



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 6 Tahun 2023 Halaman 4098 - 4109

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar

Linda Febrianingrum<sup>1</sup>, Dwiana Asih Wiranti<sup>2</sup>✉

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [191330000474@unisnu.ac.id](mailto:191330000474@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>, [wiranti@unisnu.ac.id](mailto:wiranti@unisnu.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Dasar pelaksanaan riset ini ialah temuan bahwa masih sedikitnya pemakaian media pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Jawa pada materi yang membahas Aksara Jawa dan sandhangan, sehingga tidak sedikit peserta didik yang pemahamannya rendah terhadap materi Aksara Jawa dan Sandhangan. Pelaksanaan riset ini ditujukan guna melihat ada tidaknya pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar Aksara Jawa peserta didik kelas IV SDN 3 Menganti dan mengetahui hasil belajar Aksara Jawa sebelum dan setelah memakai media puzzle. Penelitian yang peneliti laksanakan merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode Eksperimental, rancangan dari riset ini memakai *Pre-Experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Riset ini memakai semua peserta didik kelas IV SDN 3 Menganti sebagai populasi. Sampel diambil memakai teknik sampel jenuh. Teknik analisis data memakai aplikasi SPSS versi 21 yang memuat uji validitas, reliabilitas, uji prasyarat serta uji hipotesis. Temuan dari riset ini memperlihatkan hasil belajar peserta didik saat pretest menghasilkan nilai rata-rata sebesar 42,00 sementara nilai rata-rata posttest peserta didik sebesar 78,52. Maka diketahui bahwa ada ketidaksamaan antara sebelum dan setelah pemakaian media puzzle. Kondisi ini diperkuat hasil uji-t diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, serta uji-f yang diperoleh signifikansi  $49,001 > 0,05$ . Dengan demikian terdapat pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar Aksara Jawa kelas IV SDN 3 Menganti dengan koefisien determinasi sebesar 0,681 atau 68,1%.

**Kata Kunci:** Media Puzzle, Hasil Belajar, Aksara Jawa.

### Abstract

The basis of this research is the finding that there is still little use of learning media in Javanese language course content that discusses Javanese script and Sandhangan, so there is a large number of students with weak understanding of Javanese script and Sandhangan. Material. The purpose of this research was to see if there was any influence of puzzle materials on the learning outcomes of Javanese writing for Class IV students of SDN 3 Menganti and to find out the outcomes of learning Javanese writing before and after using puzzle materials. The penitentiaries carried out by the researchers were a type of quantitative research with an experimental method, the design of this research was pre-experimental with a one-group pretest-posttest design. This research uses all class IV students of SDN 3 Menganti as the population. Samples were collected using a saturated sampling technique. The technical data analysis uses the SPSS version 21 application which contains tests of validity, reliability, prerequisites and hypotheses. You are entitled to a sum of \$42.00 for a pre-test to \$42.00 for a post-test of 78.52. So we know that there are differences between the use of puzzle supports before and after. This condition is reinforced by the results of the t-test, which obtained a significance value of  $0.000 < 0.05$ , therefore  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted, and the f-test obtained a significance value of  $49,001 > 0.05$ . Thus, there is an influence of puzzle materials on the learning results of Class IV Javanese writing at SDN 3 Menganti with a determination coefficient of 0.681 or 68.1%.

**Keywords:** Puzzle Media, Learning Results, Javanese Script.

Copyright (c) 2023 Linda Febrianingrum, Dwiana Asih Wiranti

✉ Corresponding author :

Email : [wiranti@unisnu.ac.id](mailto:wiranti@unisnu.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6642>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 6 Tahun 2023

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan satu diantara banyak muatan pelajaran di sekolah dasar. Dalam muatan pelajaran Bahasa Jawa termuat kegiatan belajar mengajar mengenai budaya Jawa, bahasa dan sastra (Astutik et al., 2020). Bahasa Jawa juga dikenal sebagai bahasa daerah. Pada masa globalisasi dan abad 21 seperti sekarang ini, tidak sedikit generasi penerus bangsa yang mulai tidak memakai bahkan melupakan Bahasa Jawa (Susetyo et al., 2014). Menurut (Laurica et al., 2021) terdapat sejumlah daerah yang memakai Bahasa Jawa, seperti Jawa Tengah, Jogjakarta, setengah wilayah di Jawa Timur dan Barat (utamanya pada wilayah pantai utara yang terdiri dari Cirebon, Subang, Karawang, dan Indramayu). Djati Prihantono dalam (Marantika et al., 2015) berpendapat bahwa “Bahasa Jawa merupakan salah satu penyumbang terbesar bagi tumbuhnya Bahasa di Indonesia”. Menurut Mardikantoro menginformasikan bahwa yang menempati urutan ke-11 dari ranking bahasa dengan penutur terbanyak di dunia adalah Bahasa Jawa.

