



**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK *SATO KEWAN* BERHURUF JAWA  
DENGAN METODE *JIGSAW*  
UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 SUKODONO  
KABUPATEN SRAGEN**

**SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh**

Nama : Ety Yuliyanti  
NIM : 2601411020  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**


## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sato Kewan Berhuruf Jawa dengan Metode Jigsaw untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono Kabupaten Sragen* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Januari 2016

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.  
NIP 196111261990022001



Drs. Hardyanto, M.Pd.  
NIP 195811151988031002

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sato Kewan Berhuruf Jawa dengan Metode Jigsaw untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono Kabupaten Sragen* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Jum'at

tanggal : 5 Februari 2016

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.  
NIP 196802131992031002

Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197208062005011002

Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.  
NIP 196512251994021001

Drs. Hardyanto, M.Pd.  
NIP 195811151988031002

Dra. Endang Kurniati, M.Pd.  
NIP 196111261990022004

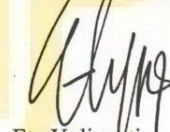
Debari, Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001

#### PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul *Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sato Kewan Berhuruf Jawa dengan Metode Jigsaw untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono Kabupaten Sragen* ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2016



Ety Yuliyanti  
NIM 2601411020

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Untuk mencapai sebuah hasil yang indah, diperlukan sebuah proses yang kadang kamu harus terjatuh terlebih dahulu, dengan melewati proses menjadikan jiwa yang kuat dan tidak pantang menyerah.
- Do'a adalah kekuatan terbesar yang dapat mengubah takdir.
- Kawula mung saderma, mobah mosik kersaning Hyang Suksma.

Persembahan:

- ✓ Bapak Suyatno dan Ibu Suwarni tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan.
- ✓ Kakak-kakakku Didik Purwanto, Jayanti Wahyuningsih, Dewi Fisma Fibriasari, dan keponakanku Ghearifka Dizma Fibriyanti yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
- ✓ Almamaterku.

## PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul *Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sato Kewan Berhuruf Jawa dengan Metode Jigsaw untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono Kabupaten Sragen*. Penulis meyakini bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

1. Dra. Endang Kurniati, M.Pd. sebagai Pembimbing I dan Drs. Hardyanto, M.Pd. sebagai Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Yusro Edy Nugroho, S.S, M.Hum. sebagai penelaah dan penguji atas saran dan masukan yang telah diberikan.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
4. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang yang telah melimpahkan ilmu kepada penulis.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Sukodono, Kabupaten Sragen, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

7. Bapak Suyatno dan Ibu Suwarni yang senantiasa melimpahkan doa dan memberi dukungan.
8. Mas Dedi Cahyono, Mas Didik Purwanto, Mbak Dewi Fisma Fibriasari, Mbak Jayanti Wahyuningsih, keponakanku Ghearifka Dizma Fibriyanti, serta adikku Audrya Puan Maharani yang selalu memberikan semangat.
9. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, khususnya rombel satu yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran.
10. Sahabatku Fista Nuhlia K.D, Reny Anggreini, Malihatul Mufidah, Destiani Rizqy A, Guntari Setyo E.S yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran.
11. Teman-teman Kos Nur Asri yang selalu menyemangati.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga rahmat senantiasa terlimpah kepada mereka atas doa, dukungan, bimbingan, dan saran yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Semarang, Januari 2016

Penulis

## ABSTRAK

Yuliyanti, Ety. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sato Kewan Berhuruf Jawa dengan Metode Jigsaw untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII SMP N 1 Sukodono Kabupaten Sragen*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd.

Kata kunci: komik *Sato Kewan*, *jigsaw*, pembelajaran membaca huruf Jawa

Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono mempunyai minat rendah dalam mengikuti pembelajaran membaca huruf Jawa. Hal tersebut disebabkan penggunaan media yang belum efektif dan siswa kesulitan untuk memahami bacaan berhuruf Jawa karena media yang digunakan guru kurang menarik minat baca siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan media pembelajaran komik *Sato Kewan* berhuruf Jawa dengan metode *jigsaw* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono dalam mengikuti pelajaran membaca pemahaman huruf Jawa.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) bagaimanakah perbedaan hasil belajar kompetensi membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik *Sato Kewan* dan metode *jigsaw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran komik *Sato Kewan* berhuruf Jawa dan metode *jigsaw*, (2) bagaimanakah perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik *sato kewan* dan metode *jigsaw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran komik *Sato Kewan* berhuruf Jawa dan metode *jigsaw*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-eksperimental designs* dalam bentuk *Intact-Group Comparison*. Pengambilan data penelitian menggunakan teknik tes, observasi, dan wawancara. Data hasil belajar dianalisis menggunakan program aplikasi IBM SPSS Statistics 16, sedangkan data perilaku siswa dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan dua hal, yaitu (1) hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, (2) perilaku siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol sama-sama baik, namun pada kelas kontrol masih kurang dalam aspek keseriusan, antusias, respon, keaktifan, dan keberanian.

Saran yang direkomendasikan yaitu guru dapat menggunakan media komik *Sato Kewan* dan metode *jigsaw* dalam pembelajaran membaca pemahaman huruf Jawa di SMP Negeri 1 Sukodono, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca huruf Jawa. Selain itu, siswa hendaknya dibiasakan membaca huruf Jawa, sehingga siswa mudah untuk mengingat macam-macam huruf Jawa.



## SARI

Yuliyanti, Ety. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sato Kewan Berhuruf Jawa dengan Metode Jigsaw untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VII SMP N 1 Sukodono Kabupaten Sragen*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd.

