februari 2018

Yang membuat pernyataan



Vaundra Yudha Perdana

**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN TEKS PIWULANG  
MELALUI METODE *TEAMS GAME TOURNAMENT* DAN MEDIA GAME  
*POWERQUIZ* UNTUK SISWA KELAS VIII SMP**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2018**

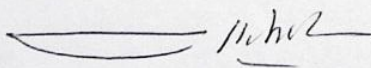
## PERSETUJUAN

Nama : Vaundra Yudha Perdana  
NIM : K4211063  
Judul Skripsi : Optimalisasi Pembelajaran Teks Piwulang Melalui Metode *Teams Game Tournament* dan Media Game *Powerquiz* Untuk Siswa Kelas VIII SMP

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

### Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Dra. Raheni Suhita, M.Hum.  
NIP 196303091988032001

Pembimbing II,



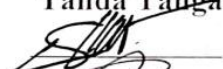
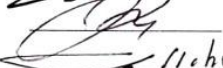


Budi Waluyo, S.S. M.Pd.  
NIP 197608252003121001

### PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Vaundra Yudha Perdana  
 NIM : K4211063  
 Judul Skripsi : Optimalisasi Pembelajaran Teks Piwulang Melalui Metode *Teams Game Tournament* dan Media Game *Powerquiz* Untuk Siswa Kelas VIII SMP

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari **Selasa, 3 April** 2018 dengan hasil LULUS dan revisi maksimal **3** bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Atikah Anindyarini, SS., M.Hum.		<u>23-05-2018</u>
Sekretaris	: Prof. Dr. Andayani, M.Pd		<u>18-05-2018.</u>
Anggota I	: Dra. Raheni Suhita, M.Hum		<u>15-05-2018</u>
Anggota II	: Budi Waluyo, S.S. M.Pd.		<u>04-05-2018</u>

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa pada  
 Hari : **Rabu**  
 Tanggal : **23 Mei 2018**

Mengesahkan



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Universitas Sebelas Maret,

Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.  
 NIP. 196101241987021001

Kepala Program Studi  
 Pendidikan Bahasa Jawa,



Budi Waluyo, S.S. M.Pd.  
 197608252003121001

## ABSTRAK

Vaundra Yudha Perdana. K4211063. **OPTIMALISASI PEMBELAJARAN TEKS PIWULANG MELALUI METODE *TEAMS GAME TOURNAMENT* DAN MEDIA GAME *POWERQUIZ* UNTUK SISWA KELAS VIII SMP.** Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Maret 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) kelayakan metode *Teams Game Tournament* yang dipadukan dengan media *Game Powerquiz* dalam mengoptimalkan pembelajaran teks piwulang; dan (2) respon penilaian ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Jawa, serta tanggapan siswa kelas VIII SMP terhadap metode *Teams Game Tournament* dan media *Game Powerquiz*.

Metode dalam penelitian ini menggunakan *R&D (Research and Development)*. Sumber data dalam penelitian ini berupa informan dan dokumen. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif untuk menjabarkan dan menjelaskan kelayakan media *Game Powerquiz* materi *Serat Wulangreh pupuh Gambuh* untuk siswa kelas VIII SMP.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi tahap analisis, pengembang mencermati kurikulum yang digunakan sebagai acuan; tahap perancangan, pengembang membuat sebuah rancangan materi dan *game* yang akan digunakan; tahap pengembangan, yaitu membuat *draft* naskah atau konsep pengembangan media pembelajaran; tahap validasi, yaitu untuk mengevaluasi dan menilai kesesuaian materi dan media; dan terakhir tahap akhir yaitu penyesuaian hasil evaluasi pada tahap sebelumnya; dan (2) hasil penilaian dari dosen ahli materi mendapatkan nilai 89,7 yang termasuk dalam kategori penilaian sangat baik; hasil penilaian dari dosen ahli media mendapatkan nilai 89,5 yang termasuk dalam kategori penilaian sangat baik; hasil penilaian dari guru bahasa Jawa mendapatkan nilai 96,6 yang termasuk dalam kategori penilaian sangat baik. Serta tanggapan positif siswa yang membuktikan optimalisasi pembelajaran teks piwulang berjalan dengan baik.

**Kata kunci:** Serat Wulangreh, metode pembelajaran, *Teams Game Tournament*, media pembelajaran interaktif

## ABSTRACT

Vaundra Yudha Perdana. K4211063. **THE OPTIMIZATION OF PIWULANG TEXT LEARNING THROUGH THE METHODS OF TEAMS GAME TOURNAMENT AND POWERQUIZ MEDIA FOR THE STUDENTS OF CLASS 8<sup>th</sup> IN JUNIOR HIGH SCHOOL.** A Thesis, Surakarta : Teacher Training and Education Faculty Sebelas Maret University, March 2018.