Kurikulum yang di dalamnya termuat kearifan lokal diperlukan guna dijadikan pedoman melaksanakan aktivitas pengajaran bagi lembaga pendidikan dasar maupun menengah. Keberadaan Bahasa Jawa dapat dimaknai sebagai usaha guna melakukan pelestarian dan pengembangan budaya Jawa, sastra dan bahasa dalam upaya pengembangan moral dan karakter peserta didik. Menurut (Purnamasari, 2019) terdapat empat jenis ketrampilan Bahasa diantaranya yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, empat keterampilan bahasa saling berhubungan. Pada pelajaran muatan lokal memakai huruf latin dan Aksar Jawa guna mengajarkan aspek membaca dan menulis. Aksara Jawa bisa dipahami sebagai perwujudan kegiatan berbahasa Jawa dalam wujud huruf/aksara yang turun temurun dipergunakan dan dikembangkan sejak jaman dahulu. Pembelajaran aksara Jawa di setiap satuan pendidikan, bertujuan untuk mengenalkan serta melestarikan aksara Jawa sebagai salah satu kebudayaan yang ada di Jawa. Menurut (Rahayu, 2018) Aksara Jawa dikenalkan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar harus dilakukan dengan cara yang menarik. Hal ini bertujuan agar dapat menambah motivasi belajar peserta didik agar tak mudah jemu ketika aktivitas pembelajaran sedang berjalan serta mampu memberikan kesan yang mudah bagi peserta didik pada pembelajaran Aksara Jawa, sehingga nantinya maka peserta didik mampu menangkap dengan efektif mengenai materi yang diajarkan kepadanya.

Berlandas pengamatan yang dilaksanakan peneliti di SDN 3 Menganti Kedung Jepara pada Hari Senin, 2 Oktober 2023 dengan Ibu Ely Munifah, S.Pd.SD sebagai Guru Kelas IV SDN 3 Menganti, didapatkan hasil bahwa masih sedikit nilai pada mata pelajaran Bahasa Jawa banyak memenuhi kriteria kelulusan. Hal ini dibuktikan beberapa peserta didik pada aspek menulis penulisan huruf Aksara Jawa tampak kesulitan. Diketahui pula bahwa, peserta didik juga masih kesulitan dalam membedakan dan menghafal tiap-tiap wujud Aksara Jawa. Pembuktian dari kondisi tersebut diperlihatkan dari hasil pengamatan dimana peneliti menemukan beberapa peserta didik yang menyatakan kebingungannya dan kekurangpahamannya mengenai penggunaan Aksara Jawa untuk menulis kalimat. Selain itu kondisi kesulitan juga dialami peserta didik dalam mengubah kalimat yang memakai alfabet menjadi Aksara Jawa Carakan. Terdapat beberapa faktor lainnya yang berpengaruh terhadap kesulitan peserta didik dalam memahami Aksara Jawa yaitu masih kurangnya pengembangan media yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar Bahasa Jawa oleh guru. Keadaan tersebut tampak dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan masih memakai buku LKS saja tanpa adanya bantuan media pembelajaran, sehingga masih banyak peserta didik yang kebingungan dan sulit dalam memahami huruf Aksara Jawa. Selain itu penyebab internal juga berpengaruh terhadap rendahnya dorongan dan minat belajar peserta didik dalam pelajaran Aksara Jawa. Pertama yakni keadaan peserta didik, saat peserta didik keadaannya tidak terlalu baik atau kurang fit maka bisa berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Kedua yaitu mayoritas individu malas belajar Aksara Jawa. Ketiga yaitu kurangnya kepedulian peserta didik terhadap nilai yang diperoleh sehingga guru tidak dihiraukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Di samping itu, pemakaian media pembelajaran yang kurang sesuai dalam menunjang kegiatan

pengajaran juga berpengaruh. Oleh karenanya, aktivitas pengajaran bisa terasa konstan, kurang menarik dan menyebabkan kejenuhan para peserta didik. Dari kondisi tersebut, nantinya peserta didik memiliki pemahaman yang kurang terkait huruf Aksara Jawa dan penulisan dari huruf Aksara Jawa, sehingga hal ini mendasari rendahnya hasil belajar Aksara Jawa.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai salah satu hubungan timbal balik peserta didik saat sudah selesai dalam merampungkan beberapa materi dalam aktivitas belajar mengajar dalam bentuk nilai (Astutik, 2019). Terdapat lima komponen yang termuat dalam hasil yang diperoleh setelah kegiatan belajar, yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, sikap, dan informasi verbal (Astutik et al., 2020). Faktor intern (dalam diri) dan ekstern (alam maupun fasilitas), faktor psikologis, faktor masyarakat, dan faktor keluarga juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar (Prameswara & Pius X, 2023). Dalam ranah fasilitas, satu dari sekian banyak faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah pemakaian media pembelajaran. Meningkatnya prestasi belajar peserta didik bisa terwujud melalui pemakaian media pembelajaran yang tepat (Wanningrum & Sukmawati, 2023). Masalah paling utama yang ada di pembelajaran yaitu kurangnya inovasi bahan ajar Aksara Jawa. Selain itu, kesulitan dalam penulisan maupun penghafalan Aksara Jawa oleh peserta didik masih marak terjadi (Wiranti & Sutriyani, 2020).

Benda yang mampu menjembatani penyampaian pesan maupun wawasan dari guru ke peserta didik yang memuat materi pengajaran dikatakan sebagai media pembelajaran (Economics et al., 2020). Media pembelajaran sebagai hasil dari pemanipulasian materi pengajaran dalam wujud media yang dipakai mengajar agar bisa meningkatkan minat, atensi, dan mengarahkan peserta didik serta pada kondisi belajar dibarengi bermain serta bekerja (Turrahmi et al., 2017). Mengacu pada temuan tersebut, menjadi hal yang krusial bagi pendidik guna melakukan pertimbangan terkait pemilihan media pembelajaran supaya hal yang dituju dapat dicapai (Wulandari, 2021). Dalam menetapkan media termuat sejumlah hal yang perlu diperhatikan pendidik, diantaranya: (1) Bagaimana penggunaan media, (2) Pengetahuan terkait taraf efisiensi media dan (3) Pengetahuan terkait sampai mana keantusiasan peserta didik dalam pemakaian alat bantu ajar (Sukiman, 2012). Pertimbangan lainnya juga mengacu pada tahapan kognitif peserta didik. Berlandaskan teori perkembangan kognitif dari pemikiran Jean Piaget, menyatakan proses perkembangan kognitif dibagi 4, yaitu: 1) Tahapan sensorimotorik, mulai 0-2 tahun; 2) Tahapan praoperasional, mulai dari 2-7 tahun; 3) Tahapan operasional konkret, dari 7-11 tahun; 4) Tahapan operasi formal, dari 11 tahun hingga dewasa (Setianingsih, 2018).