*Tembang pangrunut: komik Sato Kewan, jigsaw, piwulangan maca aksara Jawa*

*Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono kurang duweni krenteg anggone sinau maca aksara Jawa. Kahanan kaya mangkono mau disebabake pirang-pirang prakara, yaiku media kang digunakake guru isih winates, siswa kangelan anggone mahami wacan aksara Jawa. Adhedhasar prakara kasebut, medhia komik Sato Kewan huruf Jawa lan metodhe jigsaw bisa dadi salah sawijining medhia kang digunakake dening guru supaya siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono krenteg lan ngundhakake motivasi anggone sinau maca aksara Jawa.*

*Underaning panaliten iki yaiku (1) kepiye bedane asil piwulangan maca aksara Jawa ing kelas eksperimen kang nggunakake media pembelajaran komik Sato Kewan berhuruf Jawa lan metode jigsaw lan kelas kontrol kang ora nggunakake media pembelajaran komik Sato Kewan berhuruf Jawa lan metode jigsaw, (2) kepiye bedane patrape siswa nalika sinau maca aksara Jawa ing kelas eksperimen kang nggunakake media pembelajaran komik Sato Kewan berhuruf Jawa lan metode jigsaw lan kelas kontrol kang ora nggunakake media pembelajaran komik Sato Kewan berhuruf Jawa lan metode jigsaw.*

*Metodhe kang digunakake ing panaliten iki yaiku metode penelitian eksperimen kanthi desain penelitian pre-eksperimental designs kanthi wujud Intact-Group Comparison. Data penelitian dijupuk kanthi teknik tes, wawancara, lan observasi. Data asil piwulangan dianalisis nganggo program aplikasi IBM SPSS Statistics 16, dene data babagan patrape siswa dianalisis kanthi teknik analisis deskriptif.*

*Asil panaliten muduhake rong prakara, yaiku (1) asil piwulangan sinau maca aksara Jawa kelas eksperimen luwih apik tinimbang kelas kontrol. (2) Patrape siswa kelas eksperimen lan kelas kontrol uwis padha-padha apik, ananging kelas kontrol esih kurang ing aspek keseriusan, antusias, respon, keaktifan, lan keberanian.*

*Adhedhasar asil panaliten, pamrayoga kang diaturake yaiku guru bisa nggunakake media komik Sato Kewan lan metode jigsaw ing piwulangan maca aksara Jawa ing SMP Negeri 1 Sukodono, saengga bisa ngundhakake minat siswa anggone sinau maca aksara Jawa. Sakliyane kuwi, siswa prayogane dikulinakake maca aksara Jawa, saengga siswa gampang anggone ngeling-eling bentuke aksara Jawa.*

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>SARI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teoretis .....	11
2.2.1 Media Pembelajaran .....	12
2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	12
2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	13
2.2.1.3 Jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran .....	15
2.2.2 Aksara Jawa .....	16

2.2.3 Metode Jigsaw .....	17
2.2.3.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Jigsaw .....	19
2.2.4 Keterampilan Membaca Pemahaman.....	20
2.2.4.1 Tahap Membaca Pemahaman .....	21
2.2.4.2 Tujuan Membaca Pemahaman .....	23
2.2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca .....	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	26
2.4 Hipotesis .....	27

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	29
3.2 Populasi dan Sampel.....	29
3.2.1 Populasi.....	30
3.2.2 Sampel.....	30
3.3 Variabel Penelitian.....	32
3.3.1 Variabel Terikat .....	32
3.3.2 Variabel Bebas .....	32
3.4 Instrumen Penelitian .....	33
3.4.1 Tes Tertulis .....	33
3.4.2 Pedoman Wawancara.....	38
3.4.3 Pedoman Observasi.....	39
3.5 Validitas Instrumen.....	39
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.6.1 Tes.....	41
3.6.2 Observasi.....	41
3.6.3 Wawancara.....	41
3.7 Analisis Data .....	42
3.7.1 Deskripsi Data.....	42

3.7.2 Uji Prasasat Analisis .....	42
3.7.3 Analisis Akhir (Uji Hipotesis) .....	43

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	44
4.1.1 Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa .....	44
4.1.1.1 Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa Kelas Kontrol .....	45
4.1.1.2 Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa Kelas Eksperimen.....	50
4.1.2 Perilaku Siswa selama Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa.....	54
4.1.2.1 Perilaku Siswa Kelas Kontrol .....	54
4.1.2.2 Perilaku Siswa Kelas Eksperimen.....	57
4.1.3 Perbedaan Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa.....	60
4.1.3.1 Perbedaan Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa .....	61
4.1.3.2 Perbedaan Perilaku Siswa selama Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa .....	65
4.2 Pembahasan.....	66
4.2.1 Hasil Belajar Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
4.2.2 Perilaku Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	68

#### **BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan .....	70
5.2 Saran .....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	73
<b>LAMPIRAN</b> .....	75