This research aims to describe: (1) expediency of Teams Game Tournament method blended with media Game Powerquiz to optimize piwulang text learning; and (2) response assessment from specialist of materials lecturer, specialist of media lecturer and teacher, and reaction from students of class 8<sup>th</sup> Junior High School about Teams Game Tournament method blended with media Game Powerquiz.

The method used is R&D (Research and Development). The datas were collected ares informant and document and then to be analyzed with description qualitative and quantitative for describing expediency of Teams Game Tournament method blended with media Game Powerquiz to optimize piwulang text learning for students of class 8<sup>th</sup> Junior High School

Result of this research to show that: (1) development process was conducted in some phases covering analysis phase, developer observed the curriculum; design phase, developer designed material and game; development phase, developer made storyboard or draft for development learning media; validate phase, for evaluated material and media; and final phase, to corrected last evaluate; also result of assessment from specialist of materials lecturer 89,7 is very good assessment, result of assessment from specialist of media lecturer 89,5 is very good assessment, result of assessment from teacher 96,6 is very good assessment. Also positive responses from students to proving about Teams Game Tournament method blended with media Game Powerquiz able to be optimize for piwulang text learning.

**Keywords:** Serat Wulangreh, learning method, Teams Game Tournament, interactive media of learning

**SARIPATHI**

Vaundra Yudha Perdana. K4211063. **OPTIMALISASI PEMBELAJARAN TEKS PIWULANG MELALUI METODE TEAMS GAME TOURNAMENT DAN MEDIA GAME POWERQUIZ UNTUK SISWA KELAS VIII SMP.** Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, Maret 2018.

*Panaliten menika nggadhahi ancas kangge ngandharaken: (1) limrahipun metode Teams Game Tournament ingkang dipunpaduaken kaliyan media Game Powerquiz supados pasinaon teks piwucal saged optimal; saha (2) respon pambiji saking dosen ahli materi, dosen ahli media, dwija basa Jawi, sarta panyaruhipun para siswa kelas VIII SMP babagan metode Teams Game Tournament dan media Game Powerquiz.*

*Metode panaliten menika ngginakaken R&D (Research and Development). Sumber data wonten salebeting panaliten inggih menika arupi informan lan dokumen. Data ingkang sampun kapundhut lajeng dipun- analisis sacara deskriptif kualitatif lan kuantitatif kangge njlentrehaken lan limrahipun media Game Powerquiz materi Serat Wulangreh pupuh Gambuh kangge siswa kelas VIII SMP.*

*Asil panaliten menka nedahaken bilih: (1) proses pengembangan kalampahan kanthi gangsal perangan antawisipun perangan analisis, pengembang mriksani kurikulum amargi kurikulum menika dipun ginakaken minangka adhedhasar pandamelan; perangan rancangan, pengembang ndamel materi lan game ingkang badhe dipun ginakaken; perangan pengembangan, inggih menika ndamel draft naskah utawi konsep pengembangan media pasinaon; perangan validasi,menika ginanipun kangge ngevaluasi lan mbiji jumbuhipun materi kalihan media; lan perangan pungkasan, inggih menika asil evaluasi sakderengipun dipundandosi; sarta (2) pambiji saking dosen ahli materi pikantuk biji 89,7 kalebet kategori sae sanget; pambiji saking dosen ahli media pikantuk biji 89,5 kalebet kategori sae sanget; pambiji saking dwija basa Jawi pikantuk biji 96,6 kalebet kategori sae sanget. Sarta panyaruh ingkang positif saking siswa nedahaken pasinaon teks piwucal saged kalaksanaan kanthi sae lan optimal.*

**Tembung wos:** Serat Wulangreh, metode pasinaon, Teams Game Tournament, media pasinaon interaktif



## MOTTO

*Kawula abding Allah. Sandika ing dhawuh Dalem.*

(Lukas 1 : 38)

*Sebab itu janganlah kamu kuatir akan hari besok, karena hari besok mempunyai kesusahannya sendiri. Kesusahan sehari cukuplah untuk sehari.*