Umumnya peserta didik kelas IV Sekolah Dasar berumur 7-8 tahun. Pada usai tersebut, tahapan kognitifnya sampai pada operasional konkret. Di tahapan tersebut, peserta didik belum sepenuhnya mengerti simbol bahasa dan ide yang sifatnya abstrak, akan tetapi peserta didik dapat berpikir logis yang berhubungan dengan peristiwa konkret serta menggolongkan benda pada wujud yang berlainan. Berdasar hal tersebut, peserta didik harus mengalami pengalaman konkret ketika belajar guna memahami sebuah objek. Sifat media pembelajaran yang konkret (bisa dipegang) amat sangat esensial (Chavers, Tiffany N., Schlosser, 2018). Pada tahapan ini, media tersebut memberi kemudahan guna menjadikan nyata materi yang abstrak. Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran untuk memberikan kemudahan peserta untuk mendalami materi pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan pemaparan pada paragraf sebelumnya, terdapat salah satu opsi media yang bisa dipakai guna menarik atensi peserta didik pada aktivitas pengajaran, yaitu melalui menerapkan media *Puzzle*. Sebab, *Puzzle* mempunyai manfaat diantaranya bisa mempertajam pikiran, melatih kemampuan bernalar, pengetahuan, rasa sabar, melatih keselarasan tangan dan mata. Selain itu konsentrasi, meningkatkan hasil belajar, minat dan kecerdasan peserta didik dapat meningkat melalui pemakaian Media *Puzzle*. (Widiana et al., 2019). (Chasanah, 2022) berpendapat bahwa memainkan pecahan gambar atau benda dengan cara disusun adalah *Puzzle*. Melalui kegiatan menyusun potongan-potongan kecil tersebut menjadikan peserta didik lebih konsentrasi, fokus, dan semangat berpartisipasi dalam pembelajaran.. Kelebihan media *Puzzle* yaitu bersifat

konkret sehingga bisa menarik minat dan atensi peserta didik, diperolehnya peningkatan hasil belajar dan adanya keterbatasan ruang serta waktu bisa diatasi (Anjani, 2019) Kelemahan dari media *Puzzle* adalah tidak terlalu optimal digunakan banyak individu dalam kelompok, proses penyampaian dalam kegiatan belajar mengajar memakai *Puzzle* lebih memfokuskan pada indera penglihatan dan dalam kegiatan belajar mengajar *Puzzle* dengan desain yang terlalu rumit kurang efektif dipakai (Permata et al., 2017).

Mengacu permasalahan yang telah di dapatkan dari kegiatan observasi di SDN 3 Menganti agar meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan rasa antusiasme peserta didik saat aktivitas pengajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa, hal tersebut bisa dicapai melalui menariknya penyelenggaraan aktivitas pengajaran dan memberikan kesenangan terhadap peserta didik melalui pemakaian media pembelajaran yang bervariasi seperti menggunakan media *Puzzle*. Subjek riset ini adalah kelas IV yang jumlahnya 25 peserta didik. Sedangkan objek penelitian ini yaitu Pengaruh media *Puzzle* terhadap hasil belajar Aksara Jawa di Kelas IV SDN 3 Menganti. Peneliti memilih lokasi ini sebab permasalahan yang terjadi di SDN 3 Menganti sejalan dengan judul riset yang peneliti selenggarakan.

Sejalan dengan penelitian (Astutik et al., 2020) “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar”, (Aningsih, 2019) tentang “Pengaruh Pembelajaran CIRC dengan Media Purawa Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa”, (Yushofah, 2021) tentang “Pengembangan Media Permainan Dawa Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD”, (Rahmawati, 2023) tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Flash Aksara Jawa dan Papan Tulis Siswa Kelas IV SDIT Taqiyya Rosyida Kartasura”. Berdasarkan riset-riset terdahulu ketidaksamaannya dengan riset yang nantinya peneliti selenggarakan yaitu melakukan kajian mengenai Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar pada materi Aksara Jawa di kelas IV SD, selain Nita Yushofah memakai sampel kelas III SD sedangkan riset nantinya peneliti laksanakan memakai sampel pada kelas IV SD, lalu pada penelitian Nita Yushofah menggunakan media Permainan Dawa untuk keterampilan membaca Aksara Jawa sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan media *Puzzle* untuk mengetahui hasil belajar Aksara Jawa. Kajian yang dilaksanakan Rahmawati menggunakan media Flashcard dan sampel yang digunakan yaitu 2 kelas di kelas IV SD sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan media *puzzle* dan hanya 1 kelas saja di kelas IV SD. Pada riset yang telah diselenggarakan Astutik sampel yang digunakan yaitu kelas III SD sedangkan media yang digunakan sama dengan peneliti yaitu media *Puzzle*, perbedaan dari penelitian Astutik dibandingkan kajian yang nantinya peneliti lakukan selain ketidaksamaan dari sampel yang digunakan adapun tempat penelitian yang dilakukan berbeda dan materi yang digunakan untuk penelitian Astutik adalah huruf Aksara Jawa saja sedangkan peneliti materi yang digunakan yaitu huruf Aksara Jawa dan Sandhangnya. Kebaruan pada penelitian yang peneliti lakukan yaitu peneliti menggunakan media interaktif yaitu media *puzzle* untuk materi Aksara Jawa dengan melakukan sebuah game berbantu media *puzzle* maka kegiatan pembelajaran akan semakin menarik dan peserta didik tidak cepat bosan saat mengikuti pembelajaran.

