

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Rasa Ingin Tahu**

###### **a. Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu pastinya selalu dimiliki oleh seseorang. Rasa ingin tahu merupakan sikap berupaya untuk mengetahui sesuatu baik berupa hal yang positif maupun sesuatu yang tidak baik berupa hal yang negatif. Mustari (2014: 85-86) mengatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara ilmiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar. Emosi tersebut mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru sebagai suatu pengetahuan dan wawasan seseorang.

★ Rasa ingin tahu merupakan suatu kemauan seseorang untuk mengetahui suatu hal. Rasa ingin tahu merupakan karakter yang harus dikembangkan oleh setiap siswa, karena dengan rasa ingin tahu yang tinggi siswa akan lebih semangat untuk mengikuti sebuah pembelajaran. Daryanto (2013: 71) menjelaskan deskripsi nilai karakter rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu pada umumnya melekat pada diri seseorang sejak kecil. Rasa ingin tahu merupakan suatu tindakan atau emosi yang dimiliki seseorang untuk lebih menguasai ilmu pengetahuan yang dimiliki dengan menambah wawasan terhadap segala sesuatu yang mereka pelajari, lihat dan dengar. Emosi tersebut akan mendorong untuk mencari jawaban akan berbagai persoalan yang muncul dari pikiran seseorang, dengan begitu peneliti berupaya membuat suasana pembelajaran yang berbeda yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk mengikuti sebuah pembelajaran.

Keinginan seseorang untuk mengetahui dan tertarik suatu hal harus positif dan berguna untuk menambah suatu ilmu pengetahuan dan wawasan yang telah di miliki. Hadi dan Permata (2010: 6) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu ada 2 yakni sebagai berikut:

- 1) Rasa ingin tahu yang negatif  
Rasa ingin tahu yang negatif ialah rasa ingin tahu pada suatu hal yang bersifat tidak baik, perasaan ingin tahu kepada suatu hal yang buruk atau negatif.
- 2) Rasa ingin tahu yang positif  
Rasa ingin tahu positif ialah rasa ingin tahu yang diarahkan ke hal positif yang dapat berguna bagi diri sendiri. Agar menjadi berfungsi mengembangkan potensi. Orang-orang yang memiliki rasa ingin tahu positif memiliki kepekaan dan dorongan kuat untuk mengamati suatu keadaan atau peristiwa secara ideal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu ada dua jenis yaitu rasa ingin tahu negatif dan rasa ingin tahu yang positif. Rasa ingin tahu yang diharapkan dalam penelitian ini adalah rasa

ingin tahu yang positif. Rasa ingin tahu yang positif dengan mempunyai kepekaan dan dorongan kuat untuk mengamati dan mengetahui keadaan sesuatu yang ada disekitar, sehingga rasa ingin tahu yang tinggi akan muncul untuk berantusias mengikuti pembelajaran *aksara* Jawa yang memuaskan dan dapat dijadikan suatu pengalaman yang bermakna.

### b. Indikator Rasa Ingin Tahu

Indikator keberhasilan rasa ingin tahu tentunya berkaitan erat dengan nilai rasa ingin tahu. Berikut ini adalah keterkaitan antara nilai rasa ingin tahu dan indikator keberhasilan rasa ingin tahu untuk Sekolah Dasar menurut Daryanto (2013: 147) disajikan sebagai berikut.

**Tabel 2.1 Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu**

NILAI	INDIKATOR
<b>Rasa ingin tahu:</b> Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

Indikator rasa ingin tahu pada tabel 2.1 merupakan indikator secara umum, kemudian pada penelitian ini berdasarkan indikator tersebut diturunkan sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang

diajarkan. Indikator rasa ingin tahu dalam menulis *aksara Jawa* sebagai berikut.

**Tabel 2.2 Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu dalam Menulis  
*Aksara Jawa***

NILAI	INDIKATOR
<b>Rasa ingin tahu:</b> Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar	Siswa membaca sumber di luar buku yaitu dari buku pepak <i>aksara Jawa</i> .
	Mendiskusikan materi yang dipelajari.
	Bertanya tentang materi yang masih kurang dipahami.
	Siswa bertanya tentang nama yang ditulis dengan <i>aksara Jawa</i> .

Indikator pada table 2.2 merupakan indikator yang nantinya akan dijabarkan menjadi beberapa pernyataan. Sama halnya dengan rasa ingin tahu yang dimiliki seseorang ada dua yaitu rasa ingin tahu yang positif dan rasa ingin tahu kepada hal yang negatif. Pernyataan yang akan dibuat berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif yang akan disajikan dalam sebuah angket skala sikap. Indikator rasa ingin tahu juga menjadi dasar atau pedoman untuk melakukan observasi dan wawancara.