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Homogenitas Sampel Penelitian .....	36
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Tes Teka-Teki Silang.....	39
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Tes Uraian Singkat .....	40
Tabel 3.4 Kategori Perolehan Nilai.....	43
Tabel 4.1 Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.2 Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Tes Menjawab Pertanyaan Singkat .....	52
Tabel 4.3 Tabel Kesalahan Siswa dalam Menjawab Pertanyaan Singkat Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.4 Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Tes Meringkas Isi Bacaan	54
Tabel 4.5 Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.6 Hasil Belajar Keterampilan Membaca Pemahaman Tes Mengisi Teka-Teki Silang .....	56
Tabel 4.7 Hasil Belajar Keterampilan Membaca Pemahaman Menjawab Tes Uraian Singkat .....	58
Tabel 4.8 Tabel Kesalahan Ejaan Menjawab Tes Uraian Singkat Kelas Eksperimen .....	58
Tabel 4.9 Rata-Rata Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman .....	66
Tabel 4.10 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Rata-rata Hasil Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa .....	67
Tabel 4.11 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Hasil Belajar Tes I pada Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.12 Uji Beda ( <i>t-test</i> ) Hasil Belajar Tes II pada Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	75
Lampiran 2 Instrumen Tes Kelas Kontrol .....	81
Lampiran 3 Komik <i>Sato Kewan</i> Beraksara Jawa.....	83
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen....	91
Lampiran 5 Instrumen Tes Kelas Eksperimen .....	104
Lampiran 6 Pedoman Observasi Kelas Kontrol.....	106
Lampiran 7 Pedoman Observasi Kelas Eksperimen .....	107
Lampiran 8 Pedoman Wawancara untuk Siswa Kelas Kontrol dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa .....	108
Lampiran 9 Pedoman Wawancara untuk Siswa Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa.....	110
Lampiran 10 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Kontrol .....	112
Lampiran 11 Tabel Hasil Perolehan Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas Eksperimen.....	113
Lampiran 12 Hasil Observasi Kelas Kontrol .....	114
Lampiran 13 Hasil Observasi Kelas Eksperimen.....	115
Lampiran 14 Tabel Rekap Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	116
Lampiran 15 Tabel Rekap Hasil Observasi Kelas Eksperimen .....	117
Lampiran 16 Hasil Wawancara Siswa Kelas Kontrol.....	118
Lampiran 17 Hasil Wawancara Siswa Kelas Eksperimen .....	120
Lampiran 18 Hasil Wawancara Guru Kelas Kontrol .....	122
Lampiran 19 Hasil Wawancara Guru Kelas Eksperimen .....	123
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	124
Lampiran 21 SK Dosen Pembimbing .....	125
Lampiran 22 Surat Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni Unnes .....	126
Lampiran 23 Surat Penelitian dari SMP Negeri 1 Sukodono .....	127

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal yang memuat empat aspek keterampilan berbahasa. Empat aspek keterampilan berbahasa tersebut yakni, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam keterampilan membaca terdapat kompetensi dasar tentang membaca pemahaman. Membaca pemahaman adalah suatu proses untuk mengenali atau mengidentifikasi teks, kemudian mengingat kembali isi teks.

Pada pelajaran bahasa Jawa di SMP kelas VII semester 1 terdapat Kompetensi Dasar (KD) membaca kalimat berhuruf Jawa. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas VII SMP yaitu mampu membaca dan memahami bacaan berhuruf Jawa, akan tetapi kenyataan yang terjadi di sekolah, siswa menemui kesulitan dalam kompetensi dasar membaca, khususnya membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa.

Keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa menjadi salah satu keterampilan yang paling sulit dikuasai dan menjadi momok yang menakutkan bagi para siswa. Siswa merasa kesulitan untuk memahami bacaan berhuruf Jawa di buku paket atau LKS karena hanya berupa tulisan, dan tidak ada ilustrasi gambar yang mempermudah siswa untuk memahami bacaan yang dibacanya. Pernyataan



tersebut merupakan hasil wawancara dengan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono.

Hasil observasi di SMP Negeri 1 Sukodono menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa belum dikuasai siswa secara maksimal. Hasil observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono yang menyatakan bahwa sebagian siswa mendapatkan nilai rendah dalam keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa.

Ada beberapa tanggapan siswa tentang pembelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa itu sulit dan rumit. Salah satunya sebagian siswa meremehkan dan menganggap pelajaran Bahasa Jawa tidak penting karena tidak masuk dalam mata pelajaran Ujian Akhir Nasional. Selain itu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa.

Pertama, media yang digunakan guru untuk menjelaskan materi tentang membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa belum efektif, dan membuat motivasi belajar siswa menurun. Guru hanya menggunakan LKS saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut yang membuat siswa mudah bosan pada materi yang diterimanya dan sulit memahami bacaan berhuruf Jawa.

Kurangnya media dan sarana yang mendukung siswa untuk belajar bahasa Jawa, menjadi salah satu kendala di SMP N 1 Sukodono. Padahal, media merupakan

salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, Sadiman (1986) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa.

Dalam proses pembelajaran, media menjadi salah satu faktor yang sangat penting untuk mendukung hasil belajar siswa. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, di SMP N 1 Sukodono, masih belum menggunakan media pembelajaran yang meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, sumber yang digunakan siswa untuk belajar sangat terbatas. Media tersebut dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, dan siswa juga tidak cepat bosan dengan pelajaran yang diterimanya.

Salah satu alternatif media dan metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan media komik *sato kewan* berhuruf Jawa dengan menggunakan metode *Jigsaw*, karena komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Oleh karena itu komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Komik juga dapat memotivasi siswa agar semangat dalam mempelajari bacaan berhuruf Jawa disebabkan pengaruh ilustrasi yang menyenangkan bagi siswa, sedangkan metode *jigsaw* tersebut dapat membantu siswa yang belum paham karena di dalamnya terdapat tim ahli, tim ahli tersebut adalah temannya sendiri, diduga

belajar dengan teman sebaya lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dari pada belajar dengan guru atau tentor. Dilihat dari hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana baru yang menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya membaca pemahaman bacaan huruf Jawa.