Berlandaskan paparan sebelumnya, artikel ini ditujukssn guna melihat hasil belajar materi Aksara Jawa peserta didik pre dan pasca pemakaian media *Puzzle* dan guna mencari tahu ada tidaknya pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap hasil belajar Aksara Jawa di Kelas IV SDN 3 Menganti. Sehingga muncul ketertarikan guna melaksanakan kajian yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV SDN 3 Menganti”.

## **METODE**

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 3 Menganti tepatnya di Desa Menganti Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Riset ini memakai pendekatan penelitian kuantitatif. Riset ini memakai metode penelitian

eksperimen. Rancangan riset ini memakai desain *pre-experimental design*. Wujud penelitian *pre-experimental design* yang dipakai pada kajian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest* ini bisa dilihat pada gambar berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

**Gambar 1. Rumus Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design**  
 (Sumber: Sugiyono, 2019: 131)

Keterangan:

1.  $O_1$  : Nilai *Pretest* (sebelum menggunakan media *Puzzle*)
2.  $X$  : Media *Puzzle*
3.  $O_2$  : Nilai *Posttest* (sesudah menggunakan media *Puzzle*)

Kelas kontrol tidak dipakai dalam riset ini sebab hanya memakai satu kelas sebagai kelas eksperimen. 25 peserta didik kelas IV SDN 3 Menganti menjadi populasi penelitian. Peneliti mengambil sampel memakai *sampling jenuh*.

Penghimpunan data pada riset ini memakai sejumlah teknik yaitu berupa instrument tes, pengamatan dan dokumentasi. Pada riset ini dilaksanakan dua kali tes yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Uji coba instrumen dilakukan sebelum soal tes diberikan ke peserta didik IV SDN 3 Menganti, di mana soal tes tersebut diujikan ke peserta didik yang telah menyelesaikan pelajaran mengenai materi tersebut atau satu tingkat dari kelas IV. Sesudah dilaksanakan uji coba instrumen tes, proses berikutnya ialah melakukan analisis hasil dengan tujuan guna melihat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda soal. Uji validitas tes pilihan ganda sejumlah 20 butir soal diuji cobakan terhadap 28 peserta didik kelas V SDN 3 Menganti, dengan rumus *product moment* dengan taraf signifikan atau  $\alpha = 0,05$ . Jika *rhitung* > *rtabel* maka dikatakan “valid”. Uji ini dilaksanakan berbantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 21. Adapun hasil validitas adalah dari 20 soal, yang dinyatakan kevalidannya 15 soal saja.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validitas Butir Soal**

No Soal	rhitung	Rtabel	Keterangan	No Soal	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,485	0,388	Valid	11	0,522	0,388	Valid
2	0,408	0,388	Valid	12	0,644	0,388	Valid
3	0,565	0,388	Valid	13	0,251	0,388	Tidak Valid
4	0,579	0,388	Valid	14	0,473	0,388	Valid
5	0,522	0,388	Valid	15	0,396	0,388	Valid
6	0,431	0,388	Valid	16	0,119	0,388	Tidak Valid
7	0,161	0,388	Tidak Valid	17	0,232	0,388	Tidak Valid
8	0,620	0,388	Valid	18	0,045	0,388	Tidak Valid
9	0,483	0,388	Valid	19	0,448	0,388	Valid
10	0,492	0,388	Valid	20	0,444	0,388	Valid

Langkah selanjutnya adalah Uji reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* bantuan SPSS versi 21. Reliabilitas diuji berlandaskan data validitas sebelumnya. Tes dianggap reliabel apabila nilai *rhitung* > *rtabel*. Uji reliabilitas memperlihatkan hasil bahwa nilai *Cronbach Alpha* atau *rhitung* > *rtabel*, yaitu  $0,744 > 0,60$ , mengacu pada hasil tersebut bisa dikatakan soal memiliki reliabilitas yang baik. Berikut adalah detail hasil perhitungannya:

**Tabel 2. Uji Reliabilitas**

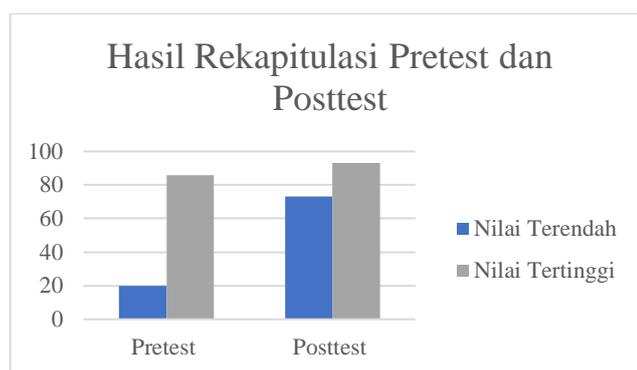
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,744	20

Selanjutnya, setelah 20 soal pilihan ganda tersebut dihitung daya bedanya, bisa dilihat sebanyak 1 butir soal diperoleh pada kisaran 0,14 dengan kategori jelek sekali dan 3 butir soal diperoleh pada kisaran 0,21-0,40 dengan kategori cukup (*satisfactory*). Lalu 10 butir soal diperoleh pada kisaran 0,41-0,70 di mana hasil tersebut masuk dalam kriteria golongan baik (*good*). Sedangkan 6 butir soal lainnya diperoleh pada kisaran 0,71-1,00 di mana hasil tersebut masuk dalam kriteria golongan baik sekali (*very good*). Sedangkan hasil perhitungan tingkat kesukaran pada 20 soal pilihan ganda, yang termasuk pada golongan mudah ada 16 soal, sementara yang masuk dalam golongan sedang ada 4.