## 2. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

### a. Pengertian pembelajaran

Suprijono (2014: 13) berpendapat bahwa pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensi istilah ini dengan pengajaran adalah pada tingkat ajar. Pada pengajaran guru mengajar, siswa belajar, sementara pada

pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. dalam perspektif pembelajaran guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Pembelajaran yang berlangsung berpusat pada siswa.

Susanto (2013: 19) menjelaskan bahwa pembelajaran yang pemerolehan dari sebuah kata dasar dan mendapat suatu imbuhan, sebagai berikut:

Pembelajaran diidentikan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terjadi dengan adanya suatu aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar mengajar yaitu interaksi antara siswa dengan guru, siswa belajar dan memperoleh ilmu dari apa yang diajarkan oleh guru. Guru harus memfasilitasi dengan sebaik mungkin agar terlaksanakannya pembelajaran yang baik dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran

#### **b. Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar**

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar ditetapkan pada Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah Tahun 2014 Nomor: 432.5/14995 sumber: buku Remen Bahasa Jawi, tentang kurikulum muatan lokal (bahasa Jawa) untuk jenjang pendidikan SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTS Negeri dan Swasta Provinsi Jawa

Tengah. Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur tersebut dapat disimpulkan dengan dilaksanakannya pembelajaran bahasa Jawa memiliki tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai, yaitu:

- 1) Siswa mampu memiliki keterampilan menggunakan bahasa Jawa.
- 2) Siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Jawa, dan secara aktif mampu memahami nilai-nilai estetika, etika, moral, kesantunan dan budi pekerti.
- 3) Siswa mampu menjaga dan memelihara kelestarian bahasa, sastra dan *aksara* Jawa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa di SD memiliki tujuan untuk membuat siswa mempunyai keterampilan menggunakan bahasa Jawa untuk berkomunikasi, membentuknya moral dan etika karena dalam bahasa Jawa penggunaan bahasa dibedakan dengan bahasa yang lebih halus digunakan saat berbicara dengan orang yang lebih tua sehingga melatih siswa untuk menghormati yang lebih tua. Pembelajaran bahasa Jawa juga melatih siswa untuk dapat menulis *aksara* Jawa. Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia.

Menurut Tim Kurikulum Mulok (2014: 2) mengatakan bahwa Kurikulum 2013 Muatan Lokal Bahasa Jawa dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir, baik secara makro dan secara mikro. Penyempurnaan pola pikir secara makro mengacu pada perubahan pola pikir yang mengarah pada hal-hal berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik,
- 2) Pola pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik,
- 3) Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

### **3. Keterampilan Menulis *Aksara Jawa***

#### **a. Keterampilan Menulis**

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak; keterampilan berbicara; keterampilan membaca; dan keterampilan menulis. Menulis merupakan salah satu bagian dari empat keterampilan berbahasa yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan menulis dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan eksresif. Keterampilan menulis tersebut tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur Tarigan (1994: 3). Begitu juga dengan menulis *aksara Jawa*, harus dilakukan praktek dan latihan secara berulang-ulang supaya dapat menulis *aksara Jawa* dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah penulisan. Tarigan (1994: 21) juga berpendapat bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-

lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berkomunikasi atau penyampaian pesan kepada orang lain secara tertulis atau tidak langsung yang diwujudkan dalam bentuk rangkaian lambang-lambang atau simbol-simbol grafis yang dapat dimengerti oleh penulis dan dipahami oleh orang lain yang membacanya. Menulis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menulis *aksara* Jawa yang bukan *legena* melainkan menuliskan *aksara* Jawa yang sudah menggunakan pasangan. Pasangan tersebut berupa *sadhangan panyigeging wanda* dan *sandhangan wyanjana*.

#### **b. Keterampilan Menulis *Aksara* Jawa**

Keterampilan menulis *aksara* Jawa dalam penelitian ini yaitu ketrampilan menulis *aksara* Jawa pada kelas IV. Materi menulis *aksara* Jawa pada tema ini yaitu mengenai KD 3.4 Mengenal *sandhangan panyigeging wandha* dan *sandhangan wyanjana* dan KD 4.4 Membaca dan menulis *aksara* Jawa yang didalamnya terdapat *sadhangan panyigeging wanda* dan *sandhangan wyanjana*. Menulis *aksara* Jawa merupakan suatu keterampilan menyampaikan pesan tertulis atau tidak langsung dan diwujudkan dalam rangkaian lambang *aksara carakan* (hanacaraka) yang dapat dimengerti oleh pembaca.