Penelitian ini untuk membuktikan bahwa media komik *sato kewan* berhuruf Jawa dengan metode kooperatif tipe *Jigsaw* dapat mengatasi permasalahan pembelajaran membaca pemahaman bacaan huruf Jawa yang terjadi di kelas VII SMP N 1 Sukodono.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yakni (1) sebagian siswa meremehkan pelajaran bahasa Jawa karena tidak masuk dalam mata pelajaran Ujian Akhir Nasional, (2) siswa mudah bosan dan kurang termotivasi dengan metode serta media yang digunakan guru saat pelajaran berlangsung, (3) media yang digunakan guru kurang efektif dan menurunkan minat belajar siswa, (5) keterampilan membaca pemahaman siswa terhadap bacaan berhuruf Jawa masih terlalu rendah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah yang muncul sangat kompleks sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan masalah tidak meluas. Permasalahan yang dipilih dalam penelitian ini adalah keterampilan

membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono terhadap masih terlalu rendah, karena media dan metode yang digunakan guru kurang memotivasi siswa dalam belajar membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa. Oleh karena, itu untuk mengatasi permasalahan tersebut menggunakan media komik *sato kewan* berhuruf Jawa dengan metode kooperatif tipe *jigsaw*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah perbedaan hasil belajar kompetensi membaca pemahaman bacaan huruf Jawa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik *sato kewan* dan metode kooperatif tipe *jigsaw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran komik *sato kewan* berhuruf Jawa dan metode kooperatif tipe *jigsaw*?
- 2) Bagaimana perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman bacaan huruf Jawa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik *sato kewan* dan metode kooperatif tipe *jigsaw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran komik *sato kewan* berhuruf Jawa dan metode kooperatif tipe *jigsaw*?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar kompetensi membaca pemahaman bacaan huruf Jawa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik *sato kewan* dan metode kooperatif tipe *jigsaw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran komik *sato kewan* berhuruf Jawa dan metode kooperatif tipe *jigsaw*.
- 2) Mendeskripsikan perbedaan perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman bacaan huruf Jawa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik *sato kewan* dan metode kooperatif tipe *jigsaw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran komik *sato kewan* berhuruf Jawa dan metode kooperatif tipe *jigsaw*.

### 1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

- 1) Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi kajian dan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pembelajaran aksara Jawa.
- 2) Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan minat siswa untuk mempelajari aksara Jawa.

## BAB II

### KAJIAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini merupakan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran komik sato kewan berhuruf Jawa dengan metode jigsaw dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa. Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian ini antara lain yang dilakukan oleh Ghufron (2008), Vuryanti (2012), Wardoyo (2007), Supartinah (2008) dan Cahyono (2014).

Ghufron (2008) melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Komik di dalam Pembelajaran Qiro'ah (Eksperimen di MTsN Ngemplak Yogyakarta)*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar materi qiro'ah siswa masih rendah. Namun setelah menggunakan media komik terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar materi qiro'ah bagi siswa yang menggunakan media komik dengan siswa yang tidak menggunakan media komik,  $t$  atau  $t_0$  yang diperoleh jauh lebih besar dibanding  $t_{tab}$ , yaitu  $1,99 < 6,177 > 2,64$ . Dengan demikian terbukti bahwa menggunakan media komik dapat meningkatkan hasil belajar materi qiro'ah siswa.

Persamaan penelitian Ghufron (2008) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media komik. Jenis penelitian yang dilakukan Ghufron adalah penelitian eksperimen. Subjek yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu siswa jenjang SMP. Perbedaannya terletak pada masalah yang dikaji Ghufron berupa hasil belajar

siswa terhadap materi qiro'ah yang masih terlalu rendah, sedangkan penelitian ini berupa membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa dengan menggunakan media komik *sato kewan* dan metode *jigsaw*.

Vuryanti (2012) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Permainan Kartu Berjenjang untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas VIII SMP*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas VIII SMP masih rendah. Setelah menggunakan media interaktif permainan kartu berjenjang menunjukkan bahwa produk media interaktif untuk pembelajaran membaca aksara Jawa ini tergolong sangat valid dan dapat diimplementasikan.

Persamaan penelitian Vuryanti (2012) dengan penelitian ini terletak pada keterampilan membaca aksara Jawa pada kelas VIII SMP masih rendah. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, dan variabel. Jenis penelitian yang dilakukan Vuryanti adalah penelitian pengembangan, sedangkan penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Masalah yang dikaji sama-sama keterampilan membaca aksara Jawa. Subjek penelitian yang digunakan yaitu jenjang SMP.

Wardoyo (2007) melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Pelajaran Bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Kejobong*. Tesis tersebut berisi tentang perubahan keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa siswa SMP Negeri 2 Kejobong, Kabupaten Purbalingga. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa pada pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Kejobong Kabupaten Purbalingga mampu meningkatkan prestasi keterampilan membaca aksara Jawa siswa. Begitu juga hasil penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa pada pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Kejobong Kabupaten Purbalingga menunjukkan peningkatan secara signifikan.

Persamaan penelitian Wardoyo (2007) dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran kooperatif jigsaw dalam penelitiannya. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, dan variabel. Jenis penelitian yang dilakukan Wardoyo adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini berupa penelitian eksperimen. Masalah yang dikaji Wardoyo berupa keterampilan membaca aksara Jawa siswa SMP Negeri 2 Kejobong yang masih rendah, sedangkan penelitian ini berfokus pada membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa dengan menggunakan media komik *sato kewan* dan metode *jigsaw*.

Supartinah (2008) melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Aksara Jawa pada Siswa Kelas VI SD Pendekatan Cooperative Learning Teknik Jigsaw dan Media Kartu Aksara Jawa*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam penguasaan aksara Jawa yang meliputi keterampilan membaca dan menulis masih rendah. Setelah menerapkan pendekatan *cooperative learning* teknik *Jigsaw* dan kartu aksara dalam pembelajaran bahasa



Jawa dapat meningkatkan prestasi menulis aksara Jawa siswa kelas VI SD N Golo Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata awal sebelum tindakan, yaitu 59 menjadi 67, artinya ada peningkatan sebesar 8, dan dapat meningkatkan motivasi dalam menulis aksara Jawa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kondisi awal sebelum tindakan, yaitu 62% menjadi 95%, artinya ada peningkatan sebesar 33%.