Temuan data lalu dilakukan analisis memakai dua jenis teknik analisis, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif dipakai guna memberikan deskripsi mengenai skor hasil belajar peserta didik, berupa skor terendah, skor tertinggi, skor rata-rata (*mean*) dan standar deviasi. Hal dilakukan guna memperoleh pengetahuan terkait gambaran umum mengenai Pengaruh media Puzzle yang digunakan terhadap hasil belajar aksara Jawa kelas IV SDN 3 Menganti. Sedangkan statistik inferensial dipakai guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh melalui uji hipotesis atau uji paired sample t-test dan uji regresi linear sederhana yang akan diolah dengan menggunakan SPSS versi 21, yang sebelumnya harus memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik pada Sekolah Dasar kelas IV SDN 3 Menganti yang banyaknya 25 peserta didik dilibatkan dalam kajian ini, yaitu memakai media *Puzzle* dalam muatan ajar Bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada kelas IV dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, yakni sebelum dan pasca pemberian tindakan pada materi Aksara Jawa/ 15 butir soal yang telah melalui perancangan khusus dipakai sebagai alat ukur terkait pemahaman hasil belajar peserta didik mengenai Aksara Jawa dan Sandhangan. Peningkatan rekapitulasi tiap-tiap nilai peserta didik antara tes sebelum dan sesudah dapat diamati dalam gambar ini:



**Gambar 2. Hasil Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest***

Termuat dalam grafik di atas, nilai terendah dari *pretest* dan *posttest* ditampilkan dalam warna biru, sedangkan warna abu-abu merupakan nilai tertinggi dari *pretest* dan *posttest*. Setelah dilakukan analisis diketahui bahwa ada peningkatan nilai setelah dilakukan tindakan (*posttest*) setelah media pembelajaran *puzzle* dipergunakan serta terlihat adanya penurunan pada hasil belajar sebelum media pembelajaran *puzzle* dipergunakan. Adanya peningkatan nilai dari peserta didik pastinya mempengaruhi skor rata-rata hasil belajar. Grafik di atas memperlihatkan adanya peningkatan pasca pemakaian media pembelajaran *puzzle*, sedangkan sebelum pemakaian media pembelajaran *puzzle* menunjukkan penurunan pada hasil belajar. Analisis hasil data pada *pretest* dan *posttest* dipakai guna mengamati perbandingan ketidaksamaan sebelum dan setelah pemakaian media pembelajaran *puzzle* pastinya diamati pula dari keseluruhan nilai tes, rata-rata nilai tes, nilai terendah dan nilai tertinggi. Pada hasil perbandingan dapat diuraikan dalam tabel 3. Perbandingan ini akan

berisi jumlah nilai, rerata nilai, nilai tertinggi dan nilai terendah. Supaya perbandingan bisa dilaksanakan dengan mudah, data diuraikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 3. Perbandingan Hasil pada Pretest dan Posttest**

Data	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
<i>Pretest</i>	1050	42,00	20	86
<i>Posttest</i>	1963	78,52	73	93

Termuat dalam tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang pertama terpampang pada tabel yaitu jumlah *pretest* dengan jumlah nilai 1050 dan *posttest* dengan jumlah nilai 1963, hasil tersebut memperlihatkan adanya kenaikan dengan selisih 913 sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Kedua, pada nilai rata-rata *pretest* mendapatkan nilai rata-rata 42,00 sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* mendapatkan 78,52 hal ini memperlihatkan adanya peningkatan pada rata-rata sebelum dan setelah pemberian tindakan dengan memakai media pembelajaran *puzzle*. Ketiga, pada bagian nilai terendah merupakan tabel yang memaparkan mengenai hasil nilai terendah saat *pretest* dilakukan yakni 20 sebelum memakai media pembelajaran *puzzle* lalu, setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle*, *pretest* terendah mengalami peningkatan menjadi 86, begitu juga dengan tabel tertinggi mengalami kenaikan pada *posttest* yang berawal nilai 73 menjadi 93. Mengacu pemaparan dalam tabel perbandingan *pretest* dan *posttest* bahwa pemakaian media pembelajaran *puzzle* sudah membawa pengaruh yang baik pada hasil *posttest*. Terlihat ada kenaikan secara keseluruhan pada jumlah nilai *posttest*, dan rata-rata nilai *posttest* sesudah penggunaan media pembelajaran *puzzle* juga mengalami peningkatan. Disamping itu, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai terendah dan tertinggi sesudah pemakaian media pembelajaran *puzzle*. Berdasar temuan tersebut, maka bisa dikonklusikan bahwa ada perbedaan prepemakaian dan pasca memakai media pembelajaran *puzzle* pada peningkatan hasil belajar dalam kajian ini.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas SPSS 21**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	2,68648270
Most Extreme Differences	Absolute	0,139
	Positive	0,139
	Negative	-0,097
Test Statistic		0,139
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sesudah total nilai, rata-rata nilai, nilai tertinggi dan terendah dianalisis, selanjutnya dilaksanakanlah pengujian prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Guna melihat data dalam kelompok sampel yang dipakai bersifat normal atau tak normal dipakailah uji normalitas (Nuryadi, 2017). Berlandaskan tabel tersebut, dapat diketahui diperoleh nilai yang signifikan yaitu 0,200 sementara itu nilai  $\alpha = 0,05$  sehingga

maknanya  $q$  nilai signifikansi  $> \alpha$  atau  $0,200 > 0,05$ . Maka,  $H_0$  diterima oleh karenanya bisa ditarik simpulan data yang ada berdistribusi normal. Artinya nilai mendekati rata-rata dimana rata-rata hasil *posttest* mendapatkan 78,52 dengan nilai terkecil 73 dan nilai terbesar yaitu 93.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas SPSS 21**