Menulis *aksara* Jawa pada hakikatnya sama dengan pengalih-hurufan dari abjad latin ke *aksara* Jawa. Menulis *aksara* Jawa menuntut

adanya pemahaman, ketelitian, dan latihan yang teratur. Hal ini bertujuan supaya dapat menghasilkan tulisan *aksara* Jawa dengan baik dan benar. Tulisan yang baik dalam menulis *aksara* Jawa dapat dilihat pada ketepatan penulisan *aksara* Jawa beserta perangkatnya sesuai dengan kaidah penulisan yang berlaku.

Mengacu pada pengertian menulis yang dikemukakan di depan, menulis *aksara* Jawa berarti suatu kegiatan menurunkan lambang-lambang grafis berupa *aksara* Jawa. *Aksara* Jawa memiliki 20 huruf utama yang disebut aksara *legena* dan memiliki vokal dasar "a". *Aksara* ini sudah dapat membentuk kata atau kalimat tanpa diberi imbuhan apapun selama kata atau kalimat tersebut bervokal "a". Setiap *aksara* pokok mempunyai *aksara* pasangan yang berfungsi sebagai penghubung suku kata tertutup konsonan dengan suku kata berikutnya. Keterampilan menulis *aksara* Jawa pada kelas IV materi *sadhangang panyigeging wanda* dan *sandhangang wyanjana* ini siswa mampu menulis kata atau kalimat menggunakan *aksara* Jawa dengan penggunaan *aksara* yang tepat, ketepatan penggunaan *sandhangang* dan kerapihan dalam menulis.

### c. Materi Pembelajaran Bahasa Jawa

#### 1) *Aksara* Jawa Legena

*Aksara* Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya. Bentuk *aksara* dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Adapun perangkat *aksara* Jawa yaitu

*dentawyanjana, pasangan, sandhangan, pada angka, aksara murda, aksara rekaan dan aksara suara.*

Lestari (2009: 152) mengemukakan secara garis besar, *aksara Jawa legena* adalah sebagai berikut:

*“Aksara legena tegese aksara kang isih mudha utawa durung nganggo sandhangan. Aksara legena cacahé ana rong puluh. Aksara legena uga diarani Dentawyanjana. Tembung denta tegese untu lan wyanjana tegese aksara. Dadi teges salugune tembung Dentawyanjana yaiku aksara untu. Ananging aksara Dentawyanjana lumrahe ditegesi carakan yaitu uruturutane aksara Jawa wiwit saka (ha) tekan (nga).”*

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan sebagai berikut *“Aksara legena* merupakan *aksara* yang masih murni atau belum menggunakan sandhangan. *Aksara legena* berjumlah dua puluh. *Aksara legena* juga dinamakan *dentawyanjana*. Kata *denta* artinya gigi dan *wyanjana* artinya *aksara*. Arti sebenarnya kata *dentawyanjana* yaitu *aksara* suara gigi. Pada umumnya *dentawyanjana* diartikan sebagai urutan *aksara* Jawa yang dimulai dari *aksara legena* (ha) hingga (nga)”. Adapun bentuk *aksara* Jawa *legena* sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Aksara Legena**

Sumber: <http://www.google.com/search?q=aksara=jawa>.

## 2) Sandhangan


Lestari (2009: 153) mengemukakan bahwa secara garis besar sandhangan aksara Jawa adalah sebagai berikut:

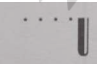
*“Aksara legena ing pangetrapane diuwuhi sandhangan. Sandhangan aksara yaitu tetenger kang dienggo ngowahi utawa muwuhi unineng aksara utawa pasangan. Sandhangan ana telung warna, yaiku sandhangan swara, sandhangan panyigeg wanda, lan sandhangan wyanjana utawa pambukaning wanda.”*

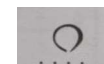
Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan sebagai berikut

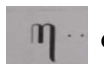
*“Aksara legena pada penerapannya diberi dengan sandhangan. Sandhangan merupakan tanda yang digunakan untuk mengubah atau memberi suara pada aksara atau pasangan. Sandhangan terdiri dari tiga jenis yaitu sandhangan swara, sandhangan wyanjana atau pembuka suku katadan sandhangan panyigeg wanda”*. Adapun ketiga jenis sandhangan adalah sebagai berikut:

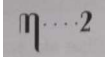
a) *Sandhangan swara* berfungsi mengubah lafal vokal. Adapun macam dari “sandhangan swara” ini adalah:

(1) *Wulu*  dipakai untuk melambangkan vokal i didalam suatu suku kata,


(2) *Suku*  dipakai untuk melambangkan bunyi vokal u didalam suatu suku kata,


(3) *Pepet*  dipakai untuk melambangkan vokal e / ə / didalam suatu sukukata,


(4) *Taling*  dipakai untuk melambangkan bunyi vokal é atau è didalam suatu suku kata,

(5) *Taling tarung*  dipakai untuk melambangkan bunyi vokal o didalam suatu suku kata.


b) *Sandhangan wyanjana* berfungsi membentuk gugus konsonan dengan mengkonsonankan huruf atau pasangan yang diberi *sandhangan* ini. Adapun *sandhangan wyanjana* adalah sebagai berikut:


(1) *Cakra*  sebagai penanda gugus konsonan yang unsur terakhirnya berwujud konsonan r,


(2) *Keret*  dipakai untuk melambangkan gugus konsonan yang berunsur akhir konsonan r yang diikuti vokal e / ə /, atau sebagai pengganti tanda cakra yang mendapatkan penambahan sandhangan pepet,


(3) *Pengkal*  dipakai untuk melambangkan suatu konsonan y yang bergabung dengan konsonan lain didalam suatu suku kata.

c) *Sandhangan panyigeging wanda* berfungsi sebagai konsonan penutup kata. Adapun *sandhangan* tersebut adalah sebagai berikut:

(1) *Wignyan*  berfungsi untuk melambangkan konsonan h penutup suku kata,

(2) *Layar*  yang berfungsi untuk melambangkan konsonan r penutup suku kata,

(3) *Cecak*  yang berfungsi melambangkan suatu konsonan ng penutup suku kata,

(4) *Pangkon*  yang dipakai untuk penanda bahwa aksara yang dibubuhi *sandhangan pangkon* itu merupakan aksara mati, aksara konsonan penutup suku kata, atau aksara *panyigeging wanda*.

#### 4. Pembelajaran Kooperatif

##### a. Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum, karakteristik siswa dan kesesuaian materi yang akan disampaikan. Model pembelajaran juga merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends dalam Suprijono (2013: 46) menyebutkan bahwa model pembelajaran sebagai berikut.

“model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.”

Model pembelajaran berfungsi untuk membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide yang dimilikinya. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman para guru dalam merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar bisa menunjang tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang terlaksana dengan sesuai harapan pasti

akan mendapatkan hasil atau nilai keberhasilan siswa yang juga sesuai harapan.

#### **b. Pengertian pembelajaran kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik dengan bekerja sama kelompok. Slavin (2005: 4) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil dan saling membantu dengan teman kelompoknya dalam mempelajari materi pelajaran. Pendapat lain diungkapkan oleh Isjoni (2011: 16) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa sehingga memberi peluang pada siswa untuk berlatih berpikir, memecahkan masalah dan bekerja sama.

Suprijono (2014: 54) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok, termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin guru atau diarahkan oleh guru. Mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berbasis kelompok

kecil yang dalam pembelajaran berkelompok siswa bukan sekedar menjadi objek tetapi menjadi subjek dalam pembelajaran. Kegiatan kelompok ini memungkinkan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dalam suasana yang terbuka dan demokratis. Keaktifan siswa dalam belajar dapat meningkatkan hasil belajar yang diraih siswa sehingga akan tercapainya keberhasilan yang diharapkan.

### c. Kelebihan dan kekurangan model kooperatif

Kelebihan model kooperatif menurut Jarolimek & Parker dalam Isjoni (2011: 24) adalah:

- 1) Saling ketergantungan yang positif,
- 2) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu,
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas,
- 4) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan,
- 5) Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru,
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Di samping kelebihan, Isjoni (2011: 25) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif juga memiliki kekurangan, bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern).

Faktor dari dalam meliputi:

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu,
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai,
- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas

sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan,

- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Berdasarkan kekurangan yang ada dapat diantisipasi dengan guru memberi pengertian dan motivasi bahwa mereka harus saling menghargai dan mendukung satu sama lain. Demi terciptanya pembelajaran yang efektif sesuai jam pembelajaran, maka guru harus benar-benar memfasilitasi pembelajaran dan memberi batasan waktu dalam diskusi ataupun mengerjakan soal dengan sebaik-baiknya. Guru juga harus menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif dan memberikan waktu yang cukup dan sesuai dalam menyelesaikan tugas.