Persamaan penelitian Supartinah (2008) dengan penelitian ini terletak pada pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw*. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, masalah yang dikaji, dan subjek penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan Supartinah adalah penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini berupa penelitian eksperimen. Masalah yang dikaji Supartinah adalah rendahnya kemampuan siswa dalam penguasaan aksara Jawa yang meliputi keterampilan membaca dan menulis, sedangkan penelitian ini berfokus pada membaca pemahaman bacaan huruf Jawa dengan menggunakan media komik *sato kewan* dan metode *jigsaw*. Subjek penelitian Supartinah yaitu siswa kelas VI SD N Golo Yogyakarta, sedangkan penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas VII SMP N 1 Sukodono.

Cahyono (2014) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Komik Sato Kewan Beraksara Jawa*. Hasil penelitiannya yaitu bahwa media komik sato kewan beraksara Jawa dibutuhkan anak dan guru, sedangkan berdasarkan penilaian validasi ahli media dan materi dari segi isi beserta tampilan komik, komik tersebut dinilai layak sebagai media.

Persamaan penelitian Cahyono (2014) dengan penelitian ini terletak pada media komik *sato kewan* beraksara Jawa. Masalah yang dikaji keterampilan membaca siswa yang masih rendah. Jenis penelitian yang dilakukan Cahyono adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk, sedangkan penelitian ini adalah penelitian eksperimen untuk melanjutkan penelitian Cahyono, dengan cara menguji produk yang dihasilkan Cahyono yang berupa komik *sato kewan* beraksara Jawa dengan menggunakan metode jigsaw untuk pembelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, beberapa penelitian yang menerapkan media dalam pembelajaran membaca pemahaman di SMP sudah dilakukan. Penelitian ini dilakukan sebagai pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penerapan media pembelajaran komik *sato kewan* berhuruf Jawa dengan menggunakan metode *Jigsaw* diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam keterampilan membaca pemahaman bacaan huruf Jawa, dapat diketahui bahwa penelitian dengan judul *Penggunaan Media Pembelajaran Komik Sato Kewan Berhuruf Jawa dengan Metode Jigsaw untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Bacaan Berhuruf Jawa pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Sukodono* belum pernah dilakukan.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori tentang media pembelajaran, metode *Jigsaw*, aksara Jawa, dan keterampilan membaca pemahaman.

### 2.2.1 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2006:3), kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sejalan dengan pendapat Arsyad, *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Senada dengan pendapat *AECT*, Ibrahim dkk (2000:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pengertian media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini yaitu, merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### 2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Levied dan Lentz (dalam Arsyad, 2006:16-17) mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif,

dan fungsi kompensatoris. (1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, (2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar, (3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dan (4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Sukiman, 2012:39), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, teori yang dipakai dalam penelitian ini, tentang fungsi media pembelajaran yakni, untuk memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi informasi.

### 2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Riva'i (2009:2) menyatakan bahwa media dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Beberapa alasan, mengapa media dapat mempertinggi proses belajar siswa (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.

Sejalan dengan Sudjana dan Riva'i, Hamalik (dalam Arsyad, 2006:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Onasanya (2004:128) dalam jurnalnya menyatakan bahwa terdapat beberapa keuntungan dalam penggunaan media dalam praktek mengajar oleh guru-guru peserta pelatihan. Pertama, media efektif yang digunakan sangat penting untuk mendorong dan memfasilitasi belajar siswa. Kedua, melalui penggunaan media, konteks subjek dapat lebih hati-hati dipilih dan terorganisir.

Sejalan dengan pendapat Onasanya, Sukiman (2012:44) menyatakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya, dan (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Berdasarkan manfaat yang dikemukakan para ahli di atas, teori yang digunakan dalam penelitian ini tentang manfaat media pembelajaran adalah pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain itu juga mempermudah siswa dalam pemahaman materi.

### **2.2.1.3 Jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran**

Media menurut taksonomi Bretz (dalam Sukiman, 2012:45) dikelompokkan menjadi delapan kategori yaitu: (a) media audio visual gerak, (b) media audio visual

diam, (c) media audio semi gerak, (d) media visual gerak, (e) media visual diam, (f) media semi gerak, (g) media audio, dan (h) media cetak.

Senada dengan Bretz, Gagne (dalam Sukiman, 2012:45) mengelompokkan media berdasarkan tingkatan hierarki belajar yang dikembangkannya. Menurutnya ada 7 macam kelompok media seperti: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Tidak jauh beda dengan pendapat-pendapat di atas, Briggs (dalam Sukiman, 2012:45) mengklasifikasikan media menjadi 13 jenis berdasarkan kesesuaian rangsangan yang ditimbulkan media dengan karakteristik siswa. Tiga belas jenis media tersebut adalah: objek/ benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film (16mm), film rangkai, televisi, dan gambar (grafis).

Berdasarkan pendapat di atas tentang jenis dan pengelompokkan media pembelajaran teori yang dipakai adalah (a) media audio visual gerak, (b) media audio visual diam, (c) media audio semi gerak, (d) media visual gerak, (e) media visual diam, (f) media semi gerak, (g) media audio, dan (h) media cetak.

### 2.2.2 Aksara Jawa

*Dentawyanjana* yang artinya suara gigi (denta=gigi, wyanjana=suara). Istilah inilah yang digunakan untuk menyebutkan aksara Jawa (Hardyanto, 2011:1). Lestari

(2009:152) Aksara Jawa terdiri dari aksara *nglegena*, pasangan, sandangan, aksara murda, aksara rekan dan aksara suara.

