

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

Vaundra Yudha Perdana¹; Raheni Suhita²; dan Budi Waluyo²

¹Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jawa, FKIP, Universitas Sebelas Maret

²Dosen Pendidikan Bahasa Jawa, FKIP, Universitas Sebelas Maret

Email: vaundrayudha@gmail.com

Abstract

This research aims to describe: (1) expediency of Teams Game Tournament method blended with media Game Powerquiz to optimize piwulang text learning; and (2) response assessment from specialist of materials lecturer, specialist of media lecturer and teacher, and reaction from students of class 8th Junior High School about Teams Game Tournament method blended with media Game Powerquiz. The method used is R&D (Research and Development). The datas were collected ares informant and document and then to be analyzed with description qualitative and quantitative for describing expediency of Teams Game Tournament method blended with media Game Powerquiz to optimize piwulang text learning for students of class 8th Junior High School. Result of this research to show that: (1) development process was conducted in some phases covering analysis phase, developer observed the curriculum; design phase, developer designed material and game; development phase, developer made storyboard or draft for development learning media; validate phase, for evaluated material and media; and final phase, to corrected last evaluate; also result of assessment from specialist of materials lecturer 89,7 is very good assessment, result of assessment from specialist of media lecturer 89,5 is very good assessment, result of assessment from teacher 96,6 is very good assessment. Also positive responses from students to proving about Teams Game Tournament method blended with media Game Powerquiz able to be optimize for piwulang text learning.

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) kelayakan metode *Teams Game Tournament* yang dipadukan dengan media *Game Powerquiz* dalam mengoptimisasi pembelajaran teks piwulang; dan (2) respon penilaian ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Jawa, serta tanggapan siswa kelas VIII SMP terhadap metode *Teams Game Tournament* dan media *Game Powerquiz*. Metode dalam penelitian ini menggunakan *R&D (Research and Development)*. Sumber data dalam penelitian ini berupa informan dan dokumen. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif untuk menjabarkan dan menjelaskan kelayakan media *Game Powerquiz* materi *Serat Wulangreh pupuh*

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

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

A. PENDAHULUAN

Materi pengajaran Bahasa Jawa kelas VIII berdasarkan Kurikulum 2013, Sekolah Menengah Pertama semester Gasal salah satunya adalah Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*). Kompetensi dasar untuk materi ini adalah “menelaah Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*)” dan “menanggapi Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*)”. Proses belajar mengajar ini bertujuan supaya siswa mampu mengartikan kata-kata di dalam Teks Piwulang yang dianggap sulit, menjawab pertanyaan bacaan tentang Teks Piwulang, menulis pokok-pokok isi Teks Piwulang serta menyampaikannya secara lisan. Motivasi siswa dalam mengapresiasi karya sastra khususnya *Tembang*, apalagi yang terdapat di dalam naskah kuno dirasa masih kurang. Terbatasnya penguasaan materi dan penggunaan media oleh guru dapat menjadi faktor penghambat jalannya proses belajar mengajar. Agar siswa tidak merasa bosan, guru harus mampu berkreasi dan menginovasi pembelajaran di kelasnya menjadi lebih menarik. Perpaduan metode pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* yang mengajak siswa untuk berkompetisi serta penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikemas lebih menarik menjadi salah satu solusinya. Perpaduan antara penerapan metode *TGT* dan media pembelajaran interaktif ini akan menciptakan suasana kompetisi

yang positif di dalam kelas, baik secara individu maupun kelompok. Media pembelajaran dengan bentuk permainan juga akan menjadikan kelas jauh dari ketegangan sehingga akan memudahkan siswa menerima pelajaran dan diharapkan siswa lebih mudah.

Di dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa Jawa, penggunaan media pembelajaran terasa sangatlah kurang pembaruan. Dapat diamati sejauh ini media terbaru yang digunakan kebanyakan adalah penggunaan buku-buku bantu mata pelajaran Bahasa Jawa dan media-media konvensional seperti kertas bertuliskan huruf Jawa, *print* gambar seri, juga *flash card* dengan ragam bahasa. Walaupun sudah sedikit memberi warna inovasi di dalam pembelajaran Bahasa Jawa, namun media-media konvensional tersebut memiliki beberapa kelemahan yaitu kurangnya efisiensi dalam hal tempat, waktu, juga biaya pembuatan.