#### **d. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang bersifat kerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif ini dapat membangkitkan semangat siswa dan secara tidak langsung siswa dapat termotivasi, senang dalam mengikuti pelajaran atau tidak jenuh untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Pembelajaran yang berlangsung memunculkan adanya pertukaran ide antar siswa ke arah suasana yang membangkitkan potensi siswa. Proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa dalam model ini, namun siswa dapat saling membelajarkan sesama teman siswa lainnya. Berhasilnya pembelajaran yang berlangsung sesuai harapan maka guru wajib memahami sintak pembelajaran kooperatif, adapun sintak atau langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut.

**Tabel 2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif**

<b>FASE-FASE</b>	<b>PERILAKU GURU</b>
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar.
Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal.
Fase 3: <i>Organize student into learning team</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dalam belajar	Membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugas.
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Memoersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

(Suprijono, 2013: 65)

## **5. Pembelajaran Kooperatif tipe *Round Table***

### **a. Pengertian pembelajaran Kooperatif tipe *Round Table***

Model kooperatif tipe *Round Table* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh serta mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan. Siswa secara individu mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Menurut Barkley (2013: 357) pembelajaran kooperatif tipe *Round Table* adalah teknik dengan secara bergiliran siswa merespon pengarah dengan menuliskan satu atau dua kata atau frase sebelum menyerahkan kertas kepada siswa lain yang melakukan hal yang sama.

Sementara Lie (2010: 63) menyatakan bahwa *Round Table* atau yang biasa disebut *round group* (keliling kelompok) merupakan model pembelajaran yang bisa digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik. Dalam model pembelajaran ini, masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan juga pemikiran anggota yang lain. Lie (2010: 63) juga menuliskan langkah-langkahnya, yaitu :

- 1) Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok memulai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan;
- 2) Siswa berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya;
- 3) Demikian seterusnya. Giliran bicara dapat dilakukan menurut arah perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Round Table* merupakan suatu model pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang setiap kelompok mengelilingi sebuah meja. Masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka. Selain itu pembelajaran dengan kooperatif tipe *Round Table* juga menjadikan pembelajaran menyenangkan seperti yang dipaparkan Norzag (2017: 1653) menyatakan “*Round Table help to engage every student meaningfully and made writing real fun to learn*”. *Round Table* membantu pembelajaran siswa bermakna dan membuat pembelajaran menulis menyenangkan.

## **b. Kelebihan dan kekurangan *Round Table***

Setiap model, metode, strategi pembelajaran memiliki sebuah kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitupun dengan *Round Table*. Adapun kelebihan dan kekurangan dari *Round Table* menurut Barkley, dkk (2013: 157) sebagai berikut:

- 1) Membantu memfokuskan perhatian pada siswa
- 2) Adanya partisipasi dan interaksi antar siswa
- 3) Mendorong semua siswa untuk mencurahkan gagasan-gagasan dan pendapat
- 4) Siswa belajar kritis dan keraktif.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *Round Table* adalah sebagai berikut:

- 1) Banyak menghabiskan waktu
- 2) Sejumlah siswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini

Berdasarkan kekurangan yang sudah dipaparkan maka dapat dilakukan antisipasi untuk meminimalisir kekurangan tersebut dengan cara pemberian waktu ketika siswa mengerjakan, jadi apabila siswa belum selesai menulis tetapi waktu sudah habis maka kertas harus digeser kepada siswa berikutnya. Sebelum melakukan pembelajaran dengan *Round Table* guru menjelaskan langkah pembelajarannya terlebih dahulu agar siswa tidak bingung. Serta perlunya pemberian motivasi dan arahan agar semua anggota kelompok mau ikut serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

**c. Langkah pembelajaran *Round Table* dalam menulis *aksara Jawa***

- 1) Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen.
- 2) Masing-masing siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dengan posisi membentuk lingkaran kecil mengelilingi meja.
- 3) Siswa dan guru membuat kesepakatan tentang prosedur penulisan berupa batasan jumlah kata yang dituliskan ke *aksara Jawa*.
- 4) Masing-masing anggota kelompok menyumbangkan tulisannya dikertas yang telah dibagikan.
- 5) Siswa pertama menyumbangkan tulisannya, dilanjutkan siswa kedua dan selanjutnya hingga siswa terakhir.
- 6) Setelah selesai, pekerjaan ditukar dengan kelompok lain untuk dilakukan pengkoreksian bersama.