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Posttest	Based on Mean	3,118	5	16	0,037
	Based on Median	0,439	5	16	0,815
	Based on Median and with adjusted df	0,439	5	7,817	0,810
	Based on trimmed mean	2,220	5	16	0,103

Selanjutnya, untuk uji homogenitas dipakai guna mencari tahu apakah sampel mempunyai variansi yang homogen ataukah tidak. Berdasarkan hasil pada tabel 5 memperlihatkan nilai signifikansi yang didapat yaitu 0,037 sedangkan nilai  $\alpha = 0,05$  artinya nilai signifikansi  $> 0,05$  atau  $0,037 > 0,05$ . Dari data tersebut bisa diambil simpulan bahwa distribusi data homogen. Sesudah diketahui ternyata distribusi dari data ialah normal dan homogen, maka bisa diteruskan untuk uji *Paired Sample T-test* yang hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji T-test SPSS 21**

		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Paired Samples 1	Pretest –	-	10,6306	2,126	-	-	-	24	0,00	
	Posttest	36,5200	2	12	40,9081	32,13190	17,17	7	0	

Berdasarkan tabel 6 uji-t bahwa nilai  $t_{hitung}$  17,177 dengan 0,000 sebagai nilai signifikansi (2-tailed) dan nilai  $\alpha = 0,05$  maka nilai signifikansi  $< 0,05$  atau  $0,000 < 0,05$ . Berdasar pada kriteria penetapan putusan dalam pelaksanaan uji hipotesis uji-t, maka diputuskan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, dapat diperkuat dengan pengambilan keputusan dilihat dari  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Pada tabel 6 diperoleh  $t_{hitung}$  17,177 dan  $t_{tabel}$  1,713 di mana hal ini bermakna  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $17,177 > 1,713$ . Setelah melihat nilai signifikan dan  $t_{hitung}$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dari hasil tersebut bisa diambil konklusi bahwa ada signifikannya perbedaan dalam hasil belajar peserta didik yang memakai media *puzzle* pada materi pengajaran Bahasa Jawa dalam muatan pengajaran Bahasa Jawa. Berarti berdasarkan kajian ini mengandung temuan yang positif terhadap keberhasilan belajar yakni terjadi perbedaan *pretest* dan *posttest* dengan terjadinya peningkatan nilai, ini seiring dengan penelitian media pembelajaran *puzzle* salah satu media yang mendukung keberhasilan belajar (Widiana et al., 2019). Setelah melakukan uji *Paired Sampel T-test* yang dipakai guna mengetahui adanya perbedaan signifikansi hasil belajar, selanjutnya dengan uji regresi linear sederhana digunakan guna melihat adanya pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis regresi linear sederhana dipakai guna untuk mencari tahu adanya hubungan antara dua variabel yang dianalisis menunjukkan hubungan linear. Uji regresi linear sederhana yang ada pada tabel ini.

**Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana SPSS 21**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,825 <sup>a</sup>	0,681	0,667	2,744

a. Predictors: (Constant), Pretest

Berdasarkan paparan data di atas memaparkan nilai korelasi/hubungan (R) sebesar 0,825. Bersumber data di atas didapatkan 0,681 sebagai koefisien determinasi (R square) yang maknanya pengaruh variabel independen (Media pembelajaran *Puzzle*) terhadap variabel dependen (Hasil belajar) yaitu 68,1%.

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	369,027	1	369,027	49,001	,000 <sup>b</sup>
	Residual	173,213	23	7,531		
	Total	542,240	24			

a. Dependent Variable: Posttest  
 b. Predictors: (Constant), Pretest

Kemudian, mengacu nilai sig pada tabel uji-f > 0,05 atau 49,001 > 0,05 maka bisa dikimpulkan bahwa nilai f tersebut memiliki *variance* yang sama. Dengan itu bisa dianggap bahwa terlihat pengaruh variabel media pembelajaran *puzzle* (X) terhadap variabel hasil belajar (Y).

Riset ini dilakukan pada kelas IV SDN 3 Menganti tahun ajaran 2023/2024 dengan populasi sebanyak 25 peserta didik. Pengujian yang dilakukan terhadap 25 peserta didik dengan memberikan soal sejumlah 15 butir soal, penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Penelitian pada hari pertama memberikan materi Aksara Jawa dan Sandhangan tanpa menggunakan media pembelajaran lalu peserta didik diberikan soal *pretest* untuk mereka kerjakan. Lalu penelitian hari kedua menjelaskan terlebih dahulu cara menggunakan media pembelajaran *puzzle* kemudian membentuk kelompok kecil setelah itu menjelaskan kembali cara bermain media pembelajaran *puzzle* Aksara Jawa kemudian salah satu perwakilan kelompok angkat tangan untuk menjawab serta menempelkan Aksara Jawa dengan benar dan menyesuaikan Aksara Jawa dengan baik dan benar di media pembelajaran *puzzle*. Penelitian yang ketiga mengulas kembali materi yang sudah di pelajari bersama-sama pada pertemuan 1-2, kemudian mengerjakan soal *posttest*.

