

## Pengaruh model pembelajaran team games tournamen berbasis question card terhadap kemampuan menulis aksara jawa kelas III MI Hidayatul Islamiyah tahun pelajaran 2025/2026

Siti Nur Ika Salsabila<sup>a1</sup>, Nurul Ngainin<sup>b2</sup>

<sup>a,b</sup> Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban, Indonesia

<sup>1</sup>[nurikasalsabila252@gmail.com](mailto:nurikasalsabila252@gmail.com); <sup>2</sup>[nurulngainin@gmail.com](mailto:nurulngainin@gmail.com)

\*Correspondent Author

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received:  
09-05-2026  
Revised:  
13-05-2026  
Accepted:  
17-05-2026

#### Keywords

Javanese Script;  
Team Games Tournament;  
Question Card;  
Writing Ability.

### ABSTRACT

Javanese script learning is still considered difficult by students due to the variety of letter forms and complex writing rules, so an engaging and interactive learning model is needed. This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model based on Question Cards on the Javanese script writing ability of third-grade students at MI Hidayatul Islamiyah in the 2025/2026 academic year. This research uses a quantitative approach with a Pre experimental one-group pretest-posttest design. The population consists of all 25 third-grade students, who were also used as a saturated sample. The instruments used were an observation sheet for the implementation of the learning model and a test sheet for writing Javanese script. Data analysis techniques included the Shapiro-Wilk normality test and hypothesis testing using a paired sample t-test. The results showed that the average pretest score of 62.64 increased to 83.32 in the posttest, with a difference of 20.68 points. The paired sample t-test result obtained a Sig. (2-tailed) < 0.05, so  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Thus, the Team Games Tournament (TGT) learning model based on Question Cards has a significant effect on improving students' ability to write Javanese script. This model is able to create a fun learning atmosphere, increase active participation, and facilitate understanding of the forms and writing rules of Javanese script.

### ABSTRACT

Pembelajaran aksara Jawa masih dipandang sulit oleh siswa karena bentuk huruf yang beragam dan aturan penulisan yang rumit, sehingga diperlukan model pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card terhadap kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas III MI Hidayatul Islamiyah tahun ajaran 2025/2026. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra eksperimen one group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 25 orang, yang sekaligus dijadikan sampel jenuh. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi penerapan model pembelajaran dan lembar tes menulis aksara Jawa. Teknik analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 62,64 meningkat menjadi 83,32 pada posttest, dengan selisih 20,68 poin. Hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card berpengaruh signifikan terhadap

peningkatan kemampuan menulis aksara Jawa. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, dan mempermudah pemahaman bentuk serta aturan penulisan aksara Jawa.

Kata Kunci: Aksara Jawa, Team Games Tournament, Question Card, Kemampuan Menulis

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



## Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan suatu pelajaran daerah yang diajarkan tidak hanya di sekolah, tetapi juga dipraktekkan dalam aktivitas sehari-hari, baik di lingkungan keluarga maupun dalam masyarakat (Lestari, 2023). Terdapat banyak materi pada pembelajaran bahasa Jawa salah satunya yaitu aksara Jawa (Lissa Rahayu, n.d, 2022). Aksara Jawa memiliki desain unik dan nilai seni yang tinggi. Oleh karena itu, aksara Jawa diakui sebagai salah satu aset budaya yang harus dilestarikan. Pemerintah Indonesia telah mengambil langkah untuk melindungi warisan ini dengan memperkenalkannya dalam program pendidikan, sehingga diharapkan keberadaan aksara Jawa dapat terus dipertahankan dan budaya Indonesia yang sangat berharga ini tidak akan punah (Asrianti & Fauziah, 2023). Aksara Jawa tergolong materi yang kompleks karena variasi bentuknya berbeda dibandingkan bentuk huruf abjad yang biasa dilihat dan digunakan siswa serta aturan penulisannya yang rumit. aksara Jawa yang biasa disebut hanacaraka terdiri dari 20 huruf beserta pasangannya, serta mencakup aksara murda, legena, rekaan, dan swara, yang masing-masing memiliki aturan penulisan yang berbeda (Walidah, 2024).