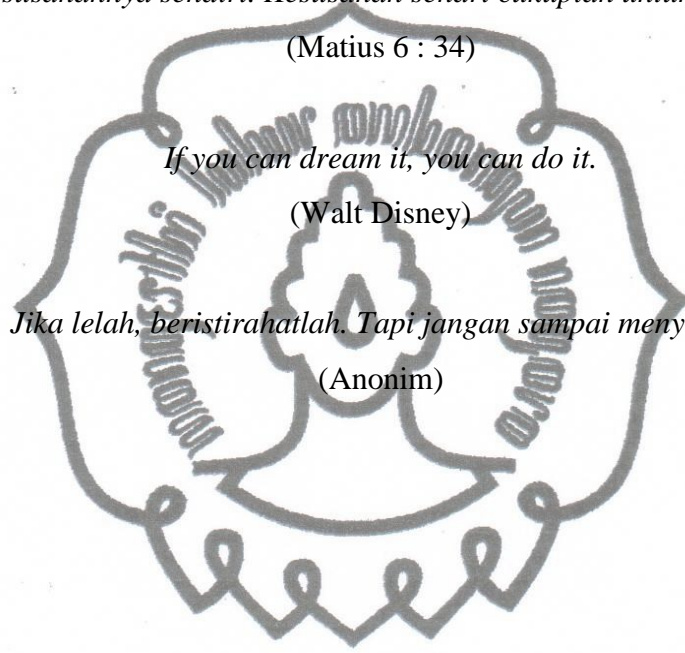
(Matius 6 : 34)

*If you can dream it, you can do it.*

(Walt Disney)

*Jika lelah, beristirahatlah. Tapi jangan sampai menyerah.*

(Anonim)



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

### Orang Tua dan Keluarga

Terimakasih atas semua doa, dorongan, pengorbanan, serta kerja keras tiada henti selama proses studi dan seterusnya demi keberhasilan dan kesuksesan kami anak-anakmu. Terima kasih segalanya Pak, Mbok, Bapa, Ibu, apalah sebutannya, kasih sayangmulah yang terpenting. Juga Mahendra, Mbah Kakung, dan Mbah Putri *swargi*.

### Keluarga Gereja dan OMK

Terima kasih untuk Rama Yohanes Kristiyanta, Pr., Mas Yudo, Mas Tio, Mas Rino, Ivan, Satya, David, Johan, Vincent dan semua keluarga Orang Muda Katolik (OMK) Laurensius, serta Genoveva yang lainnya karena kalian semua telah mewarnai proses pendewasaan dan pengalaman iman dalam hidup ini.

### Amanda Kusuma Dewi

Tidak ada alasan untuk tidak berterima kasih kepadamu. Doa dan motivasimu adalah pelengkap dari semua orang yang telah mengasihiku serta memberikan semangat untuk menuntaskan tugas akhir ini.

### Keluarga Bapak Ajar Santosa dan Ibu Raheni Suhita

Terima kasih untuk keluarga Bapak Ajar Santosa dan Ibu Raheni Suhita, beserta Eyang, yang sudah kuanggap sebagai keluarga keduaku, serta telah banyak membantu dan memberikan motivasi dalam proses studiku selama ini.

Sahabat – sahabat

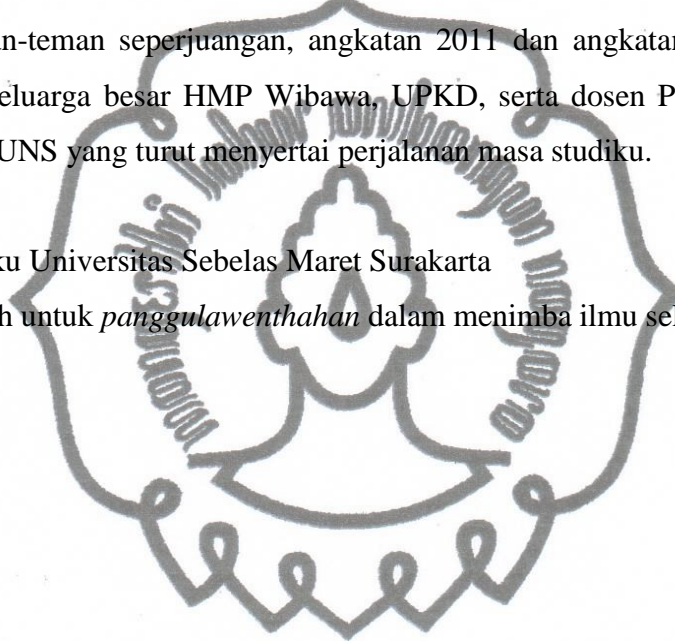
Terima kasih untuk semua sahabat terbaikku selama menjalani studi ini. Untuk Mas Sutarto, Lindha, Ganang, Alfian, Wisnu, Agus, Mardian, Huda, Leliana, Marsela, Manda. Pertemuan dengan kalian adalah cerita yang mewarnai prosesku. Sukses untuk kalian semua.