Beragam aplikasi bawaan telah disediakan untuk memudahkan pengguna komputer dalam membuat media pembelajaran yang inovatif, salah satunya aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*. Pada dasarnya, *Microsoft Office PowerPoint* adalah aplikasi yang digunakan untuk merancang sebuah presentasi menarik dengan tambahan animasi - animasi dalam sebuah *slide*. Aplikasi berbasis presentasi ini paling sering digunakan untuk penyampaian materi di dalam kegiatan belajar mengajar karena dianggap paling efektif dan mudah. Namun kurangnya pendalaman dalam menguasai aplikasi *PowerPoint* ini membuat penggunanya merasa terbatas dalam membuat media interaktif baru dengan beragam kreasi. Inilah yang membuat peneliti menggagas untuk membuat media pembelajaran baru yang diperuntukkan ke materi ini dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint berbasis Quiz*. Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk *CD (Compact Disk)*.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka diadakanlah penelitian untuk mengembangkan sebuah media dalam bentuk aplikasi *Microsoft Office Power Point berbasis Quiz* yang dipadukan dengan metode kompetitif *Teams Game Tournament (TGT)*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)*, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini berupa informan dan dokumen. Informan dalam penelitian ini adalah Ibu Nopriyantri Dahlia Dewi, S.S selaku guru Bahasa Jawa SMP Kristen 3 Margoyudan Surakarta dan Ibu Sulistyowati, S.Pd selaku guru Bahasa Jawa SMP Negeri 2 Karanganyar serta Wiwik siswa dari SMP Kristen 3 Margoyudan Surakarta dan lip Suryo Hadi Nugroho dan Muhammad Arief Al Hakeem siswa SMP Negeri 2 Karanganyar. Dokumen yang digunakan sebagai sumber data utama adalah materi dari kurikulum. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *Interview* (Wawancara), test, dan observasi. Prosedur penelitian dan pengembangan ini melalui 5 tahapan inti yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap validasi, dan tahap akhir.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Tahap analisis dalam mengembangkan produk merupakan tahapan yang paling awal sebelum membuat produk. Kegiatan yang dilakukan oleh pengembangan pada tahap analisis, meliputi mencermati kurikulum dan kemampuan peserta didik yang berbeda. Dalam mencermati kurikulum atau mencermati kompetensi pengembang harus memperhatikan kompetensi yang dituntut dalam kurikulum dengan cara membaca, memahami dan mengukur tingkat kedalaman kompetensi yang harus dicapai. Berdasarkan kurikulum yang telah dicermati, menunjukkan bahwa mata pelajaran bahasa Jawa berbasis Kurikulum 2013 untuk siswa Sekolah Menengah Pertama semester Gasal. Kompetensi Dasar (KD) untuk materi ini adalah “menelaah Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*)” dan “menanggapi Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh*

Gambuh”). Kompetensi Dasar (KD) dijabarkan menjadi tiga indikator. Indikator yang dicapai dalam kompetensi untuk pencapaian tolok ukur dijabarkan menjadi tiga yaitu: (1) Mengartikan kata-kata yang dianggap sulit yang terdapat dalam Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*); (2) Menjawab pertanyaan bacaan tentang Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*) dalam ragam krama; (3) Menuliskan pokok-pokok isi Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*). Setelah dilakukan pengamatan kurikulum, kemudian dilakukan diskusi dengan guru kelas atau guru bahasa Jawa kelas VIII SMP Kristen 3 Surakarta dan guru bahasa Jawa kelas VIII SMP Negeri 2 Karanganyar. Hasil diskusi dengan guru bahasa Jawa menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*). Sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa kurang memahami materi Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*). Beberapa penyampaian pada materi ini kepada siswa hanya bersifat konvensional dan terkesan hanya sebatas menerangkan atau bercerita sehingga tidak ada metode variatif. Berdasarkan hal tersebut, guru bahasa Jawa sangat mendukung adanya pengembangan media dalam bentuk *game Powerquiz* menggunakan *software Microsoft Office Powerpoint*, sehingga penggunaan media tersebut dapat menarik minat dan perhatian dan juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Teks Piwulang (*Serat Wulang Reh Pupuh Gambuh*), baik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun belajar mandiri.