**6. Media pembelajaran *flashcard***

**a. Pengertian Media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2007: 4) berpendapat bahwa secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar berbingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media juga

merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran adalah yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa. Pembelajaran yang menggunakan banyak verbalisme tentu akan segera membosankan, sebaliknya pengajaran akan lebih menarik bila siswa senang belajar karena mereka merasa tertarik dan mengerti pelajaran yang diterimanya. Pribadi (2017: 13) mengatakan bahwa media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

★ Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau wahana yang digunakan oleh para pendidik dalam pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi siswa dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

#### **b. Pengertian *flashcard***

Pengertian *flashcard* dijelaskan oleh Susilana dan Riyana (2007: 93), bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu

bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Pendapat lain disampaikan oleh Arsyad (2007: 120) bahwa *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja, memperkaya kosakata dan meningkatkan ketrampilan menulis.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media *flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi siswa dan tidak menimbulkan verbalisme, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit, melatih daya ingat dan meningkatkan penguasaan materi pembelajaran. Media *flashcard* juga dianggap sebagai suatu media yang menimbulkan kesenangan, ketertarikan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran menulis *aksara* Jawa, karena *flashcard* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa. Media *flashcard* dibuat dengan kain *flannel* bermacam warna yang dibentuk menjadi berbagai macam *sandhangan* akan membuat siswa lebih tertarik.

### c. Kelebihan media *flashcard*

Media *flashcard* tergolong dalam media visual (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2007: 94) antara lain:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- 3) Mudah diingat; karena kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.
- 4) Menyenangkan; media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *flashcard* antara lain: mudah dibawa, praktis, mudah diingat dan menyenangkan. Sehingga media *flashcard* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media *flashcard* juga tidak merepotkan guru karena mudah dibawa dan praktis.

#### **d. Kekurangan media *flashcard***

Media *flashcard* selain mempunyai suatu kelebihan juga mempunyai kekurangan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2007: 94) antara lain

- 1) Gambar hanya menekankan pada persepsi indra mata
- 2) Gambar merupakan media yang terlalu kompleks
- 3) Ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa media *flashcard* memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut bisa di minimalisir dengan pembuatan media *flashcard* yang bukan sekedar kartu gambar tetapi dimodifikasi dengan kain *flannel*. Menggunakan kain yang mempunyai banyak warna diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa serta memberikan pengalaman yang berkesan sehingga siswa akan gampang memahami materi dan selalu mengingatnya. Media digunakan dengan kelompok kecil sehingga siswa dapat dengan jelas melihat media *flashcard* dan ukuran *flashcard* yang digunakan guru memiliki ukuran yang lebih besar dengan tujuan agar dapat terlihat oleh seluruh siswa.

#### **e. Langkah penggunaan media *flashcard***

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru pada saat pembelajaran menulis huruf Jawa dengan menggunakan media *flashcard* menurut Susilana dan Riyana (2007: 95), meliputi:

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa,
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan,

- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu-persatu, lalu diteruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.

Berdasarkan langkah penggunaan media *flashcard* tersebut, maka langkah penggunaan media *flashcard* untuk menerangkan *sadhangan panyigeging wanda* dan *sandhangan wyanjana* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memperkenalkan media *flashcard* kepada siswa,
- 2) Setiap baris meja dalam kelas mendapatkan media *flashcard* yang berupa *sadhangan panyigeging wanda* dan *sandhangan wyanjana*,
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai *sadhangan panyigeging wanda* dan *sandhangan wyanjana* dengan menggunakan media *flashcard*,
- 4) Mintalah siswa untuk mengamati kartu yang sudah disediakan secara bergantian satu-persatu, lalu diteruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian,
- 5) Siswa bisa menyebutkan mana yang *sadhangan panyigeging wanda* dan *sandhangan wyanjana* dengan media *flashcard*.

## **B. Hasil Penelitian Relevan**

Penelitian tindakan kelas tentang penggunaan model Kooperatif tipe *Round Table* dan media *flashcard* telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh: Empit Hotimah (2010), Mydha Tri Puspitasari, dkk (2015), Amalia Zulvia Widyaningrum, dkk (2015), Agus Sriwulan (2017), Norzang (2017).

Empit Hotimah (2010) melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut.” Persamaan penelitian Empit Hotimah dengan penelitian ini terletak pada desain penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *flashcard*. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang diteliti. Subjek penelitian Empit Hotimah adalah siswa kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas IV SD N 1 Alasmalang Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas. Mata pelajaran yang diteliti oleh Empit Hotimah adalah mapel Bahasa Inggris dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris dan sedangkan peneliti meneliti bahasa Jawa dalam peningkatan rasa ingin tahu dan ketrampilan menulis *aksara* Jawa. Pada penelitian Empit Hotimah terjadinya peningkatan kemampuan kosakata siswa dengan ditunjukkan nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus I adalah 68, dengan ketuntasan belajar sekitar 72% dan adapun pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus II adalah 84, dengan ketuntasan belajar sekitar 100%.