Aksara *legena* adalah aksara yang masih utuh, belum memperoleh penambahan. Aksara *legena* juga dikenal dengan Dentawyanjana. Dentawyanjana mempunyai arti aksara gigi. Tapi aksara *legena* sekarang lebih dikenal dengan *carakan* (Lestari, 2009: 152). Carakan ini terdiri dari 20 huruf dasar yang baku, kedua puluh aksara tersebut, sebagai berikut:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Da	Ta	Sa	Wa	La
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

### 2.2.3 Metode Jigsaw

Depdiknas (2004:11) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran di mana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda.

Slavin (2001:237) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran dimana dalam model ini siswa bekerja dalam tim yang heterogen. Para siswa diberi tugas dan diberikan “lembar ahli” yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca. Setelah semua siswa selesai membaca,



siswa-siswa dari tim yang berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan topik mereka.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw setiap kelompok membahas topik tertentu. Namun demikian, jika hal ini diterapkan para siswa SMP/ MTs kelas VIII, maka mereka akan kesulitan, sebab memahami satu topik tertentu tidaklah mudah. Oleh karena itu dalam penelitian ini, setiap kelompok bukan membahas satu topik tertentu, melainkan membahas tugas sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.

Senada dengan Slavin, Meng (2010:503-504) dalam jurnalnya menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif jigsaw ini mampu mendorong minat belajar bahasa Inggris bisa, membangkitkan motivasi, dan meningkatkan kemampuan membaca. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw efektif untuk pembelajaran membaca.

Yang perlu dipersiapkan guru sebelum memulai model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut.

- a) Guru mempersiapkan sub-sub materi yang akan dipelajari dalam tim/kelompok.
- b) Guru membentuk siswa yang heterogen tanpa membedakan kecerdasan, suku/bangsa, maupun agama. Setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa.
- c) Mengerjakan tugas untuk melihat ketercapaian hasil belajar yang diharapkan.

### **2.2.3.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Jigsaw**

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut.

- a) Guru menyajikan materi pelajaran seperti biasa.
- b) Guru membentuk kelompok belajar dan mengatur tempat duduk siswa agar setiap anggota kelompok dapat saling bertatap muka.
- c) Setiap kelompok diberi tugas untuk diselesaikan.
- d) Ketua kelompok membagi kertas uraian tugas kepada anggota kelompok untuk dipelajari.
- e) Anggota kelompok yang mempelajari tugas sama bertemu untuk mendiskusikan tugas tersebut sampai mengerti benar isi dari tugas tersebut. Kelompok ini menjadi kelompok ahli.
- f) Kemudian siswa itu kembali ke kelompok asalnya, dan mengajar tema dalam satu kelompoknya.
- g) Bila ada pertanyaan, peserta didik diminta supaya mengajukan pertanyaan itu kepada teman satu kelompok sebelum mengajukannya kepada guru.
- h) Guru berkeliling mengawasi kinerja kelompok.
- i) Ketua harus dapat menetapkan bahwa setiap anggota telah memahami semua tugas yang diberikan oleh guru.
- j) Guru bertindak sebagai narasumber atau fasilitator jika diperlukan.
- k) Setelah mengerjakan semua tugas kelompok secara tuntas, diberikan kepada seluruh siswa. Para siswa tidak boleh bekerja sama dalam mengerjakan tugas. Setelah

siswa selesai mengerjakan tugas, guru langsung mengoreksi untuk melihat hasil tugasnya.

- l) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi (nilainya baik).
- m) Guru bisa membubarkan kelompok yang dibentuk dan siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing.

#### **2.2.4 Keterampilan Membaca Pemahaman**

Membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan membaca yang tujuan utamanya adalah memahamami bacaan secara tepat dan cepat. Rubin (dalam Somadayo, 2011:7) menyatakan bahwa membaca pemahaman adalah proses intelektual yang kompleks yang mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep herbal. Dalam membaca pemahaman terjadi konsentrasi dua arah dalam pemikiran pembaca dalam melakukan aktifitas membaca, pembaca secara aktif merespon dengan mengungkapkan bunyi tulisan dan bahasa yang digunakan oleh penulis.

Sejalan dengan Rubin, Harjasujana (dalam Somadayo, 2011:7) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses yang aktif dan bukan merupakan proses yang pasif. Artinya seseorang pembaca harus dengan aktif berusaha menangkap isi bacaan yang dibacanya. Membaca bukanlah hafal kata demi kata atau kalimat demi kalimat yang terdapat dalam bacaan, yang lebih penting dalam

proses membaca yaitu menangkap pesan, informasi, fakta, atau ide pokok bacaan dengan baik.

Membaca pemahaman juga sering disebut dengan istilah *reading comprehension*. Sejalan dengan Rubin dan Harjasujana, Tarigan (1991:43) juga menyatakan bahwa membaca pemahaman adalah sejenis kegiatan membaca yang berupaya menafsirkan pengalaman, menghubungkan informasi baru dengan yang telah diketahui, menemukan jawaban pertanyaan-pertanyaan kognitif dari bahan (bacaan) tertulis.

Beberapa pendapat para ahli di atas, pengertian membaca pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini yakni suatu proses yang aktif dan bukan merupakan proses yang pasif. Artinya seseorang pembaca harus dengan aktif berusaha menangkap isi bacaan yang dibacanya. Membaca bukanlah hafal kata demi kata atau kalimat demi kalimat yang terdapat dalam bacaan, yang lebih penting dalam proses membaca yaitu menangkap pesan, informasi, fakta, atau ide pokok bacaan dengan baik.