Keluarga Besar Pendidikan Bahasa Jawa FKIP UNS

Untuk teman-teman seperjuangan, angkatan 2011 dan angkatan 2012, adik-adik angkatan, keluarga besar HMP Wibawa, UPKD, serta dosen Pendidikan Bahasa Jawa FKIP UNS yang turut menyertai perjalanan masa studiku.

Almamaterku Universitas Sebelas Maret Surakarta

Terima kasih untuk *panggulawenthahan* dalam menimba ilmu selama ini.



## KATA PENGANTAR

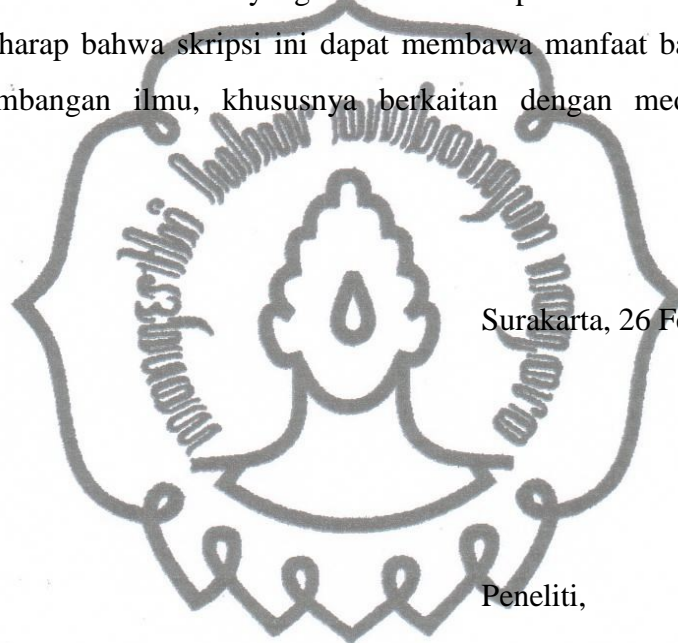
Puji syukur peneliti haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **OPTIMALISASI PEMBELAJARAN TEKS PIWULANG MELALUI METODE *TEAMS GAME TOURNAMENT* DAN MEDIA GAME *POWERQUIZ* UNTUK SISWA KELAS VIII SMP.**

Skripsi ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti sadar bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan tuntunan segala pihak yang diterima oleh peneliti mulai dari proses awal pengerjaan sampai akhir pengerjaan skripsi. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Budi Waluyo S.S, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa.
3. Prof. Dr. Andayani, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan selama masa studi.
4. Dra. Raheni Suhita, M.Hum., dan Budi Waluyo, S.S., M.Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, yang selalu memberi bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
5. R. Yuwono Sulispriyanto, S.Pd selaku Kepala SMP Kristen 3 Margoyudan Surakarta, dan Hardiyanto, S.Pd, M.Pd, M.M selaku Kepala SMP Negeri 2 Karangayar, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian ini.
6. Ibu Nopriyantri Dahlia Dewi, S.S selaku guru Bahasa Jawa SMP Kristen 3 Margoyudan Surakarta dan Ibu Sulistyowati, S.Pd selaku guru Bahasa Jawa SMP Negeri 2 Karanganyar, yang telah memberi bantuan dalam proses skripsi ini.

7. Para siswa kelas VIII B SMP Kristen 3 Margoyudan Surakarta dan siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Karanganyar yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sepenuhnya sempurna dan hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat membawa manfaat bagi para pembaca dan pengembangan ilmu, khususnya berkaitan dengan media pembelajaran terbarukan.