Mydha Tri Puspitasari, dkk (2015) melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Metode Snowball Throwing Pada Siswa SMK Muhammadiyah 3 Gemolong.” Persamaan penelitian Empit Mydha Tri Puspitasari, dkk dengan penelitian ini terletak pada desain

penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dan variable rasa ingin tahu. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang diteliti. Subjek penelitian Mydha Tri Puspitasari, dkk adalah siswa kelas X-AK I SMK Muhammadiyah 3 Gemolong yang berjumlah 30 siswa, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas IV SD N 1 Alasmalang Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas. Mata pelajaran yang diteliti oleh Mydha Tri Puspitasari, dkk adalah mapel Akuntansi dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar akuntansi dan sedangkan peneliti meneliti bahasa Jawa dalam peningkatan rasa ingin tahu dan ketrampilan menulis aksara Jawa. Pada penelitian Mydha Tri Puspitasari, dkk terjadinya peningkatan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar akuntansi dengan ditunjukkan hasil belajar siswa ranah kognitif siklus II mencapai 83,3%

Amalia Zulvia Widyaningrum, dkk (2015) melakukan penelitian dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Roundtable* (RT) Dan *Question Student Have* (QSH) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VIII Smp Se-Kota Metro Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.” Persamaan penelitian Amalia Zulvia Widyaningrum, dkk dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan model *Roundtable*, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan mata pelajaran yang diteliti. Jenis penelitian Zulvia Widyaningrum, dkk adalah quasi experimental. Sedangkan Jenis penelitian peneliti adalah PTK. Mata pelajaran yang diteliti oleh Zulvia Widyaningrum, dkk adalah mapel matematika dengan

materi operasi bentuk aljabar ditinjau dari gaya belajar siswa dan sedangkan peneliti meneliti bahasa Jawa dalam peningkatan rasa ingin tahu dan ketrampilan menulis *aksara* Jawa. Pada penelitian Zulvia Widyaningrum, dkk mendapatkan hasil bahwa prestasi belajar matematika siswa yang model pembelajaran kooperatif tipe RT menghasilkan gaya belajar siswa lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe QSH.

Agus Sriwulan (2017) melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Simultaneous Roundtable* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa” Persamaan penelitian Agus Sriwulan dengan penelitian ini terletak pada desain penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model kooperatif tipe *Round Table*. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan variabel yang diteliti. Subjek penelitian Agus Sriwulan adalah siswa di SDN Tunjangsekar 5 Malang. Sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas IV SD N 1 Alasmalang Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas. Variabel yang diteliti oleh Agus Sriwulan adalah meningkatkan keterampilan sosial siswa dan sedangkan peneliti meneliti bahasa Jawa dalam peningkatan rasa ingin tahu dan ketrampilan menulis aksara Jawa. Pada penelitian Agus Sriwulan, terjadinya peningkatan kemampuan keterampilan sosial dengan presentase 55% pada siklus I dan adapun pada siklus II mengalami peningkatan dengan presentase keterampilan sosial diperoleh 87%.

Norzang (2017) melakukan penelitian dengan judul “*Use of Roundtable Structure Supplemented By Peer Editing Technique to Enhancing Students’*