Jumlah aksara Jawa yang beragam dengan bentuk yang berbeda-beda menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menulis aksara Jawa (Ni'mah1 et al., 2023). Tantangan yang dihadapi oleh para guru adalah minimnya keterampilan serta inovasi dalam model pembelajaran yang diterapkan untuk mengajarkan materi Aksara Jawa. Biasanya, saat mempelajari Aksara Jawa, guru hanya menuliskan dan menjelaskannya di depan kelas. Hal ini mengakibatkan kemampuan menulis aksara Jawa siswa menurun. Mayoritas siswa juga masih belum memahami penempatan pasangan serta membedakan penggunaan sandhangan atau pasangan contohnya pepet dengan taling, dan mereka belum menuliskan aksara Jawa sesuai dengan kaidah, yaitu aksara ditulis menggantung pada garis (Kaeksi et al, 2022)

Kemampuan siswa dalam menulis aksara Jawa ditingkatkan melalui pembelajaran dasar yang disesuaikan dengan kurikulum kelas III. Menulis adalah keterampilan produktif yang kompleks karena memerlukan kemampuan berpikir logis dan teratur serta kemampuan untuk mengungkapkan gagasan secara efektif. Keterampilan menulis yang baik melibatkan berbagai aspek, termasuk kejelasan, keringkasan, ketepatan, kesatuan, pertautan, dan penegasan. Dalam konteks aksara Jawa, aspek ketepatan yang mencakup keajekan dan kejelasan bentuk huruf menjadi indikator utama agar siswa dapat menulis dengan benar, memahami bentuk huruf, serta terhindar dari kesalahan dalam penulisan (Fitriani et al., 2024).

Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis atau

model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung elemen permainan (Rahmawati et al., 2023). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) juga merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dilakukan melalui permainan, yang kemudian dibagi ke dalam kelompok-kelompok dan akan berinteraksi dengan kelompok lainnya (Inajati, A. S. 2023). Proses belajar di kelas dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan kesenangan bagi siswa melalui permainan dan kompetisi antar kelompok. Terlebih lagi, model ini sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar yang memang menyukai aktivitas bermain, karena mereka masih berada pada tahap yang menyenangkan dalam bermain. Oleh karena itu, model ini sangat ideal untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar (Dede Kurnia Adiputra, 2021).

Dalam model Team Games Tournament (TGT) ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk mengikuti turnamen akademis atau kuis. Kelompok-kelompok ini terdiri dari 3 hingga 5 siswa dengan latar belakang yang beragam, baik dalam aspek akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini terletak pada permainan dan kompetisi akademis. Dengan pembelajaran dalam kelompok kecil, siswa dapat lebih fokus, merasa lebih nyaman dalam berdiskusi, serta lebih mudah dalam memecahkan masalah dan saling bertukar informasi (Agung et al., 2021). Berdasarkan penelitian oleh (Maruti, 2021) Diperoleh hasil bahwa Team Games Tournament (TGT) memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa, karena proses pembelajaran yang menarik dan interaktif membuat peserta didik tetap fokus selama kegiatan belajar mengajar.

Team Games Tournament (TGT) terdiri dari lima komponen utama yang saling berhubungan. (1) Komponen pertama adalah presentasi kelas. Dalam presentasi kelas, guru menyampaikan materi yang harus dikuasai oleh siswa. (2) Komponen kedua adalah tim. Pada tahap tim, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mempelajari materi dan melakukan latihan. (3) Komponen ketiga adalah permainan. Pada tahap ini, siswa berpartisipasi dalam permainan dengan anggota kelompok lain untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan oleh guru atau yang telah didiskusikan sebelumnya. (4) Komponen keempat adalah turnamen. Pada tahap ini, struktur aktivitasnya mirip dengan tahap permainan, namun terdapat elemen kompetisi antar kelompok. (5) Komponen terakhir adalah penghargaan. Pada tahap ini, guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau individu (Parhusip & Kristanto, 2023).

Untuk mengoptimalkan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik MI. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Question Card yaitu kartu yang memuat beberapa pertanyaan. Dengan menggunakan media ini, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan yang sehat, kerjasama, dan keaktifan dalam proses pembelajaran (Kholipah et al., 2022). Question Card atau kartu soal merupakan media berbentuk kartu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Kartu ini berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dan didesain menggunakan kartu warna-warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media kartu berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan pada setiap kartu guna memperoleh poin. Penggunaan media Question Card tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga dapat

meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Tri Ariani, 2024).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti memiliki minat untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Team Games Tournament Berbasis Question Card Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Jawa Kelas III di MI Hidayatul Islamiyah”. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas III. Selain itu, penerapan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) ini pertama kali dilakukan di sekolah yang belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Metode kuantitatif dipilih untuk menilai pengaruh satu variabel terhadap yang lain secara objektif dengan menggunakan data berbentuk angka (Syahroni, 2022). Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimet one group pretest-posttest design yang berarti penelitian ini hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. Model desain one group pretest posttest dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Model Desain one group

Pre Test	Treatment	Post Tes
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Tes kemampuan awal nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan (treatment)

X: Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran Team Games Tournament Berbasis Queation Card.