Hasil belajar peserta didik peneliti ukur melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* guna mencari tahu ada tidaknya pengaruh pemakaian media pembelajaran *puzzle* terhadap prestasi belajar peserta didik pratindakan dan pasca tindakan. Sekolah menetapkan nilai KKTP  $\geq 70$ . Mengacu ketentuan tersebut, ketika *pretest* nilai yang mendapatkan  $\geq 70$  adalah sebanyak 1 peserta didik. Hal ini berarti tingkat keberhasilan diterapkan media pembelajaran *puzzle* tergolong rendah. Sedangkan setelah memberikan perlakuan kepada peserta didik berupa pemakaian media pembelajaran *puzzle* guna menambah hasil yang diperoleh setelah belajar Aksara Jawa, nilai yang didapatkan oleh peserta didik saat diberikan soal *posttest* yang mendapatkan nilai > 70 adalah sebanyak 25 peserta didik. Hasil belajar *pretest* memperlihatkan bahwa nilai terendah adalah 20, sementara 73 merupakan nilai terkecil sebagai hasil *posttest*. Nilai tertinggi hasil *pretest* adalah 86, sementara untuk *posttest* menunjukkan nilai 93. Pada *pretest* mendapat nilai rerata 42,00 sementara saat *posttest* nilai reratanya 78,52. Nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar Aksara Jawa mengalami kenaikan

sebanyak 36,52. Perolehan tersebut menjadi bukti adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 3 Menganti. Kondisi ini bisa terlihat dari hasil belajar peserta didik dalam memahami Aksara Jawa dan Sandhangan. Selain itu, setelah pemberian media pembelajaran *puzzle* peserta didik dapat melatih pemahaman pada materi Aksara Jawa dan Sandhangan, saling berkolaborasi pada kegiatan kelompok serta tugas yang ada bisa diselesaikan dengan baik.

Pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Aksara Jawa yang diperkuat oleh riset dari (Astutik et al., 2020) Leny Suryaning Astutik, menunjukkan *pretest* mendapat nilai rerata 52,7 lalu untuk *posttest* adalah 83,2. Disamping itu uji hipotesis memakai *Paired Sample t-test* mendapat hasil  $t_{hitung}$  sebesar 26,339 sedangkan  $t_{tabel}$  2,045 atau  $26,339 > 2,045$ . Hal tersebut bermakna terdapat signifikansi dari pengaruh pengimplementasian media *puzzle* terhadap hasil belajar Aksara Jawa peserta didik kelas IV SDN 3 Menganti. Lalu diperkuat juga dengan penelitian dari (Yunita & Ucup, 2021), memperlihatkan bahwa dari hasil tes pratindakan dan pasca tindakan peserta didik didapatkan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Dari data tersebut bisa diambil konklusi bahwa media *puzzle* memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Data-data yang telah terkumpul, bisa ditarik simpulan bahwa hasil belajar Aksara Jawa kelas IV SDN 3 Menganti mendapat pengaruh dari pengimplementasian media *Puzzle*. Hal ini berdasar pada bukti yang ditunjukkan pada perbandingan perolehan hasil belajar di tes pratindakan yang nilai terbesar adalah 86 sedangkan nilai terendah sebesar 20, sementara itu pada tes pasca tindakan nilai terbesarnya 93 serta nilai terkecilnya yaitu 73. Nilai rerata *pretest* yaitu 42,00 sedangkan pada adalah 78,52. Kenaikan hasil belajar peserta didik sebesar 36,52. Hasil tersebut bisa menjadi bukti adanya ketidaksamaan anatar pratindakan dan pasca tindakan melalui pemakaian media *puzzle*. Selain itu, pernyataan tersebut dikuatkan oleh uji hipotesis yaitu uji *paired sample t-test* dan uji regresi linear sederhana. Melalui Uji-t didapati nilai signifikan (2-tailed)  $< 0,05$  atau  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta diperoleh  $t_{hitung} = 17,177$  dan  $t_{tabel} = 1,713$  maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $17,177 > 1,713$  sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa ditolaknya  $H_0$  dan diterimanya  $H_a$ . Selain uji-t, untuk uji regresi linear sederhana diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,681 di mana hal ini memuat makna besarnya pengaruh variabel independen (Media pembelajaran *Puzzle*) terhadap variabel dependen (Hasil belajar) adalah 68,1%. Kemudian, berdasarkan nilai sig pada tabel uji-f  $> 0,05$  atau  $49,001 > 0,05$  maka bisa ditarik simpulan bahwa nilai f tersebut memiliki *variance* yang sama. Dengan itu bisa diketahui bahwa ada pengaruh yang diberikan variabel media pembelajaran *puzzle* (X) kepada variabel hasil belajar (Y). Maka bisa dikonklusikan bahwa ada pengaruh dari pemakaian media *puzzle* terhadap hasil belajar Aksara Jawa kelas IV SDN 3 Menganti.

Dalam konteks pendidikan saat ini, kegiatan belajar mengajar yang memakai permainan edukatif memakai media bisa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, lewat aktivitas bermain peserta didik diperkenalkan dan diarahkan untuk mempelajari berbagai benda yang ada di sekitarnya disertai hati yang senang, kemampuan imajinatif dan batinnya, tangannya atau seluruh tubuhnya. Dengan demikian, peserta didik tak hanya mendengarkan pemaparan dari guru, namun mereka melaksanakan aktivitas bermain juga, di mana kondisi ini pada akhirnya membuat anak secara langsung memahami dan mengerti konsep baru yang dipelajarinya (Mahardikha et al., 2019).