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil pengamatan kurikulum dan diskusi dengan guru bahasa Jawa SMP kelas VIII, selanjutnya dilakukan perancangan produk media pembelajaran berdasar pada kompetensi dasar dan indikator yang telah dirumuskan, dengan diikuti penyusunan materi pembelajaran. Tahap perancangan berikutnya, yaitu menetapkan strategi atau metode pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Strategi atau metode yang dirancang adalah pembelajaran tutorial dengan melibatkan guru dalam proses pembelajaran sebagai kontrol kendali dan

sebagai informan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Selanjutnya pengembang menentukan materi dan evaluasi. Bentuk materi berupa pengetahuan singkat tentang *Serat Wulangreh pupuh Gambuh*, dan bentuk evaluasi berupa dua model *game*; yang pertama model *game blank word*, dan yang kedua model *game matching word*. Tahap pengembangan media pembelajaran, pengembang harus mengumpulkan sumber pustaka yang akan dijadikan sumber materi *Serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Pengumpulan sumber pustaka dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru kelas atau guru bahasa Jawa SMP kelas VIII, tentang buku-buku pelajaran sumber materi *Serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Materi *Serat Wulangreh pupuh Gambuh* yang dijadikan acuan untuk pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran bersumber dari buku elektronik/ *e-book* dalam website [http:// ruhচিতra.wordpress.com](http://ruhচিতra.wordpress.com). Materi yang telah disusun kemudian dibuat *flowchart* yaitu diagram alur pengembangan media untuk mempermudah dalam merancang pemrograman media. *Flowchart* merupakan diagram bentuk alur pengembangan yang memberikan gambaran penyajian menu media pembelajaran dari *scene/slide* yang satu ke *scene/slide* yang lain (*flowchart* dapat dilihat pada lampiran). *Flowchart* kemudian dijabarkan dalam naskah media pembelajaran yang berisi penjabaran materi *Serat Wulangreh pupuh Gambuh* secara singkat serta menu yang ada pada media pembelajaran

Tahap validasi dan ujicoba media pembelajaran tersebut melibatkan dosen ahli materi dan dosen ahli media. Tahap validasi dan ujicoba berfungsi sebagai penilai dan pemberi saran terhadap pelaksanaan pengembangan media. Kemudian, penilaian guru bahasa Jawa berfungsi sebagai pemberi saran dan penilai dalam proses penilaian akhir media pembelajaran.

Lembar validasi oleh dosen ahli materi terdiri dari dua aspek penilaian. Aspek pertama yaitu dari aspek pembelajaran terdiri dari 9 indikator yaitu, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran materi, urutan materi, kejelasan uraian materi, ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa, ketepatan soal dengan indikator, ketepatan menggunakan

bahasa dan ejaan kecukupan dalam pemberian latihan, dan kejelasan penggunaan istilah. Aspek kedua yaitu dari segi kebenaran isi yang terdiri dari 8 indikator meliputi kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran, kejelasan penyampaian materi, sistem penyajian materi, kesesuaian pemberian contoh dengan materi, penggunaan bahasa mudah dipahami, rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar, rumusan soal sesuai dengan indikator, dan tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Hasil validasi dari kedua aspek tersebut memperoleh rata-rata penilaian sebesar 89,7 dengan kategori penilaian sangat baik. Hal itu berarti materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Serat Wulangrehpupuh Gambuh* sudah sesuai dengan kompetensi, penyertaan contoh yang berguna untuk siswa dalam memahami materi, serta penggunaan istilah yang mudah dipahami siswa.