Surakarta, 26 Februari 2018

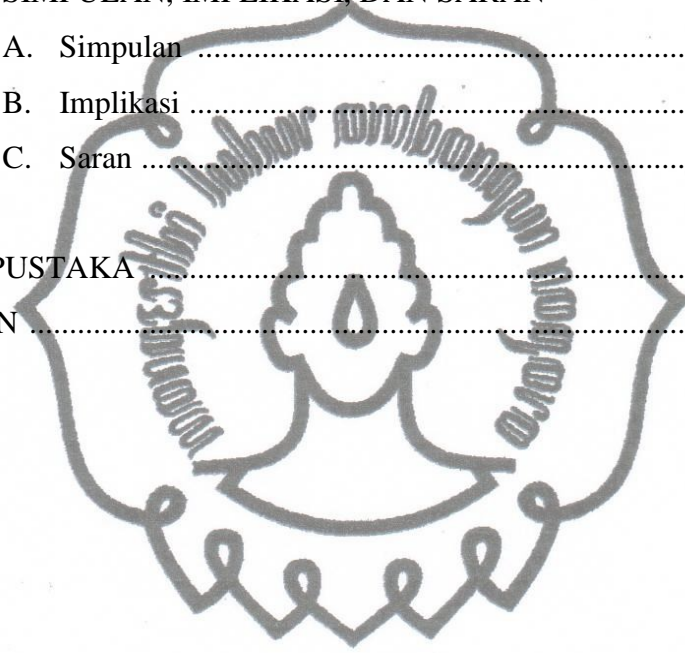
Peneliti,

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGAJUAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN ABSTRAK .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	3
G. Definisi Istilah .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS</b>	
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Pembelajaran Teks Piwulang .....	6
2. Metode <i>Teams Game Tournament (TGT)</i> .....	11
3. Media Game <i>Powerquiz</i> .....	13

B. Kerangka Berpikir.....	19
C. Hipotesis .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	22
1. Tempat Penelitian .....	22
2. Waktu Penelitian .....	22
B. Subjek Penelitian .....	23
C. Data dan Sumber Data .....	23
D. Metode Pengumpulan Data .....	24
E. Desain Pengembangan .....	25
F. Prosedur Pengembangan Media .....	26
1. Tahap Analisis .....	27
2. Tahap Perancangan .....	27
3. Tahap Pengembangan .....	27
4. Tahap Validasi .....	28
5. Tahap Akhir .....	29
G. Penilaian Produk .....	29
1. Desain Penilaian .....	29
2. Jenis Data .....	30
H. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media .....	30
I. Teknik Analisis Data .....	31
1. Analisis Hasil Wawancara (Interview) .....	32
2. Analisis Hasil Tes .....	32
3. Analisis Hasil Pengamatan (Observasi) .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	33
1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran .....	33
2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	35
3. Hasil Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran ...	36
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	58

1. Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Pembelajaran .....	58
2. Hasil Tampilan Akhir Media Pembelajaran .....	60
C. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Game</i> <i>Powerquiz</i> .....	68
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	70
B. Implikasi .....	71
C. Saran .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN .....	73





## DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 2.1	Nama-nama Tembang Macapat Lengkap dengan <i>Guru Gatra, Guru Wilangan, dan Guru Lagu</i> .....	9
Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	22
Tabel 4.1	Hasil Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran .....	38
Tabel 4.2	Hasil Validasi Dosen Ahli Materi pada Aspek Kebenaran Isi .....	40
Tabel 4.3	Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan .....	43
Tabel 4.4	Hasil Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman .....	45
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa pada Aspek Paedagogik .....	47
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Guru Bahasa jawa pada Aspek Kualitas Tampilan .....	49
Tabel 4.7	Nilai Hasil Evaluasi Siswa Kelas VIII B SMP Kristen 3 Surakarta .....	55
Tabel 4.8	Nilai Hasil Evaluasi Siswa Kelas VIII I SMP Negeri 2 Karanganyar .....	56
Tabel 4.9	Hasil Ketuntasan Siswa Kelas VIII B SMP Kristen 3 Surakarta dalam Mengerjakan Evaluasi .....	57
Tabel 4.10	Hasil Ketuntasan Siswa Kelas VIII I SMP Negeri 2 Karanganyar dalam Mengerjakan Evaluasi .....	57
Tabel 4.11	Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran .....	58

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	20
Gambar 3.1 Analisis Data Interaktif (Miles & Huberman) .....	26
Gambar 4.1 Hasil Akhir Media Pembelajaran <i>Game Powerquiz</i> .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Bahasa Jawa SMP/MTs .....	73
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	76
Lampiran 3. Naskah Media Pembelajaran <i>Game Powerquiz</i> .....	93
Lampiran 4. Cara Pengoperasian Media Pembelajaran <i>Game Powerquiz</i> .....	97
Lampiran 5. <i>Layout</i> Media Pembelajaran <i>Game Powerquiz</i> .....	98
Lampiran 6. Hasil Angket Penilaian Dosen Ahli Materi .....	112
Lampiran 7. Hasil Angket Penilaian Dosen Ahli Media .....	114
Lampiran 8. Hasil Angket Penilaian Guru Bahasa Jawa SMP .....	116
Lampiran 9. Hasil Tanggapan Siswa .....	120
Lampiran 10. Dokumentasi .....	127
Lampiran 11. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	131
Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian .....	133