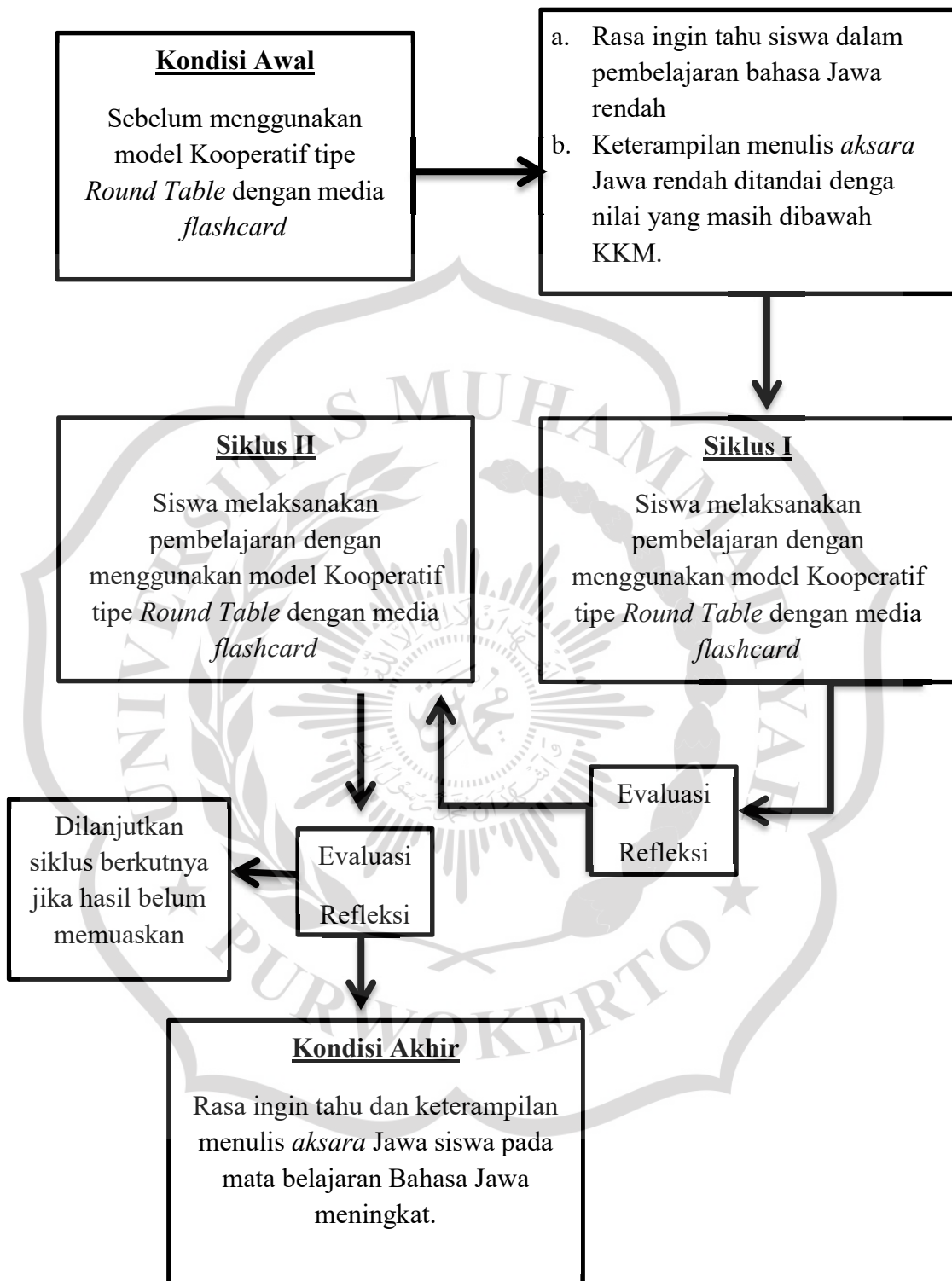
*Essay Writing Skills: An Action Research.*” Persamaan penelitian Norzang dengan penelitian ini terletak pada desain penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan model kooperatif tipe *Round Table* untuk meningkatkan keterampilan menulis. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian Norzang adalah siswa kelas IX. Sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas IV SD N 1 Alasmalang Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas. Pada penelitian Norzang terjadinya peningkatan ketrampilan menulis siswa dengan ditunjukkan skor rata-rata meningkat dari 10,5 menjadi 12,5 dan selanjutnya 16,5.

### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran menulis aksara Jawa merupakan salah satu kompetensi dasar yang terintegrasi dalam kurikulum bahasa Jawa. Rasa ingin tahu siswa kelas IV SD N 1 Alasmalang dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa masih kurang. Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran menulis *aksara* Jawa di sekolah kurang maksimal diantaranya sikap siswa yang kurangnya rasa ingin tahu untuk mengikuti pembelajaran menulis *aksara* Jawa. Selain itu, faktor guru juga mempengaruhi pembelajaran menulis *aksara* Jawa yaitu guru kurang variatif dalam menggunakan model dan media pembelajaran. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model Kooperatif tipe *Round Table* dengan media *flashcard* dalam pembelajaran menulis *aksara* Jawa. Diharapkan dengan model Kooperatif tipe *Round Table* dan media *flashcard* tersebut siswa

akan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mau bertanya terkait materi yang diajarkan dan dapat merespon pertanyaan yang guru sampaikan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan mengena bagi siswa. Penggunaan model Kooperatif tipe *Round Table* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keterampilan menulis kata atau kalimat *aksara* Jawa.





**Gambar 2.2 Kerangka Pikir**

#### D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis yang digunakan untuk memberikan arah pada penelitian ini adalah:

1. Melalui penggunaan model Kooperatif tipe *Round Table* dengan media *flashcard* terjadi peningkatan rasa ingin tahu yang positif pada siswa dalam pembelajaran.
2. Melalui penggunaan model Kooperatif tipe *Round Table* dengan media *flashcard* adanya peningkatan keterampilan menulis *aksara* Jawa pada siswa kelas IV SD N 1 Alasmalang