#### **2.2.4.1 Tahap Membaca Pemahaman**

Dalam pembelajaran membaca, guru hendaknya mendorong siswa untuk dapat memahami berbagai bacaan. Menurut Rahim (2008:99), ada tiga tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman. Ketiga tahapan membaca tersebut adalah tahap prabaca, saat baca, dan pascabaca.

a. Tahap Prabaca

Kegiatan prabaca adalah kegiatan yang dilaksanakan sebelum siswa melakukan kegiatan membaca. Fokus kegiatan pembelajaran pada tahap prabaca adalah untuk membangkitkan skemata siswa tentang topik atau materi sehingga siswa dapat menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Skemata adalah latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa tentang suatu informasi atau konsep tentang sesuatu. Skemata menggambarkan sekelompok konsep yang tersusun dalam diri seseorang yang dihubungkan dengan objek, tempat-tempat, tindakan, atau peristiwa.

b. Tahap Saat Baca

Setelah melakukan kegiatan prabaca, tahap selanjutnya adalah tahap saat baca (*during reading*). Strategi yang digunakan dalam tahap ini adalah menggunakan strategi metakognitif. Menurut Burns (dalam Rahim, 2008:10), penggunaan strategi metakognitif secara efektif berpengaruh positif terhadap pemahaman. Lebih lanjut, dikatakan bahwa bagian dari proses metakognitif adalah memilih tipe tugas yang dibutuhkan untuk mencapai pemahaman. Pembaca dapat menanyakan pada dirinya sendiri, pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

1) Apakah jawaban yang dibutuhkan terdapat dalam bahan bacaan? Jika ya, pembaca dapat mencari kata kunci untuk menemukan jawaban tersebut.

2) Apakah teks tersebut mengimplikasikan jawaban dengan memberikan petunjuk yang jelas atau jawaban berdasarkan fakta-fakta yang terdapat dalam bacaan, sehingga pembaca dapat menentukan jawaban yang sesuai.

3) Apakah jawaban berasal dari pengetahuan dan gagasan pembaca, yang berkaitan dengan cerita? Apabila ya, pembaca harus menghubungkan isi bacaan dengan pengetahuan yang dimiliki, sehingga mendapatkan jawaban yang sesuai.

c. Tahap Pascabaca

Setelah melakukan kegiatan prabaca dan saat baca, tahap baca selanjutnya yang harus dilakukan adalah tahap pascabaca. Burns (dalam Rahim, 2008:105), menyatakan bahwa kegiatan pascabaca digunakan untuk membantu siswa memadukan informasi baru yang dibacanya ke dalam skemata yang telah dimilikinya, sehingga diperoleh tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Kegiatan pascabaca dapat dikembangkan dengan cara: (1) siswa diberikan kesempatan menemukan informasi lanjutan tentang topik; (2) siswa diberikan sejumlah pertanyaan tentang isi bacaan; (3) siswa diberikan kesempatan mengorganisasikan materi yang akan dipresentasikan; dan (4) siswa diberikan kesempatan mengerjakan tugas-tugas untuk meningkatkan pemahaman isi bacaan.

#### 2.2.4.2 Tujuan Membaca Pemahaman

Seseorang yang membaca dengan memiliki tujuan, cenderung lebih memahami bacaan dibandingkan dengan seseorang yang membaca tanpa tujuan.

Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri. Tujuan membaca menurut Blanton, dkk (dalam Rahim, 2008:11-12), mencakup:

- 1) kesenangan;
- 2) menyempurnakan membaca nyaring;
- 3) menggunakan strategi tertentu;
- 4) memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik;
- 5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah diketahuinya;
- 6) memperoleh informasi untuk laporan lisan maupun tertulis
- 7) mengkonfirmasi atau mendial prediksi;
- 8) menampilkan suatu eksperimen atau menyajikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks;
- 9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mendidik.

Menurut Anderson (dalam Tarigan, 2008:9-10) tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kita dalam membaca. Berikut akan dijelaskan beberapa yang penting.

- a) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh; apa-apa yang telah dibuat oleh tokoh; apa yang telah terjadi pada tokoh khusus, atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat

oleh tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or fact*).

b) Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami oleh tokoh untuk mencapai tujuannya.

c) Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, dan ketiga/ seterusnya- setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian-kejadian buat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).

d) Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh pengarang kepada para pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).

e) Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*).

f) Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh,



atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*).

g) Membaca untuk menemukan bagaimana caranya tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, dan bagaimana tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

#### **2.2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca**

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, baik membaca permulaan maupun membaca lanjut (pemahaman), di antaranya Lamb & Arnold (dalam Rahim, 2008:16) menyebutkan faktor-faktor tersebut.

- 1) *Faktor Fisiologis*, mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin.
- 2) *Faktor Intelektual*, didefinisikan sebagai suatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat.
- 3) *Faktor Lingkungan*, mencakup latar belakang dan pengalaman siswa di rumah serta sosial ekonomi keluarga.
- 4) *Faktor Psikologis*, mencakup motivasi, minat, kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, termasuk keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa. Namun, dalam proses pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa di SMP Negeri 1 Sukodono banyak kendala. Siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa karena pembelajaran yang dilakukan guru sangat *monotone* tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa, penelitian ini menggunakan media komik *sato kewan* dengan menggabungkan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* agar menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran keterampilan membaca bacaan berhuruf Jawa di SMP Negeri 1 Sukodono. Media komik *sato kewan* menyajikan materi bacaan dongeng *sato kewan* dengan huruf Jawa. Penggunaan media pembelajaran komik *sato kewan* dengan metode *jigsaw* dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman membaca bacaan berhuruf Jawa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan perilaku siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media komik *sato kewan* dengan metode *jigsaw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik *sato kewan* dengan metode *jigsaw*.