Validasi kualitas media oleh dosen ahli media terdiri dari dua aspek penilaian. Yang pertama yaitu aspek tampilan yang terdiri dari 8 indikator yang meliputi kejelasan petunjuk penggunaan program media, keterbacaan dan ketepatan teks atau tulisan media, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi penempatan tombol (*button*) media, kualitas tampilan gambar, sajian animasi, daya dukung gambar dasar (*background*), kualitas tampilan layar (*resolution*). Aspek yang kedua yaitu dari segi pemrograman yang meliputi kejelasan navigasi, konsistensi penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan, efisiensi penggunaan *layer*, efisiensi teks, kecepatan program, kemenarikan media, dan ketepatan penggunaan bahasa. Hasil validasi dari kedua aspek tersebut memperoleh rata-rata penilaian sebesar 89,5 dengan kategori penilaian sangat baik. Hal itu berarti membuktikan bahwa media ini memiliki kualitas baik dipandang dari adanya petunjuk penggunaan, kemudahan dalam penggunaan media baik dari segi penggunaan tombol navigasi, kecepatan program, kemenarikan media dalam segi tampilan dan animasi yang mampu meningkatkan minat siswa, serta mampu menjadi sentral pembelajaran di kelas.

Validasi kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa terdiri dari 2 aspek penilaian. Aspek pertama yaitu aspek paedagogik, terdiri dari 7 indikator yang meliputi keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi yang dapat dipahami oleh pengguna, kesesuaian evaluasi pada media game dengan indikator yang terdapat pada RPP, interaktivitas antara media game dengan pengguna, kebenaran informasi tentang materi di dalam media game, kebenaran gambar pada media game, kesesuaian materi dengan kompetensi, dan memuat tujuan pembelajaran. Aspek yang kedua adalah kualitas tampilan, mempunyai 8 indikator yakni, portabilitas media, kemudahan sinkronisasi, kelancaran media, kelengkapan petunjuk penggunaan, konsistensi konten media (layer, tombol navigasi, dan warna), kejelasan tampilan media (warna, ukuran, dan jenis), keterpaduan warna teks dan background, serta kualitas ilustrasi (gambar, video animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, dan warna. Hasil validasi dari kedua aspek tersebut memperoleh rata-rata penilaian sebesar 96,6 dan telah memenuhi kriteria yang baik.

Selanjutnya adalah tanggapan siswa mengenai kualitas media pembelajaran yang mayoritas menyukai media pembelajaran *game Powerquiz*. Ini diperkuat lewat tulisan saran dan kesan dari siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Karanganyar dan hasil wawancara perwakilan siswa VIII B SMP Kristen 3 Surakarta dan siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Karanganyar bahwasanya menurut siswa kelas VIII media pembelajaran tersebut dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi *Serat Wulangreh pupuh Gambuh* khususnya dan mata pelajaran bahasa Jawa pada umumnya. Siswa mengaku merasa asik dalam mempelajari materi tersebut menggunakan metode dan media yang baru dikarenakan proses pembelajaran yang lain khususnya mata pelajaran bahasa Jawa sangat jarang menggunakan media *game* semacam ini.

2. Hasil Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Tanggapan Siswa terhadap Produk Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran meliputi validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru bahasa Jawa. Media pembelajaran interaktif *Powerquiz* ini telah

dikembangkan dan diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP Kristen 3 Surakarta dan SMP Negeri 2 Karanganyar untuk ujicoba kelayakan produk. Tahap penilaian media meliputi validasi dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan dari siswa kelas kelas VIII. Hasil validasi akhir oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan dari siswa kelas kelas VIII dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil validasi akhir oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan dari siswa kelas kelas VIII

No	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Persentase Penilaian	Kategori
1	Dosen Ahli Materi	89,7	Sangat Baik
2	Dosen Ahli Media	89,5	Sangat Baik
3	Guru Bahasa Jawa	96,6	Sangat Baik
Rata-rata Penilaian		91,93	Sangat Baik