## KESIMPULAN

Data yang didapatkan pada riset ini memperlihatkan dalam penerapan media pembelajaran *puzzle* bisa berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Terkhusus dalam aktivitas belajar mengajar Bahasa Jawa pada topik Aksara Jawa, penggunaan media *puzzle* membawa pengaruh yang baik hasil belajar peserta didik. Setelah dilakukan analisis terbukti bahwa ada ketidaksamaan yang signifikan antara pratreatment dan pasca pemberian treatment terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 3 Menganti yang memanfaatkan media

*puzzle* serta ditemukan pengaruh yang signifikan pada media *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jawa, utamanya pada materi Aksara Jawa. Melalui pemakaian media *puzzle*, peserta didik amat sangat terbantu dalam memahami Aksara Jawa, tampak dari adanya peningkatan nilai dalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang membahas materi tersebut.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sampaikan terima kasih terhadap SDN 3 Menganti Kecamatan Kedung Kota Jepara atas izin yang sudah diberikan guna melakukan penelitian. Selanjutnya, terima kasih juga saya haturkan kepada dosen pembimbing (Ibu Dwiana Asih Wiranti, M.Pd.) dan para dosen PGSD UNISNU Jepara atas bimbingan yang diberikan dalam proses penyelesaian naskah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aningsih, A. T. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Circ Dengan Media Purawa (Puzzle Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa*. [Http://Eprintslib.Ummgl.Ac.Id/Id/Eprint/1116](http://Eprintslib.Ummgl.Ac.Id/Id/Eprint/1116).
- Astutik, L. S. (2019). Pengaruh Media Laron (Gamelan Saron) Dengan Lagu Daerah Terhadap Hasil Belajar Untuk Anak Tunagrahita Ringan Di Slb Malang. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 7(April), 23–29.
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 8(1), 79–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>.
- Chasanah, Y. 2022. Pengembangan Media Puzpasarawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Paragraf Aksara Jawa Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 3 Jumantono. *Jurnal Penelitian Dan Penjaminan Mutu*, 3(2), 117-126.
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. 2018. Pengembangan Media Konkret Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313-333.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. 2020. Pengembangan Game Edukasi Kata Fisika Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Laurica, C., Nisa, K., & Wijayanti, B. (2021). Semantik Dan Aplikasinya Pada Struktur Kalimat Dalam Bahasa Jawa Di Desa Srimulyo Kecamatan Belitang Mulya. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 33–43. <https://doi.org/10.30599/spbs.v3i1.845>.
- Nuryadi, Dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Permata, K. K., Rustono, W. S., & Lidinillah, D. A. M. 2017. Media Puzzle Berbasis Tangram Dalam Pembelajaran Ips. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 1(1), 66-72.
- Mahardikha, Asrori, M., & Yuniarni, D. (2019). Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Tk Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(10), 1–10.
- Marantika, A., Handayani, T., & Putri, A. D. (2015). Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Smp Pelita Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika Jpm Rafa*, 1(2), 161–183. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jpmrafa/article/view/1229>.
- Maulidina, H. (2019). No Title. *ペインクリニック学会治療指針* 2, 2, 1–13.
- Permata, K. K., Ws, R., & Lidinillah, D. A. M. (2017). Media Puzzle Berbasis Tangram Dalam Pembelajaran

4109 Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar – Linda Febrianingrum, Dwiana Asih Wiranti  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6642>

Ips. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 1(1), 66. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V1i1.7499>.

Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sdk Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Sapa - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/Sapa.V8i1.327>.

Purnamasari, I. 2019. *Pengaruh Media Puzzle Aksara Jawa Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas Iii C Di Min 8 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019*. (Skripsi, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Rahmawati, I., P. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (Kartu Flash Aksara Jawa Dan Papan Tulis) Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas Iv Sdit Taqiyya Rosyida Kartasura*. (Skripsi, Uin Raden Mas Said Surakarta).

Ratna., Dian F., & Irman, S. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Arias (*Assurance, Relevance, Interest And Satisfaction*) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Tinggi Sd Negeri 138 Kulinjang. Mahaguru: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 109-117.

Setianingsih, Amila, W.A., & Firiana, N.K. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191-205.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Susetyo, Dp. B., Widiyatmadi, Hm. E., & Sudiantara, Y. (2014). Self Concept Self Appreciation Of Javanese People. *Psikodimensia*, 13(1), 47.

Turrahmi, N., Erfan, M., & Yahya, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office Power Point Pada Materi Objek Ipa Dan Pengamatannya. *Quark: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi*, 1–7. <https://doi.org/10.31227/Osf.Io/T6ky9>.

Wanningrum, C. P., & Sukmawati, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Arias (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, And Satisfaction) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.32884/Ideas.V9i1.1205>.

Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/Ijerr.V2i3.22563>.

Wiranti, D. A., & Sutriyani, W. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan Sorogan Hanacaraka Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 8(2), 313. <https://doi.org/10.21043/Elementary.V8i2.8156>.

Wulandari, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Media Papan Flannel Terhadap Aktivitas Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn 2 Sila The Influence Of Quantum Learning Model Assisted By Flanel Board Media On Social Science Learning Activities Of Students C. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 91. <http://prospek.unram.ac.id/index.php/Renjana/index>.

Yunita, S., & Ucup, S. 2021. Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*. 3(8), 2000-2006.

Yushofah, N., & Heru, S. 2021. Pengembangan Media Permainan Dawa (Domino Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas Iii Sd. *Jpgsd*, 9(5), 2393-2403.