O<sub>2</sub>: Tes kemampuan akhir nilai *posttest* setelah mendapatkan perlakuan (treatment).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Hidayatul Islamiyah tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 25 siswa dengan rincian 14 laki-laki dan 11 perempuan. Sampel diambil dengan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang relatif kecil. Penelitian ini dilaksanakan di MI Hidayatul Islamiyah yang terletak di Desa Sumbeargung, Kecamatan Plumpang, Kabupaten Tuban, Jawa Timur.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar tes. Lembar observasi penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di susun sesuai langkah – langkah model pembelajaran. Lembar tes untuk menilai dan mengukur hasil belajar kemampuan menulis aksara Jawa disusun berdasarkan indikator (Secang & Muningsar, 2025). Soal pretest dan posttest masing masing terdiri dari 10 butir soal uraian yang mengukur seluruh indikator. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi untuk memastikan kesesuaian isi dengan indikator dan tingkat kesukaran yang tepat bagi siswa kelas III.

Prosedur pengumpulan data dimulai dengan pemberian pretest pada seluruh siswa. Selanjutnya, diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question. Pada tahap penyajian kelas, guru menjelaskan materi aksara legena dan

sandhangan swara. Pada tahap belajar kelompok, siswa dibagi ke dalam 5 kelompok heterogen dan berdiskusi memahami materi. Tahap games dilakukan dengan membagikan Question Card berisi pertanyaan seputar bentuk aksara dan penulisan kata sederhana, setiap kelompok bergantian menjawab. Tahap turnamen diadakan dengan sistem meja turnamen sesuai kemampuan, siswa bertanding menjawab soal di depan kelas. Kelompok dengan skor tertinggi mendapat penghargaan. Setelah perlakuan selesai, siswa mengerjakan posttest. Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS. Uji normalitas menggunakan teknik Shapiro-Wilk untuk memastikan data berdistribusi normal. Setelah itu, uji hipotesis menggunakan paired sample t-test dengan taraf signifikansi 5%.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian di uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut layak, valid (sahih) atau tidak valid dijadikan instrumen dalam penelitian. Alat ukur yang dimaksud di sini adalah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner (Janna & Herianto, 2021). Berikut merupakan hasil dari perhitungan uji validitas yang disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Item	Rhitung	Rtabel	Sig	Keterangan
1	0,621	0,396	0,000	Valid
2	0,784	0,396	0,001	Valid
3	0,603	0,396	0,000	Valid
4	0,572	0,396	0,000	Valid
5	0,638	0,396	0,010	Valid
6	0,738	0,396	0,000	Valid
7	0,785	0,396	0,000	Valid
8	0,640	0,396	0,000	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas lembar observasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang tertera pada tabel 2, diperoleh informasi bahwa dari seluruh item memiliki nilai Rhitung yang lebih besar dari Rtabel, di mana Rtabel adalah 0,396. Selain itu, nilai signifikansi untuk seluruh item indikator adalah kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item indikator pada lembar observasi dinyatakan valid dan memenuhi syarat.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Lembar Tes

Item	Rhitung	Rtabel	Sig	Keterangan
1	0,794	0,396	0,000	Valid
2	0,827	0,396	0,000	Valid
3	0,640	0,396	0,001	Valid
4	0,819	0,396	0,000	Valid
5	0,796	0,396	0,000	Valid
6	0,801	0,396	0,000	Valid
7	0,785	0,396	0,000	Valid

8	0,840	0,396	0,000	Valid
9	0,764	0,396	0,000	Valid
10	0,814	0,396	0,000	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas butir soal yang terdapat pada tabel 3, diperoleh informasi bahwa dari 10 item soal pertanyaan, semuanya memiliki nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . Penentuan  $R_{tabel}$  mengacu pada jumlah responden yang berjumlah 25 siswa dengan derajat bebas (df) yang diperoleh sebesar  $N-2$ , yaitu 23. Pada taraf signifikansi 0,05, nilai  $R_{tabel}$  yang diperoleh adalah 0,396, dan nilai signifikansi untuk seluruh item soal pertanyaan adalah kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal pertanyaan adalah valid dan memenuhi syarat.

## 2. Deskripsi Data

Deskripsi data hasil penelitian berupa skor pretest dan posttest kemampuan menulis aksara Jawa dari 25 siswa disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Statistik	PreTest	PostTest
N	25	25
Minimum	55	75
Maksimum	70	89
Rata-rata (Mean)	62,64	83,32
Standar Deviasi	3,925	3,727

Tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 20,68 poin. Nilai terendah pretest 55 meningkat menjadi 75 pada posttest, sedangkan nilai tertinggi dari 70 menjadi 89. Seluruh siswa mengalami peningkatan nilai individual, dengan kenaikan terendah 14 poin dan tertinggi 27 poin. Selanjutnya analisis data di hitung menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis sebagai berikut:

### 1) Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk mengingat jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu 25 siswa. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.		Keterangan
	Pre Test	Post Test	
Kemampuan Menulis Aksara Jawa	0,926	0,393	Normal

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh informasi bahwa nilai signifikansi pada kemampuan menulis aksara Jawa sebelum perlakuan (pre-test) sebesar 0,926 dan setelah perlakuan (post-test) sebesar 0,393. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji paired samples test untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test setelah penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card.

## 2) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis, suatu prosedur yang digunakan untuk menilai apakah sebuah hipotesis mengenai parameter populasi diterima atau ditolak (Prasetyo & Sabilah, 2024). Uji hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan Paired Sample t-test. Tujuan dari uji paired sample t-test ini adalah untuk membandingkan rata-rata skor pretest dan posttest guna menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, maka uji signifikansi hipotesis dua variabel berpasangan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card terhadap kemampuan menulis aksara Jawa. Berikut merupakan hipotesis dan dasar keputusan pengujian sebagai berikut.

*Hipotesis:*

- Hipotesis Kerja ( $H_a$ ): ada pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card terhadap kemampuan menulis aksara Jawa.
- Hipotesis Nol ( $H_0$ ): tidak ada pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card terhadap kemampuan menulis aksara Jawa.

*Dasar Keputusan Pengujian:*

- Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), di mana apabila Sig. < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), di mana apabila Sig. > 0,05,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh.

Oleh karena itu, hipotesis yang diuji adalah uji paired samples test. Uji paired samples test menjelaskan bahwa metode ini digunakan untuk membandingkan dua set data yang berpasangan (Talikan et al 2025).

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Paired Samples Test

Variabel	Mean	Std. Difference	Selisih Mean	Sig.
Pre Test	62,64	3,925	-20,680	0,000
Post Tes	83,32	3,727		

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test pada Tabel diatas, diperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card berpengaruh terhadap kemampuan menulis siswa kelas III. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata (mean) post-test sebesar 83,32 yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 62,64. Selisih rata-rata sebesar -20,680 menunjukkan adanya peningkatan

kemampuan menulis aksara Jawa setelah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card terhadap kemampuan menulis aksara Jawa kelas III MI Hidayatul Islamiyah.

Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa. Peningkatan rata-rata 20,68 poin serta hasil uji-t yang sangat signifikan menunjukkan konsistensi pengaruh perlakuan terhadap seluruh subjek. Temuan ini sejalan dengan penelitian Abduh (2024) yang memperoleh selisih rata-rata 37,6 poin pada keterampilan menulis aksara Jawa menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card serta penelitian (Sayekti, 2024) yang mencatat kenaikan rata-rata dari siklus I ke siklus II pada semua indikator menulis. Keberhasilan model Team Games Tournament tidak lepas dari komponen-komponennya yang saling mendukung.

Team Games Tournament (TGT) mendukung siswa dalam kegiatan belajar mereka, karena permainan yang diadakan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar serta memberi ruang bagi mereka untuk berinteraksi dan berbagi ide dalam menyelesaikan masalah selama pembelajaran (Fauzi et al., 2024). Terlebih pada tahap belajar kelompok memungkinkan siswa yang kurang paham mendapatkan penjelasan dari teman sebaya dalam bahasa yang lebih mudah dipahami (Parhusip & Kristanto, 2023). Keheterogenan kelompok juga mendorong tumbuhnya tanggung jawab dan kerja sama. Integrasi Question Card pada tahap permainan memberikan warna baru dalam evaluasi. Kartu soal yang berukuran minimalis, berwarna, dan berisi pertanyaan membuat siswa lebih tertarik untuk mencoba menjawab (Lailia, 2019; Fitriani et al., 2024). Suasana permainan yang kompetitif namun sportif mampu menghilangkan ketegangan dan rasa bosan saat belajar aksara Jawa yang biasanya dianggap sulit.

Lebih lanjut, analisis per indikator menunjukkan bahwa kemajuan paling menonjol terdapat pada indikator ketepatan penggunaan sandhangan dan pasangan. Pada pretest, sebagian besar siswa masih keliru menuliskan kata yang mengandung sandhangan taling dan pepet, serta tidak tepat meletakkan pasangan. Setelah melalui permainan Question Card yang berulang, siswa menjadi lebih teliti dalam membedakan tanda dan letak huruf. Indikator kejelasan dan ketegasan tulisan juga meningkat karena siswa terbiasa menuliskan jawaban di papan tulis pada sesi turnamen, sehingga bentuk aksara yang dihasilkan lebih rapi dan jelas terbaca. Temuan ini mendukung pendapat Wulan Sutriyani (2020) bahwa ketepatan dan kejelasan merupakan indikator penting yang harus dimiliki dalam menulis aksara Jawa.

Question Card sebagai media pendukung terbukti efektif dalam memperkuat daya ingat siswa terhadap bentuk-bentuk aksara. Fitur kartu yang menyajikan gambar atau simbol aksara mampu merangsang memori visual sehingga membantu siswa dalam menghafal dua puluh aksara legena. Selain itu, Question Card juga memfasilitasi peningkatan pemahaman siswa terhadap tulisan Jawa. Penerapannya dalam pembelajaran aksara Jawa berpotensi meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta memperdalam penguasaan materi. Melalui stimulasi berbasis Question Card, peserta didik didorong untuk berpikir kritis, mendiskusikan jawaban, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Mahmudah et al., 2025). Kegiatan turnamen yang meminta siswa menuliskan kembali kata atau kalimat sederhana setelah mengambil kartu soal melatih

penerapan konsep dalam situasi terbatas waktu, sehingga otak dilatih memproses informasi secara cepat dan tepat. Hal ini selaras dengan konsep peningkatan daya ingat melalui pengulangan dan visualisasi konkret.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat bukti bahwa inovasi model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pengajaran aksara Jawa. Penggabungan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Question Card tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap sosial seperti sportivitas, menghargai pendapat teman, dan keberanian tampil di depan kelas. Implikasinya, guru bahasa Jawa di tingkat MI/SD dapat mengadopsi model ini sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa usia operasional konkret. Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain tidak adanya kelompok kontrol sebagai pembanding serta jumlah sampel yang kecil. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol dan cakupan subjek yang lebih luas agar generalisasi temuan lebih kuat.

## Kesimpulan

Model Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card terbukti berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis aksara Jawa siswa, yang ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) pada uji-t berpasangan dengan peningkatan rata-rata sebesar 20,68 poin (dari 62,64 menjadi 83,32). Peningkatan terjadi pada seluruh indikator menulis: kejelasan bentuk aksara, ketepatan penggunaan sandhangan dan pasangan, kesatupaduan dalam menyusun kata, serta ketegasan goresan. Indikator ketepatan mengalami kemajuan paling pesat karena latihan berulang melalui Question Card yang menyajikan soal secara visual. Tahapan model pembelajaran Team Games Tournament penyajian kelas, diskusi kelompok heterogen, permainan kartu soal, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan mendorong keaktifan, kerja sama, dan persaingan sehat, sekaligus menghilangkan kejenuhan. Media Question Card yang minimalis dan menarik memfasilitasi penghafalan 20 aksara legena secara konkret. Dengan demikian, kolaborasi ini mampu mengatasi kesulitan belajar aksara Jawa yang selama ini dianggap rumit dan membosankan. Guru disarankan menerapkan model ini dengan pengelolaan waktu yang tepat dan pembagian kelompok yang seimbang agar hasil belajar lebih optimal.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis Question Card berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas III MI Hidayatul Islamiyah. Peningkatan tampak pada seluruh indikator menulis, terutama ketepatan penggunaan sandhangan dan pasangan, kejelasan bentuk, serta ketegasan tulisan. Model TGT yang dikolaborasikan dengan media Question Card mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa yang selama ini dianggap sulit. Guru disarankan untuk menerapkan model ini secara terencana dengan memperhatikan pengelolaan waktu dan pembagian kelompok yang heterogen guna mengoptimalkan hasil belajar.

## Referensi

- Abduh, M. (2024). *PENGARUH TEAMS GAMES TOURNAMENT*. 14(1), 320-325.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/literasi/article/view/11057>
- Agung, A., Yuliawati, N., & Belajar, M. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT ( TEAMS GAMES TOURNAMENT ) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI*.

- 2, 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Asrianti, T., & Fauziah, P. Y. (2023). *Pendampingan Belajar Aksara Jawa dalam Upaya Pelestarian Budaya Jawa*. 5, 398–402. <https://doi.org/10.24036/abdi.v5i3.472>
- Dede Kurnia Adiputra, Y. H. (2021). *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt ( teams games tournament ) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar 1,2*). 107. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11308>
- E Kaeksi, J Daryanto , and S. B. K. (2022). *Analisis peran guru dalam pembelajaran menulis aksara jawa di sekolah dasar*. 449, 2.
- Fauzi, A., Masrupah, S., Kh, U., & Chalim, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2, 11–20. <https://journal.institutemandalika.com/index.php/jipb/article/view/98>
- Fitriani, Y. I., Mursidik, E. M., Madiun, U. P., & Tinatar, N. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN KARTU SOAL KELAS V SD NEGERI 1 TINATAR*. 5(1), 1–13. <http://ejournal.unika.bogor.ac.id/index.php/jpg/index>
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS*.
- Kholipah, N., Forijati, R., & Surindra, B. (2022). *Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. 8(1), 45. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18626>
- Lailia, N. (2019). *Pengembangan permainan question card sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis siswa*. *Jurnal ekonomi dan pendidikan*, 16(2), 61–68. <https://doi.org/10.21831/jep.v16i2.28237>
- Lestari, A. W. (2023). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Melalui Metode Sosiodrama Siswa Kelas VI MI Ash- Sholatiyyah Kecamatan Lasem*. 2(2), 207–213.
- Lissa Rahayu, heru S. (n.d.) (2022). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU CARAKAN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA JAWA LEGENA DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR* Lissa Rahayu Ningsih Heru Subrata *Abstrak*. 1953–1963. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/49609>
- Mahmudah, M., Farid, M., & Anwar, N. (2025). *Metode Talking Stick dan Question Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa*. 8, 5236. <http://Jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Ni'mah<sup>1</sup>, R. A., Agustin<sup>2</sup>, R., Saifulloh<sup>3</sup>, F., Abdun, M. F., & Nasir<sup>4</sup>. (2023). *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1). <https://ejournal.staisyekhjangkung.ac.id/index.php/jipmi>
- Maruti, E. S. (2021). *EFEKTIVITAS PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT*. 224–230. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia/10.31764>
- Parhusip, G. D., & Kristanto, Y. D. (2023). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT )*. 11(2), 293–306. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm>
- Prasetyo, T., & Sabilah, A. I. (2024). 7 1234567. 2(4), 775–785. <http://e->

- [journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/10.25273/jipm.v11i2.13816](http://journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/10.25273/jipm.v11i2.13816)
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament ( TGT ) pada Pembelajaran Tematik Integratif*. 7, 3829. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Sayekti, I. C. (2024). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA JAWA MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SD*. 8, 134. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4626>
- Syahroni, M. I. (2022). *PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF*. 2(3), 46.
- Secang, K., & Muningsar, L. F. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP WARISAN*.
- Talikan, A., & Ajan, R. (2025). *On paired samples t-test: Applications, examples and limitations*. March.
- Tri Ariani, 2018:70. (2024). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif team game tournament berbantuan media question card terhadap kemampuan berpikir kritis ipas di kelas v sdn 3 woro*. 21.
- Walidah, A. K. (2024). *Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar*. 13(2), 2179–2188. <https://jurnaldidaktika.org>
- Wulan Sutriyani&, D. A. W. (2020). *PENGARUH PEMBELAJARAN DARING A . Pendahuluan Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses mendidik dan melatih agar mencapai hasil belajar yang baik . Salah satu upayanya adalah menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran . Adanya wabah COVID-19 , mem. 8, 313–338. <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary>*