Tanggapan siswa mengenai kualitas media pembelajaran yang mayoritas menyukai media pembelajaran *game Powerquiz*. Ini diperkuat lewat tulisan saran dan kesan dari siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Karanganyar dan hasil wawancara perwakilan siswa VIII B SMP Kristen 3 Surakarta dan siswa kelas VIII I SMP Negeri 2 Karanganyar bahwasanya menurut siswa kelas VIII media pembelajaran tersebut dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi *Serat Wulangreh pupuh Gambuh* khususnya dan mata pelajaran bahasa Jawa pada umumnya. Siswa mengaku merasa asik dalam mempelajari materi tersebut menggunakan metode dan media yang baru dikarenakan proses pembelajaran yang lain khususnya mata pelajaran bahasa Jawa sangat jarang menggunakan media *game* semacam ini.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Game Powerquiz*

Kelebihan media pembelajaran *Game Powerquiz* adalah sebagai berikut: (1) Media pembelajaran *Game Powerquiz* memiliki tingkat kelayakan media yang baik sebagai media pembelajaran. Tingkat kelayakan tersebut dibuktikan dengan hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan tanggapan siswa kelas VIII. Keseluruhan penilaian rata-rata sebesar 91,93 termasuk dalam kategori penilaian sangat baik; (2) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *Game Powerquiz* yaitu bahasa Jawa *ngoko*. Hal ini disesuaikan dengan siswa kelas VIII jam sekarang agar dapat beradaptasi dengan bahasa Jawa yang mudah dipahami sehingga siswa mampu mengenali, beradaptasi, tertarik dan pada akhirnya terbiasa menggunakan bahasa Jawa dalam kesehariannya; (3) Media pembelajaran *Game Powerquiz* ini dioperasikan menggunakan komputer/laptop dan dapat digunakan siswa secara mandiri ataupun berkelompok; (4) Evaluasi atau kuis yang terdapat dalam media pembelajaran secara otomatis dapat menghitung skor dan menampilkan hasil evaluasi, sehingga dapat mengukur pengetahuan pemakainya dalam menggunakan media ini, baik individu maupun kelompok.

Kekurangan media pembelajaran *Game Powerquiz* yang dikembangkan adalah sebagai berikut: (1) Media pembelajaran *Game Powerquiz* belum dapat dioperasikan selain menggunakan perangkat komputer/ laptop. Hal tersebut mengakibatkan terbatasnya portabilitas media itu sendiri; (2) Apabila daya dukung listrik mati, maka media pembelajaran tersebut juga tidak dapat dioperasikan.

Akan tetapi, dari kekurangan yang dimiliki media pembelajaran *Game Powerquiz* yang dikembangkan tersebut, guru dapat menyiasatinya dengan cara menyuruh siswa untuk mengerjakannya di luar sekolah, dan pada media tersebut dapat diirimkan melalui *e-mail*.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disintesis bahwa proses pengembangan dilakukan beberapa tahapan-tahapan pengembangan yang meliputi tahap analisis, yaitu peneliti mencermati kurikulum, proses pembelajaran, dan literatur yang mendukung; tahap perancangan isi, yaitu peneliti mulai memasukkan materi, metode, dan evaluasi yang akan digunakan ke dalam media pembelajaran; tahap pengembangan dan produksi, yaitu membuat naskah dan desain media, serta dikembangkan atau direalisasi menjadi sebuah produk game media; tahap validasi, yaitu untuk mengevaluasi kesesuaian media dan materi, guna mendapatkan kelayakan uji coba; dan terakhir adalah tahap analisis data, yaitu langkah yang dilakukan peneliti setelah melakukan berbagai evaluasi tiap tahapan yang digunakan untuk laporan hasil penelitian. Oleh karena itu, dapat disintesis bahwa metode *Teams Game Tournament* dan media *Game Powerquiz* dapat dijadikan sebagai alternatif materi pembelajaran di SMA/SMK .

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Endraswara, S. (2010). *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Lumbung Ilmu.
- Hujair, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Padmosoekotjo, S. (1955). *Ngengrengan Kasusastran Djawa*. Djokdja: Hien HooSing.
- Poerwodarminta, W.J.S. (1939). *Baosastra Djawa*. Batavia: J.B. Wolters Uitgevers.Maatchappij N.V.
- Prabowo, D. P., dkk. (2007). *Glosarium Istilah Sastra Jawa*. Yogyakarta: Narasi.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., Harjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.

Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.