H<sub>1</sub> : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan perilaku siswa dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media komik *sato kewan* dengan metode *jigsaw* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik *sato kewan* dengan metode *jigsaw*.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Nilai rata-rata keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa pada kelas eksperimen sebesar 88,67, sedangkan kelas kontrol sebesar 65,17. Hasil uji beda diperoleh  $t_{hitung} = 15.446$  dan *sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Oleh karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05%, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.
- 2) Perilaku siswa saat pembelajaran keterampilan membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Perilaku siswa pada kelas eksperimen secara umum sudah baik, ditunjukkan dengan siswa yang sudah siap menerima pelajaran dengan baik. Perhatian siswa fokus mengikuti pembelajaran. Siswa tampak sangat serius dan tampak antusias mengikuti pelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa menggunakan media komik *Sato Kewan* dan metode *jigsaw*. Siswa menunjukkan respon yang baik dan kelas tampak aktif dan

hidup selama pembelajaran berlangsung. Siswa juga berani menyampaikan hasil diskusinya dalam kelas. Adapun perilaku siswa kelas kontrol dari segi kesiapan juga sudah baik. Namun, dari aspek yang lain siswa menunjukkan perilaku yang kurang baik, misalnya perhatian siswa kurang fokus ke pelajaran, siswa kurang serius dan antusias mengikuti pelajaran, siswa kurang respon dan kurang aktif dalam pelajaran. Siswa kelas eksperimen menyatakan bahwa pembelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa menyenangkan dan menarik. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran membaca pemahaman. Keuntungan yang diperoleh siswa yaitu lebih mudah memahami dan mengingat materi dengan bantuan media. Pembelajaran dianggap sangat menarik karena media berisi gambar. Secara umum penyampaian materi oleh guru dianggap sudah baik. Adapun siswa kelas kontrol menyatakan bahwa pelajaran sedikit membosankan. Kesulitan yang dialami membuat pelajaran kurang menarik. Penyampaian guru dianggap sudah cukup baik, namun kurang variatif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang direkomendasikan adalah sebagai berikut.

- 1) Guru dapat menggunakan media komik *Sato Kewan* berhuruf Jawa dan metode *jigsaw* dalam pembelajaran membaca pemahaman bacaan berhuruf Jawa di SMP Negeri 1 Sukodono, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca bacaan berhuruf Jawa.

- 2) Siswa hendaknya dibiasakan membaca bacaan berhuruf Jawa, sehingga siswa mudah untuk mengingat macam-macam huruf Jawa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asrori, Imam, Muhammad Thohir, M. Ainin. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: MISYKAT.
- Cahyono, Dedi. 2014. *Skripsi: Pengembangan Media Komik Sato Kewan Beraksara Jawa*.
- Depdiknas. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi-Sains*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Ghufron, Zaki. 2008. *Skripsi: Penggunaan Media Komik di dalam Pembelajaran Qiro'ah (Eksperimen di MTsN Ngemplak Yogyakarta)*.
- Hardyanto. 2011. *Handout Menulis Huruf Jawa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ibrahim, Sihkabudden, Suprijanta, Usep Kustiawa. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Lestari, Endang Dwi. 2009. *Kawruh Sapala Basa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Meng, Jing. 2010. "Jigsaw Cooperative Learning in English Reading". Vol. 1(4). 503-504. <http://www.eldoxea.com/>. Diunduh pada tanggal 1 April 2015 pukul 10.21
- Onayasa, S.A. 2004. "Selection and Utilization of Instructional Media for Effective Practice Teaching". Institute Journal of Studies in Education". Vol. 2(1). 128. <http://eldoxea.com/>. Diunduh pada 25 Maret 2015 pukul 15.34.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Slavin, Robert E. 2001. *Cooperative Learning, Teori, Riset & Praktek*. Nusa Media.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Riva'i. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: TARSITO.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pusaka Insani Madani.
- Supartinah. 2008. *Tesis: Peningkatan Penguasaan Aksara Jawa pada Siswa Kelas VI SD Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw dan Media Kartu Aksara*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/ARTIKEL%20JIGSAW.pdf>. Diunduh pada tanggal 18 Januari 2015 pukul 11.59.
- Tarigan, Henry Guntur. 1991. *Metodologi Pengajaran Bahasa 2*. Bandung: Angkasa.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Vuryanti, Desi. 2012. *Skripsi: Pengembangan Media Interaktif Permainan Kartu Berjenjang Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas VIII SMP*. <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel3249C68ED223194873A752722EF7A3EB.pdf>. diunduh pada tanggal 19 Januari 2015 pukul 09.40
- Wardoyo, Sigit Mangun. 2007. *Tesis: Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Pelajaran Aksara Jawa*. <http://eprints.uns.ac.id/10296/1/75111307200905281.pdf>. diunduh pada tanggal 18 Januari 2015 pukul 10.15.



## Lampiran 23

## Surat Penelitian dari SMP Negeri 1 Sukodono


**PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 1 SUKODONO**  
 Alamat : Dk. Sekulak, Ds. Majenang, Kec. Sukodono, Kab. Sragen. Telp. (0271) 7983696  
 Terakreditasi A SK Badan Akreditasi Propinsi Sekolah / Madrasah (BAP-S/M) Propinsi Jawa Tengah Nomor. 18 / BAP-SM / II / 2014

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 100/000/040/044/035/331/2015

---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siswanto, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 19640602 198803 1 011  
 Pangkat / Golongan Ruang : Pembina / IV. a  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SMP Negeri 1 Sukodono

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ety Yuliyanti  
 NIM : 2601411020

Mahasiswa tersebut benar-benar telah selesai mengadakan penelitian untuk penyusunan skripsi di SMP Negeri 1 Sukodono Kab. Sragen sejak bulan Juli 2015 s.d Agustus 2015.

Demikian,, surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukodono, 28 Agustus 2015  
 Kepala Sekolah  
  
**Siswanto, S.Pd., M.Pd**  
 NIP : 19640602 198803 1 011



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA