

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL
AKSARA JAWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA JAWA SISWA KELAS IV
SDN BATURSARI 3 MRANGGEN DEMAK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata I
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

DELIA LUTFITA ASHARI

NIM: 2103096095

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Delia Lutfita Ashari
NIM : 2103096095
Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL
AKSARA JAWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA SISWA KELAS IV
SDN BATURSARI 3 MRANGGEN DEMAK**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 03 Maret 2025

Pembuat Pernyataan,



Delia Lutfita Ashari

NIM: 2103096095

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km.2 Semarang 50185

Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

<http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL AKSARA JAWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
JAWA SISWA KELAS IV SDN BATURSARI 3 MRANGGEN DEMAK**

Penulis : **Delia Lutfita Ashari**

NIM : 2103096095

Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah di ujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 16 April 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Kristi Liani Purwanti, S.Si. M.Pd

NIP. 198107182009122002

Penguji Utama I,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.

NIP. 196112051993032001

Sekretaris Sidang/Penguji,

Dr. Ninit Alfianika, M.Pd.

NIP. 199003132020122008

Penguji Utama II,

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.

NIP. 199202172020121003

Pembimbing,

Titik Rahmawati, M.Ag.

NIP. 197101222005012001



NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 03 Maret 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	: Pengembangan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak.
Nama	: Delia Lutfita Ashari
Nim	: 2103096095
Jurusan	: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Pembimbing,



Titik Rahmawati, M.Ag.

NIP: 197101222005012001

ABSTRAK

Judul : **Pengembangan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak**

Penulis : Delia Lutfita Ashari

NIM : 2103096095

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman aksara Jawa pada siswa sekolah dasar. Mengatasi permasalahan tersebut pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media *puzzle* dalam mengenalkan, membaca, dan menulis aksara Jawa untuk siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah R&D. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV A SDN Batusari 3 Mranggen Demak, yang dipilih secara acak dari dua rombel. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta tes pre-test dan post-test.

Penelitian ini mengkaji rumusan masalah: 1. Bagaimana kemampuan siswa kelas IV SDN Batusari 3 dalam mengenal aksara Jawa?, 2. Bagaimana Langkah-langkah pengembangan media *puzzle* yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Batusari 3?, 3. Apakah penggunaan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal aksara Jawa pada mata Pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Batusari 3?. Hasil menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media *puzzle*, kemampuan siswa masih rendah dengan rata-rata *pretest* 33,00. Kesulitan utama siswa meliputi pengenalan bentuk aksara, pasangan aksara, dan sandhangan swara. Langkah pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Validasi menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan skor ahli media 4,75 (95%) dan ahli materi 4,62 (92%). Uji lapangan dengan 30 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dengan N-Gain 63,41% (Cukup Efektif), serta respon siswa sangat positif (82,26%), menunjukkan media ini menarik, mudah digunakan, dan interaktif.

Kata Kunci : Media Puzzle, Aksara Jawa, Kemampuan Mengenal

TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam penulisan skripsi disertai ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor 158/1987 dan Nomor 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُوْ

ai = اِيْ

iy = اِيْ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Batursari 3 Mranggen Demak"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya yang senantiasa kita harapkan syafa'at-nya hingga yaumul akhir kelak. *Aamiin.*

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tentunya tidaklah luput dari banyaknya bantuan, bimbingan, arahan, kritik, saran, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag.

3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd.
4. Dosen Wali Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd., yang telah memberikan arahan, motivasi selama perkuliahan dari awal sampai akhir masa studi, serta bimbingan dalam pengajuan judul skripsi.
5. Dosen Pembimbing Titik Rahmawati, M.Ag., yang telah mencurahkan waktu, tenaga, pikiran, serta motivasi untuk memberikan bimbingan penulisan skripsi dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan keikhlasan hingga akhir penulisan.
6. Segenap dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan motivasinya selama masa perkuliahan.
7. Kepala Sekolah SDN Batursari 3 Mranggen Demak Bapak Sumarno, S.Pd., M.Pd., Siti Aminah, S.Pd. dan Muqodaturrohmah, S.Pd., selaku guru kelas VI A dan guru kelas IV B, serta siswa-siswi kelas IV A dan IV B, yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam melaksanakan proses penelitian skripsi ini.
8. Kedua orang tua tercinta saya, Ayahanda tercinta Haryanto dan Ibunda tercinta Almh. Ibu Siti Asmah, yang senantiasa memberikan doa, semangat, serta dukungan tanpa henti dalam setiap langkah penulis. Kepada ayahanda tercinta yang senantiasa telah berjuang merangkap peran orangtua. Kepada ibunda tercinta, yang meskipun

telah tiada, namun kasih sayang dan doanya selalu melekat setiap perjuangan penulis dan semoga Allah SWT seantiasa melapangkan kuburnya. Terimakasih untuk kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk berproses sampai detik ini.

9. Diri saya sendiri yang telah berjuang menghadapi segala tantangan, terima kasih telah bertahan, belajar, dan terus berusaha hingga saat ini.
10. Saudari tersayang saya, Devina Aulia Ashari yang selalu memberikan bantuan, dukungan, dan tempat untuk berkeluh kesah selama proses yang dilalui oleh penulis.
11. Segenap saudara-saudara keluarga besar ayah dan ibu yang telah memberikan dukungan baik secara materi maupun non-materi. Bantuan, doa, serta motivasi mereka menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis.
12. Sahabat saya Nila Zahroh dan Linda Setya Ningrum, yang telah kebersamai selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi. Serta 3 sahabat SMA penulis, yang juga menjadi tempat berkeluh kesah, tempat diskusi perkuliahan hingga penulisan skripsi yang tiada henti memberikan dukungan kepada penulis.
13. Semua teman seperjuangan PGMI Angkatan 2021, khususnya PGMI 21 C, yang telah menjadi teman berjuang selama proses perkuliahan,

14. Semua teman-teman KKN Posko 63 “Rejosari Timur” yang telah kebersamai dalam proses bermasyarakat, penulis mengucapkan terima kasih, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran aksara Jawa. Aamiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk	11
E. Asumsi Pengembangan.....	12
BAB II : MEDIA PUZZLE DAN KEMAMPUAN MENGENAL AKSARA JAWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA	15
A. Deskripsi Teori.....	15
B. Kajian Pustaka.....	39
C. Kerangka Berpikir.....	44

BAB III : METODE PENELITIAN	45
A. Model Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	51
1. Studi Pendahuluan.....	51
2. Pengembangan Prototipe.....	53
3. Uji Lapangan	57
4. Diseminasi dan Sosialisasi	57
C. Subjek Penelitian	58
D. Teknik Pengumpulan Data	59
E. Teknik Analisis Data	62
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	80
A. Deskripsi Prototipe Produk.....	80
B. Hasil Uji Lapangan	107
5. Hasil Uji Lapangan Terbatas	107
6. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas.....	109
C. Analisis Data.....	111
D. Prototipe Hasil Pengembangan.....	133
BAB IV : PENUTUP	138
A. Kesimpulan	138
B. Saran	139
C. Kata Penutup.....	140
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Nilai Reliabilitas, 67
Tabel 3.2	Kriteria Nilai Daya Pembeda, 69
Tabel 3.3	Kriteria Nilai Kesukaran, 70
Tabel 3.4	Kriteria Skor Penilaian Skala <i>Likert</i> , 71
Tabel 3.5	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran, 72
Tabel 3.6	Kriteria Nilai N-Gain, 74
Tabel 3.7	Kriteria Tingkat Keefektifan, 74
Tabel 3.8	Kriteria Skor Penilaian Skala <i>Likert</i> , 78
Tabel 3.9	Kriteria Analisis Respon Siswa, 79
Tabel 4.1	Analisis Capaian dan Tujuan Pembelajaran, 82
Tabel 4.2	Desain dan Deskripsi Urutan dalam Modul Media, 96
Tabel 4.3	Komentar Ahli Media untuk Perbaikan Media, 101
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas atau Hasil Uji Coba Soal, 112
Tabel 4.5	Hasil Uji Reliabilitas, 113
Tabel 4.6	Hasil Daya Pembeda, 114
Tabel 4.7	Hasil dan Keterangan Daya Pembeda, 115
Tabel 4.8	Hasil Statistik Tingkat Kesukaran Soal, 116
Tabel 4.9	Hasil Tingkat Kesukaran Soal, 116
Tabel 4.10	Hasil Validasi Ahli Media, 117
Tabel 4.11	Hasil Deskripsi Statistik Validasi Ahli Media, 119
Tabel 4.12	Hasil Validasi Ahli Materi, 120
Tabel 4.13	Hasil Deskripsi Statistik Validasi Ahli Materi, 123

Tabel 4.14	Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV A, 124
Tabel 4.15	Hasil Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest, 126
Tabel 4.16	Hasil Statistik N-Gain Skor, 126
Tabel 4.17	Analisis N-Gain Skor, 126
Tabel 4.18	Hasil Uji Normalitas Melalui SPSS, 128
Tabel 4.19	Hasil Nilai Rata-rata, 129
Tabel 4.20	Hasil Uji-t <i>Paired Sample Test</i> , 130
Tabel 4.21	Pernyataan Soal dan Jumlah Responden, 131
Tabel 4.22	Hasil Respon Siswa, 131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Desain Media Puzzle, 36
Gambar 4.1	Desain Awal Bentuk Papan Puzzle, 87
Gambar 4.2	Desain Awal Bentuk Kepingan Puzzle, 88
Gambar 4.3	Desain Kepingan Puzzle Aksara Jawa, 92
Gambar 4.4	Papan Puzzle Aksara Jawa, 94
Gambar 4.5	Potongan Kepingan Puzzle, 94
Gambar 4.6	Papan Puzzle dengan Materi, 95
Gambar 4.7	Desain Kepingan Puzzle, 96
Gambar 4.8	Papan Media Puzzle Sebelum direvisi, 103
Gambar 4.9	Desain Puzzle Sebelum direvisi, 103
Gambar 4.10	Papan Media Puzzle Setelah direvisi, 104
Gambar 4.11	Desain Puzzle Setelah direvisi, 104

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i>	<i>Profil SDN Batursari 3 Mranggen Demak</i>	<i>146</i>
<i>Lampiran 2</i>	<i>Surat Penunjuk Dosen Pembimbing</i>	<i>148</i>
<i>Lampiran 3</i>	<i>Surat Penelitian/ Riset</i>	<i>149</i>
<i>Lampiran 4</i>	<i>Surat Penerimaan Penelitian dari Pihak SD</i>	<i>150</i>
<i>Lampiran 5</i>	<i>Instrumen Wawancara</i>	<i>151</i>
<i>Lampiran 6</i>	<i>Lembar Angket Validasi Ahli Media</i>	<i>154</i>
<i>Lampiran 7</i>	<i>Lembar Angket Validasi Ahli Materi</i>	<i>162</i>
<i>Lampiran 8</i>	<i>Lembar Angket Respon Siswa,</i>	<i>170</i>
<i>Lampiran 9</i>	<i>Lembar Hasil Angket Respon Siswa Skor Tertinggi</i>	<i>173</i>
<i>Lampiran 10</i>	<i>Lembar Hasil Angket Respon Siswa Skor Terendah</i>	<i>175</i>
<i>Lampiran 11</i>	<i>Modul Ajar</i>	<i>177</i>
<i>Lampiran 12</i>	<i>Lampiran Uji Soal</i>	<i>199</i>
<i>Lampiran 13</i>	<i>Lembar Hasil Uji Coba Soal Tertinggi</i>	<i>203</i>
<i>Lampiran 14</i>	<i>Lembar Hasil Uji Coba Soal Terendah</i>	<i>206</i>
<i>Lampiran 15</i>	<i>Soal Pre-test dan Post-test</i>	<i>208</i>
<i>Lampiran 16</i>	<i>Lembar Hasil Pre-test Tertinggi</i>	<i>211</i>
<i>Lampiran 17</i>	<i>Lembar Hasil Pre-test Sedang</i>	<i>213</i>
<i>Lampiran 18</i>	<i>Lembar Hasil Pre-test Terendah</i>	<i>215</i>
<i>Lampiran 19</i>	<i>Lembar Hasil Post-test Tertinggi</i>	<i>217</i>
<i>Lampiran 20</i>	<i>Lembar Hasil Post-test Sedang</i>	<i>219</i>
<i>Lampiran 21</i>	<i>Lembar Hasil Post-test Terendah</i>	<i>221</i>
<i>Lampiran 22</i>	<i>Lembar Tabel Uji Validitas</i>	<i>223</i>

<i>Lampiran 23</i>	<i>Lembar Uji N-Gain</i>	224
<i>Lampiran 24</i>	<i>Lembar Dokumentasi</i>	226
<i>Lampiran 25</i>	<i>Lembar Riwayat Hidup</i>	234

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam mengembangkan potensi diri manusia agar mengenal suatu tatanan yang ada pada masyarakat, karena pendidikan dan kebudayaan memiliki hubungan yang erat satu sama lain. Salah satu cara untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi tantangan era globalisasi adalah melalui pendidikan, yang menjadi aspek yang sangat penting bagi setiap individu. Jadi, salah satu dari tujuan pendidikan adalah untuk melestarikan budaya lokal dan nasional melalui pengajaran yang menekankan pada nilai-nilai budaya serta mengembangkan karakter siswa yang mencintai budayanya.¹

Di Indonesia, menekankan bahwa pendidikan bukan hanya berfokus pada pengembangan intelektual atau pengetahuan akademis, tetapi juga menekankan pentingnya penanaman nilai-nilai budaya dalam diri anak. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam melestarikan budaya, karena pendidikan tidak hanya transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga transfer nilai-nilai budaya yang menjadi

¹Hamalik, Oemar, *Pendidikan Dasar dan Menengah*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 20.

identitas suatu bangsa.² Bentuk dari penanaman nilai-nilai budaya terhadap keragaman budaya di daerah Jawa salah satunya adalah upaya pelestarian aksara Jawa. Salah satu bentuk konkret dari penanaman nilai-nilai budaya terhadap keragaman budaya di daerah Jawa adalah upaya pelestarian aksara Jawa. Pengakuan aksara Jawa sebagai warisan budaya asli Indonesia menjadi salah satu wujud nyata dalam menjaga warisan budaya agar tetap lestari di tengah perkembangan zaman. Peningat pelestarian tersebut adanya penyelenggaraan Kongres Aksara Jawa I pada tahun 2021 di Yogyakarta sebagai upaya untuk menghidupkan kembali penggunaan aksara Jawa.

Maka dari itu, Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya yang sangat penting dalam sejarah dan identitas budaya Jawa. Aksara Jawa adalah sistem penulisan tradisional yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa, yang merupakan bagian integral dari kebudayaan Jawa. Aksara Jawa adalah salah satu aksara tradisional Nusantara yang berkembang di Pulau Jawa. Bentuk modern aksara Jawa yang kini dikenal muncul berangsur-angsur dari aksara Kawi sejak abad 16M.³ Maka, penguasaan informasi mengenai aksara Jawa

²Sanjaya, W, *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 32.

³ Perdana, Aditya Bayu., "*Ragam Langgam Aksara Jawa*", Buku Cetak *Manuskripta*, (Vol. 10, No. 1, tahun 2020), hlm. 2.

tidak hanya berfungsi sebagai kemampuan literasi atau pengetahuan saja, tetapi juga sebagai cara untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal. Meskipun demikian, keberadaan aksara ini mengalami tantangan besar dalam mempertahankan eksistensinya di era globalisasi saat ini. Banyak generasi muda khususnya seorang pelajar yang kurang memahami dan menguasai aksara Jawa, padahal kemampuan tersebut sangat penting sebagai bentuk pelestarian warisan budaya daerah.

Menghadapi era globalisasi, upaya pelestarian budaya semakin diperkuat, salah satunya melalui pengakuan aksara Jawa dalam standar *Unicode* pada tahun 2009, tepatnya dalam *Unicode* versi 5.2. *Unicode* sendiri merupakan sistem pengkodean karakter internasional di bawah naungan *Unicode Consortium*, yang memungkinkan aksara-aksara dunia termasuk aksara Jawa, ditampilkan di komputer dan internet. Dalam konteks pendidikan dasar, integrasi aksara Jawa yang ditampilkan didalam teknologi digital memudahkan proses pembelajaran dan penulisan berbasis digital. Hal ini selaras dengan peran mata pelajaran Bahasa Jawa, yang memiliki kontribusi signifikan dalam pelestarian aksara Jawa sebagai bagian dari warisan budaya. Materi aksara Jawa bukan hanya menjadi warisan budaya salah satu yang dilestarikan, tetapi juga menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan di beberapa daerah di Jawa.

Pengajaran aksara Jawa juga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Hal ini selaras dengan pesan dalam Al-Qur'an Surat Al-Hujurat ayat 13, yang menekankan pentingnya mengenal dan menghormati keberagaman budaya serta identitas suatu bangsa:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ

عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Latin: “*yâ ayyuhan-nâsu innâ khalaqnâkum min dzakariw wa untâ wa ja ‘alnâkum syu‘ûbaw wa qabâ’ila lita‘ârafû, inna akramakum ‘indallâhi atqâkum, innallâha ‘alîmun khabîr.*”

Artinya: “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha teliti.” QS. Al-Hujurat (49:13).⁴

Ayat Al-Qur'an diatas telah menjelaskan bahwa manusia memiliki ragam budaya dan suku yang diharapkan untuk terus saling dikenali. Maka, penerapan nilai-nilai budaya di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak, melalui pembelajaran aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Siswa

⁴ QS, Al-Hujurat (49): 13.

diarahkan untuk mengenal dan memahami aksara Jawa dengan baik serta mampu melestarikannya. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 24 Oktober 2024, diketahui bahwa pengajaran aksara Jawa di sekolah tersebut masih terbatas hanya dengan berpanduan kepada penggunaan buku LKS dan pepak aksara Jawa. Berdasarkan hasil observasi di lapangan dengan mewawancarai guru kelas IV A Ibu Siti Aminah dan guru kelas IV B Ibu Muqodaturrohman dijelaskan bahwa banyak siswa yang kurang memahami huruf aksara Jawa.⁵ Siswa sudah mengetahui bahwa aksara Jawa itu yang berbunyi HANACARAKA tetapi belum dapat mengenali secara jelas bentuk masing-masing huruf aksara Jawa beserta sandhangan dan pasangannya. Banyak siswa yang kurang berminat dalam mempelajari aksara Jawa. Ketidapahaman siswa terhadap aksara Jawa dimungkinkan oleh salah satu faktor, diantaranya tidak menggunakan media yang menarik, kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Persepsi lain siswa menganggap bahwa aksara Jawa kurang menarik dengan kehidupan modern.

Maka, siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak cenderung merasa kesulitan dalam mempelajari aksara Jawa yang memiliki bentuk dan aturan penulisan yang kompleks. Mengakibatkan capaian belajar yang rendah dan kurang optimal. Oleh

⁵ Siti Aminah & Muqodaturrohman, Wawancara, 24 Oktober, 2024.

karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan capaian belajar siswa dalam menulis aksara Jawa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu media yang dianggap dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa adalah media *puzzle*. *Puzzle* sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.⁶ Media *puzzle* memiliki sifat yang interaktif, menantang, dan melibatkan aktivitas fisik serta mental siswa, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara Jawa diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah mengenal dan mengingat bentuk-bentuk aksara Jawa. Pengenalan aksara Jawa dengan menggunakan media *puzzle* dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penyusunannya, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak terkesan membosankan. Selain itu, media *puzzle* juga dapat meningkatkan

⁶ Andang Ismail., *Education Games*. (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), hlm. 99.

kemampuan kognitif siswa dalam hal pengenalan pola, pemecahan masalah, dan kreativitas.

Peneliti berupaya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa melalui pembelajaran dengan memanfaatkan media pendukung yang menarik dan interaktif, seperti media *puzzle*. Media pembelajaran digunakan sebagai alat atau sarana untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa. Media *puzzle* diharapkan membantu dalam mengenali bentuk-bentuk aksara Jawa melalui potongan-potongan *puzzle* yang harus disusun menjadi satu kesatuan yang utuh. Selain itu, media *puzzle* juga dapat melatih kemampuan motorik halus dan logika berpikir siswa. Penggunaan media pembelajaran dengan tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kelas.⁷

Berdasarkan penjelasan di atas terdapat beberapa penelitian yang relevan pada pengembangan media *puzzle* yang digunakan oleh peneliti, pertama terdapat penelitian dari Leny Suryaning Astutik , Ulva Listya Agustin , Beti Istanti Suwandayani pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara

⁷ Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L., *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, (Vol 7, No. 6, Tahun 2023), hlm. 79–87.

Jawa di Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media *Puzzle* terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapannya terhadap hasil belajar aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Sukorejo 1 Blitar, karena terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretest 52,3 dan pada posttest adalah 83,2.

Penelitian kedua ditunjukkan oleh Imra Atun Hasanah, Berliana Henu Cahyani, Banun Havifah Cahyo Khosiyono, Ana Fitrorun Nisa pada tahun 2023 yang berjudul “Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Kartu Huruf dan *Puzzle* Pada Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu huruf dan puzzle terbukti cukup efektif dan memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf yang membuat kemampuan membaca siswa semakin meningkat.

Maka, peneliti ini mengajukan judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak dalam mengenal Aksara Jawa?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media puzzle yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal

aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2024/2025?

3. Apakah penggunaan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak dalam mengenal aksara Jawa.
- b. Untuk mengembangkan media *puzzle* yang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak.
- c. Untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengembangan media pembelajaran,

terutama media *puzzle*, sebagai inovasi untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas IV SD dalam mengenal aksara Jawa. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada pelestarian budaya lokal.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan efektif yang mendukung pelestarian budaya atau pada materi yang berbeda, serta mampu dijadikan kepustakaan dalam penelitian.

2) Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pengajaran aksara Jawa.

3) Bagi Siswa

Membantu siswa mengenali aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan melalui aktivitas menyusun *puzzle*, sekaligus melatih motorik halus dan logika berpikir.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *puzzle*. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa secara interaktif dan menyenangkan. Berikut adalah penjelasan spesifik produk tersebut:

1. Deskripsi Media

Jenis media ini menggunakan media yang bernama *puzzle* dimana *puzzle* memiliki bentuk kepingan-kepingan atau potongan-potongan yang dapat disusun. Bahan utama yang digunakan adalah kayu triplek, yang memiliki sifat kokoh, ringan, serta mudah untuk dipotong dan dicetak. Karakteristik bahan ini menjadikannya salah satu yang cocok sebagai media pembelajaran yang memerlukan interaksi fisik oleh siswa. Selain itu, media harus memiliki ukuran agar terarah dan sama setiap potongannya. Maka, ukuran media *puzzle* yang digunakan yakni sekitar Panjang 26cm x lebar 20cm yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV, dengan ukuran rata-rata satu keping *puzzle* sekitar dengan panjang 5cm x lebar 5cm agar mudah dipegang serta potongan *puzzle* jelas saat lihat oleh siswa-siswi.

2. Rancangan Media

Rancangan produk media *puzzle* ini menggunakan tema aksara Jawa dan pembacaannya dalam huruf latin. Setiap kepingan *puzzle* berisi satu aksara Jawa tunggal,

seperti aksara ha (𑀓𑀸), na (𑀸𑀓), ca (𑀓𑀶), dan seterusnya. Satu

set *puzzle* terdiri dari 20 keping yang mencakup aksara dasar untuk memudahkan siswa mengenal dan mempelajari aksara tersebut. Desain produk dibuat dengan papan penyangga, potongan kepingan *puzzle* yang dicetak atau diprint menggunakan stiker, sehingga gambar terlihat jelas dan lebih tahan lama selama digunakan.

E. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan dalam penelitian media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan mengenal aksara Jawa, sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media *puzzle* diasumsikan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran dalam membantu siswa mengenal dan memahami aksara Jawa. Penggunaan *puzzle* diasumsikan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam membantu proses pengenalan simbol-simbol aksara secara lebih menyenangkan
- b. Siswa memiliki pengetahuan dasar untuk mengenal tentang huruf dan mampu memahami petunjuk dalam permainan *puzzle*.
- c. Pengembangan media dalam penelitian ini membutuhkan validator atau ahli media. Validator

penelitian ini melibatkan guru atau dosen yang ahli dalam perancangan media, atau yang ahli dalam bidang pembelajaran pada penelitian ini.

- d. Dalam pengembangan media diperlukan data yang empiris agar terlihat kelayakan media yang digunakan dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran maka peneliti menggunakan uji coba media kepada siswa menggunakan test tertulis.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media terbatas pada materi, karena hanya berfokus pada materi aksara Jawa.
- b. Keberhasilan layaknya penggunaan media memiliki keterbatasan variasi dalam penyajian berupa waktu pembelajaran yang terbatas dan jangka waktu dalam penerapan media secara konsisten. Selain itu, dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, diperlukan penyesuaian ukuran dan pemilihan warna yang tepat, yang memerlukan waktu yang cukup lama untuk memadukan setiap kepingan dengan satu aksara serta bunyi huruf latinnya benar melalui desain visual, dan juga memakan cukup biaya dalam proses pencetakan medianya.
- c. Uji coba empiris atau uji lapangan untuk menguji efektivitas media memiliki keterbatasan pada uji

lapangan termasuk durasi penggunaan yang terbatas, variasi fasilitas di sekolah, serta media yang mungkin hanya mencakup aspek tertentu dari aksara Jawa.

BAB II

MEDIA PUZZLE DAN KEMAMPUAN MENGENAL AKSARA JAWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Puzzle

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media secara umum diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam konteks pendidikan, definisi media pembelajaran merupakan sarana, strategi, atau cara yang dipakai untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan membuat proses pembelajaran lebih optimal dan efisien. Definisi-definisi lainnya telah banyak dijelaskan oleh para ahli. Secara umum, para ahli mendeskripsikan media dengan menggunakan perspektif kegunaannya. Media pembelajaran menurut ahli, media pembelajaran adalah alat bantu belajar adalah semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa

melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif.¹

Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.² Adapula, pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.³ Pengertian tersebut juga menekankan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu guru untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan terstruktur, serta membantu siswa dalam menerima informasi dengan lebih baik melalui berbagai macam pendekatan, baik visual, ataupun pendekatan lainnya.

¹ Hamalik, O., *Media Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 15.

² Kustandi, C. dan Sutjipto, B., *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 8.

³ Sadiman, Arief S., dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 7.

Maka dari itu, Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, karena berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas dan memudahkan penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik atau siswa. Media pembelajaran menjadi komponen yang tidak terpisahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran membuat materi yang disampaikan lebih mudah dipahami, menarik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, serta membantu mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi secara konvensional. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pendidikan di berbagai tingkat, khususnya di sekolah dasar.

b. Pengertian *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran

Kata "*puzzle*" berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. *Puzzle* sebagai Media Pembelajaran adalah alat atau permainan yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar melalui penyelesaian masalah

atau pemecahan teka-teki. Media *Puzzle* dapat merangsang kemampuan kognitif, seperti pemecahan masalah, berpikir logis, dan kreativitas. *Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.⁴ Kemudian ada yang menyatakan bahwa media pembelajaran seperti *puzzle* dapat membantu siswa untuk belajar dengan lebih aktif, karena *puzzle* menuntut mereka untuk berpikir secara logis, kreatif, dan analitis dalam menyusun potongan-potongan gambar atau informasi menjadi sebuah kesatuan yang bermakna.⁵

Namun, selain itu *puzzle* adalah alat bantu visual yang berbentuk permainan dengan tujuan memecahkan suatu masalah atau menyusun potongan gambar hingga menjadi utuh.⁶ *Puzzle* sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk melatih

⁴ Rahmanelli, "Efektifitas Pemberian Tugas Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran Geografi Regional", Jurnal pelangi pendidikan, (Vol. 2, No. 1, Tahun 2007), hlm. 23-30.

⁵ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 90.

⁶ Rista Dwi Permata. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, (Vol. 5, No. 2, Tahun 2020), hlm. 1-10.

kemampuan berpikir siswa, terutama dalam memahami hubungan antara bagian-bagian kecil dengan keseluruhan gambar atau konsep yang lebih besar. *Puzzle* juga efektif untuk meningkatkan daya ingat dan konsentrasi siswa, terutama ketika mereka dihadapkan pada tugas-tugas yang memerlukan pemahaman yang detail.

Secara keseluruhan, penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat, terutama dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan mengenal aksara Jawa, serta memecahkan masalah agar dapat memahami setiap simbol aksara, dan siswa dapat belajar secara kolaboratif. *Puzzle* juga membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pendekatan yang lebih konkret dan interaktif, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu *puzzle* sebagai media yang fleksibel, *puzzle* dapat digunakan diberbagai mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Keunggulan Media *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran

Pengertian *puzzle* diatas dapat dijelaskan bahwa media *puzzle* memiliki suatu keunggulan jika dijadikan sebagai alat bantu proses pembelajaran atau sebagai media pembelajaran, berikut beberapa keunggulan yang ada pada media *puzzle* sebagai media pembelajaran:

1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Puzzle* menuntut siswa untuk aktif berpikir dan mencari solusi melalui penyusunan potongan-potongan simbol aksara atau gambar lainnya atau informasi yang telah dipecah. Seperti yang telah dijelaskan pada pengertian *puzzle* bahwa *puzzle* adalah alat bantu visual yang berbentuk permainan dengan tujuan memecahkan suatu masalah atau menyusun

potongan gambar hingga menjadi utuh.⁷ Maka, sebagai media pembelajaran, *puzzle* dapat digunakan untuk mengasah kemampuan siswa, serta melibatkan secara aktif siswa dalam memahami hubungan simbol, angka, atau huruf pada bagian-bagian kecil potongan *puzzle* dengan keseluruhan gambar atau konsep materi yang diberikan menjadikan pemahaman yang lebih luas. Karena siswanya sendiri dilibatkan dalam proses penyusunan potongan-potongan *puzzle*.

2) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif

Penggunaan media *puzzle* juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam menyelesaikan permainan pada media *puzzle*, siswa dituntut untuk menganalisis setiap bagian serta mampu menyebutkan simbol atau aksara apa yang akan mereka

⁷ Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hlm. 75.

susun dan menyusunnya menjadi sebuah huruf-huruf yang ada pada aksara jawa atau konsep materi lain secara benar. Salah satu ahli menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah, seperti *puzzle*, dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas dalam menemukan solusi.⁸ *Puzzle* memberikan tantangan bagi siswa untuk berpikir lebih mendalam, mengevaluasi berbagai kemungkinan, dan mengambil keputusan berdasarkan analisis logis.

3) Meningkatkan Daya Ingat dan Pemahaman Konsep

Media *puzzle* dari penelitian-penelitian sebelumnya juga terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep untuk siswa terutama disekolah dasar. Salah satu ahli mengemukakan bahwa pembelajaran yang

⁸ Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. (Boston: Allyn and Bacon, 2009), hlm. 64.

melibatkan manipulasi visual, seperti penggunaan media *puzzle* dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami konsep yang diajarkan serta mudah untuk mengingat materi yang diberikan.⁹ Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* tersebut maka membutuhkan proses menyusun potongan-potongan *puzzle*, secara fisik kegiatan tersebut membantu memperkuat keterkaitan antara informasi visual dan pemahaman siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengingat informasi karena mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar.

4) Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus

Penggunaan media *puzzle* tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan kognitif, tetapi juga untuk peningkatan keterampilan motorik halus siswa. Aktivitas menyusun potongan-potongan *puzzle*

⁹DePorter, Bobbi, & Hernacki, Mike. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: Kaifa, 2013), hlm. 102.

memerlukan koordinasi tangan dan mata yang baik, yang membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan motorik halus. Dijelaskan bahwa aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik halus seperti menyusun *puzzle* dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan ketangkasan tangan serta koordinasi visual-motorik, yang sangat penting untuk berbagai tugas di kehidupan sehari-hari maupun pembelajaran lainnya.

2. Kemampuan Mengenal Aksara Jawa

a. Pengertian Kemampuan Mengenal

Dalam konteks pendidikan, kemampuan mengenal sering kali merujuk pada kemampuan siswa untuk mengenali huruf, simbol, atau konsep dasar yang menjadi fondasi bagi pembelajaran lanjutan. Misalnya, dalam pengenalan aksara atau bahasa, kemampuan mengenal melibatkan identifikasi bentuk-bentuk huruf, suara yang terkait, serta makna yang terkandung di dalamnya. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri tanda aksara dalam tata tulis. Tanda aksara tersebut

merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.¹⁰ Selain itu, Kemampuan mengenal adalah kemampuan individu untuk mengidentifikasi dan memahami berbagai objek, simbol, atau konsep berdasarkan pengalaman dan pembelajaran yang telah dilakukan. Adapula, yang menjelaskan bahwa kemampuan mengenal merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran yang melibatkan pengenalan konsep dan informasi, yang penting untuk pengembangan keterampilan lebih lanjut.¹¹

Pada pengenalan aksara Jawa di sekolah dasar, kemampuan mengenal aksara sangat krusial sebagai tahap awal pembelajaran budaya ataupun bahasa daerah. Maka dari itu, penjelasan bahwa kemampuan mengenal simbol-simbol aksara pada anak melibatkan proses visualisasi yang memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi bentuk huruf serta menghubungkan simbol-simbol

¹⁰ Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A. *Early Education: Three-, Four-, and Five-Year-Olds Go to School*. (Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice, 2006), hlm. 221.

¹¹ Sanjaya, W. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 45.

tersebut dengan bunyi tertentu.¹² Tahap ini menjadi dasar penting bagi pengembangan keterampilan membaca dan menulis. Dalam konteks aksara Jawa, pengenalan ini membantu siswa memahami perbedaan antara aksara Latin dan aksara Jawa, serta memfasilitasi mereka dalam mempelajari tata bahasa dan struktur kalimat dalam bahasa Jawa.

Pengenalan aksara Jawa tidak hanya melibatkan kemampuan mengenali bentuk huruf, tetapi juga memahami makna budaya di balik setiap aksara. Pendidikan bukan hanya tentang pengajaran akademis, melainkan juga tentang internalisasi nilai-nilai budaya.¹³ Oleh karena itu, ketika siswa belajar mengenal aksara Jawa, mereka tidak hanya memperoleh keterampilan linguistik, tetapi juga belajar untuk menghargai warisan budaya Jawa. Dengan demikian, pengenalan aksara Jawa menjadi lebih dari sekadar proses mengenali huruf; ini juga

¹² Seefeldt, Carol, & Wasik, Barbara A. (2006). *Early Education: Three-, Four-, and Five-Year-Olds Go to School*. (Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice, 2006), hlm. 221.

¹³ Ki Hajar Dewantara. *Pendidikan dan Kebudayaan*. (Yogyakarta: Taman Siswa, 1967), hlm. 30.

merupakan upaya untuk melestarikan budaya yang kaya dan bernilai tinggi.

Pengenalan aksara Jawa dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai dasar yang krusial bagi siswa, terutama pada tahap awal pembelajaran. Proses ini meliputi pengenalan bentuk huruf secara visual, penyesuaian antara tulisan dengan bunyi bacaan, dan Kemampuan menulis serta membaca aksara Jawa. Pengenalan aksara Jawa tidak hanya terbatas pada aspek bahasa, tetapi juga erat kaitannya dengan upaya melestarikan nilai-nilai budaya. Seperti yang dinyatakan oleh ahli, bahwa kemampuan mengenali aksara merupakan pondasi bagi keterampilan membaca dan menulis yang lebih lanjut, sementara menurut ahli lainnya, pendidikan harus melibatkan unsur budaya untuk membentuk manusia secara utuh. Oleh karena itu, pembelajaran aksara Jawa memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan literasi sekaligus memperkuat identitas budaya siswa.

3. Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Aksara Jawa

- a. Hubungan Antara *Puzzle* dan Kemampuan Mengenal Aksara Jawa

Puzzle sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal, terutama dalam konteks pendidikan anak disekolah dasar. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang minat, dan memperkuat daya ingat. Melalui aktivitas menyusun *puzzle*, siswa tidak hanya belajar mengenal bentuk dan pola, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik halusny.

Kegiatan yang melibatkan penggunaan media *puzzle* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep baru dalam proses pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini disebabkan oleh sifat interaktif dari *puzzle* yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Ketika siswa berusaha menyusun potongan-potongan *puzzle*, mereka secara tidak langsung berlatih mengenali bentuk, warna, dan hubungan antar bagian, yang sangat penting dalam proses pembelajaran aksara atau simbol.

Berikut ini merupakan beberapa penjelasan bahwa adanya hubungan antara *puzzle* dan kemampuan mengenal Aksara Jawa:

1) Media *Puzzle* Sebagai Sarana Pengajaran Visual

Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa mengenal aksara Jawa. Penggunaan *puzzle* dalam pengajaran aksara Jawa memungkinkan siswa untuk melihat, menyentuh, dan merangkai potongan aksara menjadi bentuk yang utuh, sehingga memudahkan mereka dalam mengenali bentuk huruf aksara Jawa secara visual. Seperti yang telah dituliskan menurut ahli menjelaskan bahwa media visual seperti *puzzle* sangat efektif untuk membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak,¹⁴ seperti aksara Jawa, karena mereka lebih mudah mengenali pola dan bentuk melalui interaksi langsung dengan objek visual.

¹⁴DePorter, Bobbi, & Hernacki, Mike. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: Kaifa, 2013), hlm. 102.

2) Mendukung Pembelajaran Aksara Jawa yang Menyenangkan dan Bermakna

Penggunaan *puzzle* dapat mengintegrasikan dalam pembelajaran aksara Jawa membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan *puzzle*, siswa tidak hanya dilatih untuk mengenali bentuk aksara Jawa, tetapi juga diberikan pengalaman belajar yang seru dan interaktif. Hal ini membuat mereka lebih antusias dan termotivasi untuk terus mengeksplorasi pembelajaran aksara. Salah satu ahli mengemukakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena siswa menjadi lebih santai dan siap menerima materi baru.¹⁵ Kaitannya dengan aksara Jawa, media *puzzle* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kreatif, aktif, dan tanpa

¹⁵Lestari, Dwi. *Metode Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar*. (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2013), hlm. 75.

tekanan. Aktivitas ini juga memungkinkan siswa untuk membangun keterampilan kognitif dan motorik secara bersamaan, sehingga pengenalan aksara tidak hanya menjadi proses yang terfokus pada linguistik, tetapi juga melibatkan keterampilan praktis dan mental lainnya yang penting untuk perkembangan siswa secara menyeluruh.

b. Tahap-tahap Pengenalan Aksara Jawa

Berikut beberapa tahap dalam mengenalkan Aksara Jawa kepada siswa kelas 4 yang disusun secara sistematis untuk membantu siswa mengenali, memahami, dan mempraktikkan aksara Jawa:

1) Tahap Pengenalan Visual Melalui Pengenalan Media

Tahap pengenalan visual ini termasuk tahap awal atau tahap menggunakan gaya belajar untuk memberikan informasi pengenalan materi melalui media pembelajaran. Gaya belajar visual adalah gaya belajar di mana seseorang lebih mudah menyerap informasi melalui gambar, diagram, peta, atau bentuk visual

lainnya.¹⁶ Pada tahap ini guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi yang akan dipelajari, serta mengenalkan bagaimana bentuk-bentuk dari aksara Jawa melalui media *puzzle* yang telah disediakan untuk membantu proses pembelajaran.

2) Tahap Pengenalan Bunyi atau Pengucapan

Setelah siswa mengenal bentuk visual aksara Jawa, mereka diajarkan untuk mengaitkan aksara tersebut dengan bunyi yang sesuai atau ejaan yang benar. Hal ini termasuk langkah penting dalam pembelajaran aksara karena aksara Jawa memiliki sistem bunyi yang berbeda dari alfabet Latin. Pertama Guru memimpin pengucapan setiap huruf aksara Jawa serta menunjukkan bagaimana bentuknya yang akan disebutkan dan siswa diminta untuk menirukan bunyi yang diucapkan oleh guru. Kedua, kemudian guru memberikan arahan kepada siswa untuk melihat simbol atau

¹⁶ DePorter, Bobbi, & Hernacki, Mike. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: Kaifa, 2013), hlm. 112.

huruf aksara apa yang akan ditunjukkan oleh guru kemudian siswa yang menyebutkan dan melafalkan bunyinya secara bersama-sama.

3) Tahap Pengenalan Menulis Secara Dasar dan Membaca Aksara Jawa

Tahap pengenalan menulis dan membaca aksara Jawa secara dasar sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk siswa di tingkat pendidikan dasar. Pada tahap awal ini mencakup pengenalan bentuk huruf aksara Jawa dan cara penulisannya, di mana siswa dilatih untuk menulis huruf-huruf tersebut dengan benar dan rapi.¹⁷ Selanjutnya, dijelaskan bahwa dalam pengenalan membaca, siswa diajarkan untuk mengenali dan membaca suku kata serta kata-kata sederhana yang menggunakan aksara Jawa, sehingga mereka dapat memahami makna dari tulisan yang mereka baca. Proses ini harus dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengenalan

¹⁷ Hamalik, Oemar. *Pendidikan Dasar dan Menengah*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 45.

huruf, lalu suku kata, hingga kalimat, agar siswa dapat membangun keterampilan membaca yang solid. Menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti gambar atau *puzzle*, dapat memfasilitasi siswa dalam memahami dan mengingat bentuk aksara, sehingga proses belajar membaca dan menulis menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, pada tahap ini memberikan manfaat untuk peneliti mendapatkan data jika nantinya ada kegiatan *post-test* dan *pre-test* untuk menguji apakah siswa dapat mengenal aksara Jawa dengan baik.

4. Pembelajaran Aksara Jawa

a. Pembelajaran Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV Sekolah Dasar

Pembelajaran aksara Jawa di Sekolah Dasar kelas IV memiliki peran penting dalam pelestarian bahasa dan budaya daerah. Aksara Jawa sebagai bagian dari warisan budaya bangsa, diajarkan dengan tujuan agar siswa dapat mengenal dan memahami huruf-huruf Jawa yang digunakan dalam tata tulis bahasa Jawa. Pada kelas IV, siswa diajarkan untuk

mengenal aksara Jawa, mulai dari aksara dasar seperti **Hanacaraka** hingga pengenalan pasangan dan sandhangan aksara yang lebih kompleks. Pembelajaran ini bertujuan untuk melatih keterampilan membaca dan menulis menggunakan aksara Jawa, sekaligus menanamkan rasa bangga terhadap bahasa daerah.

Seperti yang ada pada LKS Bahasa Jawa kelas IV, terdapat tujuan pembelajaran pada bab aksara Jawa dijelaskan bahwa siswa diharapkan mengenal aksara Jawa serta memahami aksara sandhagannya, serta mampu menuliskan aksara Jawa dengan tepat. Berikut ini materi aksara Jawa di kelas IV:

Aksara Jawa ada 20 huruf dan aturannya, di dalam aksara Jawa selalu ada yang berpasangan artinya setiap aksara memiliki pasangan. Aksara Jawa disebut juga dengan aksara Hanacaraka.

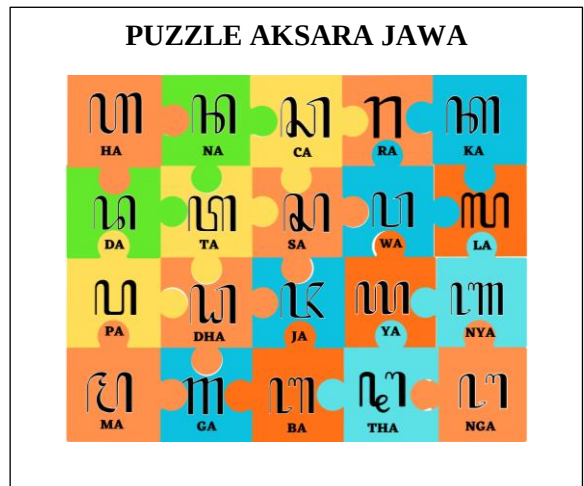
1) Pengenalan Aksara Dasar

Mengenal dan menulis aksara dasar atau carakan yang terdiri dari 20 aksara:

𑊛𑊂 HA	𑊛𑊀 NA	𑊛𑊁 CA	𑊛𑊃 RA	𑊛𑊀𑊂 KA
𑊛𑊀 DA	𑊛𑊃𑊂 TA	𑊛𑊁 SA	𑊛𑊃 WA	𑊛𑊀𑊂 LA
𑊛𑊂 PA	𑊛𑊃𑊀 DHA	𑊛𑊁 JA	𑊛𑊃𑊂 YA	𑊛𑊀𑊂𑊂 NYA
𑊛𑊀 MA	𑊛𑊂 GA	𑊛𑊃𑊂 BA	𑊛𑊃𑊂 THA	𑊛𑊃𑊂 NGA

Berikut ini peneliti membuat contoh desain media *puzzle* yang akan digunakan saat penelitian berlangsung. Media tersebut terbuat dari triplek dengan materi aksara Jawa legena atau aksara dasar. Dimana disetiap potongan keping *puzzle* terdapat satu huruf aksara.

Gambar 2.1 Contoh Desain Media *Puzzle*



2) Pengenalan Pasangan Aksara Jawa

Pasangan digunakan untuk menyambungkan dua aksara atau membentuk suku kata tanpa vokal tambahan. Pasangan ini umumnya digunakan pada kata yang memiliki pertemuan konsonan.

... 𐦲𐦺	... 𐦲	... 𐦲𐦺	... 𐦲	... 𐦲𐦺
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
... 𐦲𐦺	... 𐦲𐦺	... 𐦲𐦺	... 𐦲	... 𐦲𐦺
Da	Ta	Sa	Wa	La
... 𐦲𐦺	... 𐦲	... 𐦲	... 𐦲	... 𐦲
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
... 𐦲	... 𐦲	... 𐦲	... 𐦲	... 𐦲
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

3) Pengenalan Sandhangan (Tanda Baca atau Vokal)

Penggunaan sandhangan di kelas 4 masih menggunakan yang dasar seperti huruf vokal.

Wulu		i
Suku		u
Taling		e
Taling Tarung		o
Pepet		è

b. Tantangan dalam Pembelajaran Aksara Jawa

Pembelajaran aksara Jawa di kalangan siswa menghadapi berbagai tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa tantangan utama:

1) Persepsi Negatif terhadap Aksara Daerah

Tantangan ini menjelaskan adanya persepsi negatif terhadap pentingnya pembelajaran aksara daerah, termasuk aksara Jawa. Dapat dijelaskan bahwa banyak masyarakat yang menganggap aksara Jawa tidak relevan dengan perkembangan zaman modern, sehingga minat siswa untuk

mempelajari aksara ini menjadi berkurang. Persepsi ini dapat memengaruhi motivasi siswa dan dukungan orang tua dalam proses pembelajaran aksara Jawa.

2) Tantangan dalam Mengajarkan Konsep Abstrak atau Kuno

Aksara Jawa memiliki sistem penulisan yang berbeda dari huruf Latin, sehingga pengajarannya bisa menjadi sebuah tantangan. Saat ini siswa sering kali mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk dan pengucapan aksara Jawa akibat perbedaan yang mencolok dibandingkan dengan huruf-huruf yang sudah mereka kenal. Kesulitan ini dapat menimbulkan rasa frustrasi atau bingung dan hal tersebut berpotensi mengurangi minat siswa untuk melanjutkan pembelajaran mengenai aksara Jawa.

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian relevan dari Jurnal yang ditulis oleh Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. Dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa

di Sekolah Dasar”¹⁸. Penelitian ini berfokus pada metode kuantitatif, subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 1 Sukorejo Blitar dengan jumlah sample 30 siswa. Penelitian ini menunjukkan hasil penelitian menggunakan teknik observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian ini nilai pretest 52.3 dan posttest 83.2 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *Puzzle* terhadap hasil belajar aksara Jawa pada siswa kelas III SDN Sukorejo 1 Blitar.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Namun perbedaannya terdapat pada metode penelitian yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang akan datang menggunakan metode R&D atau Pengembangan, serta pada waktu, tempat, dan jumlah sampel pada penelitian. Perbedaannya juga terdapat pada bentuk, desain, serta bahan media yang digunakan.

2. Penelitian relevan dari jurnal yang ditulis oleh Mutiara Dilamsyah, dan Heru Subrata, dengan judul penelitian

¹⁸ Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), Vol. 8, No. 1, 2020.

Pengembangan Media Pusawara (*Puzzle Aksara Jawa*) untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD.¹⁹ Penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa media dikatakan sangat valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 81%-100% dan media dikatakan valid apabila memperoleh hasil uji kevalidan sebesar 61%-80%. Kemudian penelitian tersebut memperoleh presentase kevalidan media pusarawa oleh ahli materi sebesar 91,66% dengan kategori sangat valid adapun perolehan nilai hasil uji validasi oleh ahli media sebesar 79,16% dengan kategori valid. Berdasarkan perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa media pusarawa memiliki kevalidan dan kepraktisan yang layak digunakan siswa kelas III SD untuk keterampilan membaca aksara Jawa legena.

Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada hasil yang dipengaruhi seperti ketrampilan membaca, serta juga terdapat pada bentuk, desain, dan bahan media yang digunakan. Sedangkan

¹⁹ Mutiara Dilamsyah & Heru Subrata. *Pengembangan Media Pusawara (Puzzle Aksara Jawa) untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 8 No. 2, 2020.

penelitian yang akan dilakukan yaitu kemampuan mengenal, perbedaannya juga terletak pada waktu, tempat penelitian. Namun penelitian keduanya sama-sama menggunakan media *puzzle* dan menggunakan model pengembangan ADDIE.

3. Penelitian relevan yang ditulis oleh Pumamasari Ita, dengan judul “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”.²⁰ Walaupun kedua penelitian sama-sama menggunakan media *puzzle* sebagai alat bantu dalam pembelajaran aksara Jawa, namun terdapat perbedaan pada tingkat kelas, fokus pengukuran, subjek, dan lingkungan pendidikan memberikan konteks dan hasil penelitian yang berbeda. Penelitian Pumamasari menitik beratkan pada hasil belajar secara keseluruhan, sedangkan penelitian di SDN Batusari 3 lebih fokus pada meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa secara mendalam, serta terdapat perbedaan pada segi media yang digunakan.

²⁰ Pumamasari, Ita. *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. (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019).

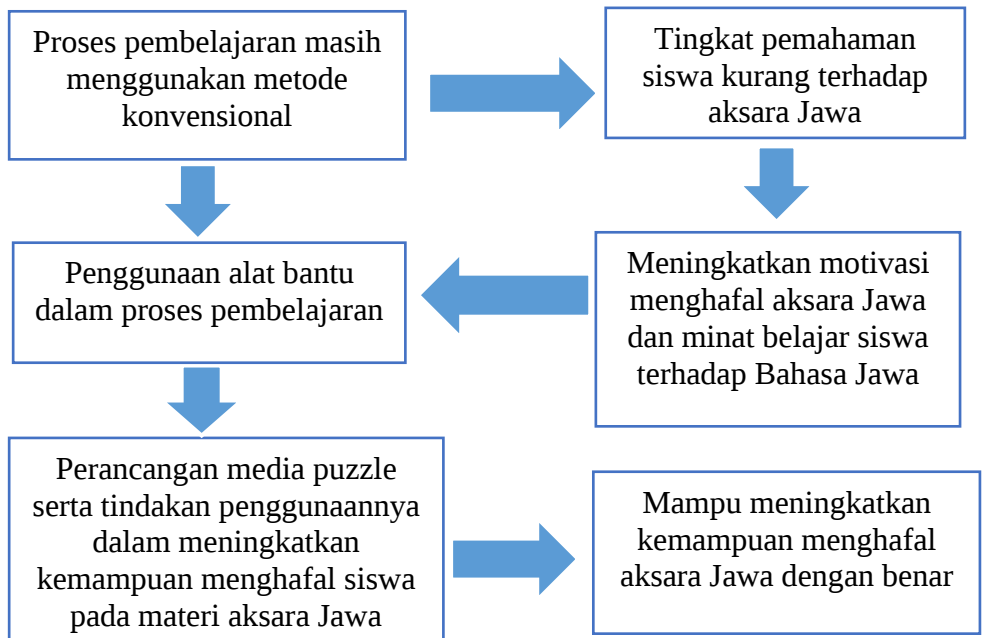
4. Penelitian relevan dari jurnal yang ditulis oleh Amalia, S., dan Patiung, D. tahun 2021. Dengan judul “Pengembangan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin bagi Anak Usia Dini”.²¹ penelitian tersebut menjelaskan media *puzzle* dinilai valid atau layak, berdasarkan rata-rata penilaian dari aspek fisik media, manfaat puzzle untuk huruf Latin, serta penggunaannya pada huruf Latin, dengan rata-rata nilai validasi sebesar 3,52%. Dapat dilihat bahwa penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sekarang memiliki persamaan dalam penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal simbol atau huruf pada siswa, namun penelitian yang akan dilakukan fokus pada pengenalan aksara atau huruf sebagai dasar literasi. Dengan demikian, perbedaan antara kedua penelitian terletak pada subjek dan objek yang dikaji, serta metode dan desain penelitian yang digunakan. Perbedaan lainnya terletak pada bentuk, dan bahan media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia dan Patiung berfokus pada anak usia dini dengan objek huruf Latin, sementara penelitian di SDN

²¹ Amalia, S., & Patiung, D. *Pengembangan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin bagi Anak Usia Dini*. Journal: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 4(1), 2021.

Batarsari 3 mengkaji siswa kelas IV dengan aksara Jawa sebagai fokusnya.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan penelitian ini, dalam penyusunan kerangka berpikir yang digambarkan bahwa pengembangan media *puzzle* terhadap kemampuan mengenal aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Pemanfaatan media pendidikan yang sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi. Media *puzzle* dianggap sebagai salah satu metode efektif untuk mengenalkan konsep atau simbol, termasuk aksara Jawa. Berikut ini kerangka berpikir pada penelitian ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

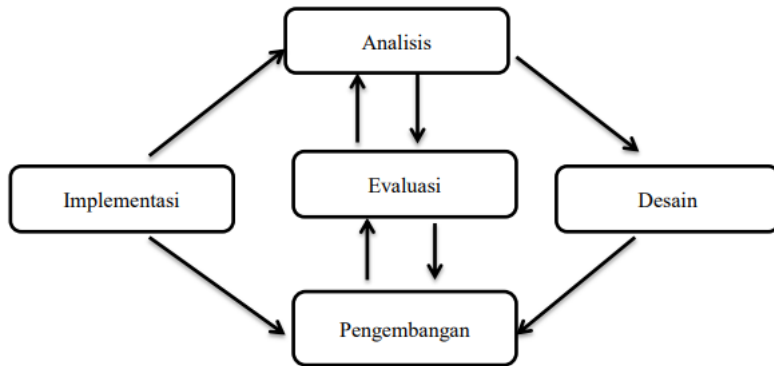
A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis model penelitian pengembangan, metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggrisnya adalah *Research and Development* atau metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Dengan menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D), ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *puzzle* sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa. Pada penelitian ini melibatkan serangkaian tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk yang dikembangkan.

Model pengembangan yang akan digunakan yaitu model dikembangkan oleh Dick and Carey. Model pengembangan ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Alasan menggunakan model ini karena memiliki langkah yang sangat terperinci namun masih tetap terlihat sederhana. Secara prosedural langkah-langka penelitian pengembangan R&D atau

¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 297.

Research and Development dengan model ADDIE, adalah sebagai berikut:²



Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti sebelum menghasilkan sebuah produk. Prosedur dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE yang berisi 5 tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut penjelasan dari prosedur pengembangan yang digunakan:

1. Analisis (*Analysis*)

Adapun analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dan materi, serta analisis kurikulum.

- a. Analisis Kebutuhan dan Materi

²Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 38.

Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yakni menggunakan sistem wawancara serta menunjukkan desain media yang akan digunakan saat penelitian. Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan siswa terkait media dengan materi aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak.

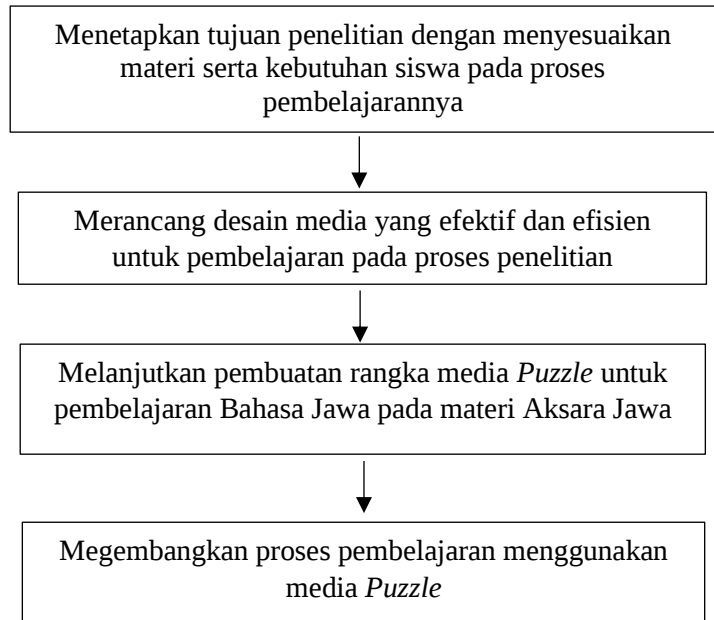
b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik kurikulum yang berlaku di SDN Batusari 3 Mranggen Demak. Tujuannya adalah agar pengembangan yang dilakukan dapat sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum yang sedang diterapkan. Selain itu Analisis kurikulum bertujuan untuk memahami capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, menentukan capaian yang relevan dan terkait pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa.

2. Desain (*Design*)

Pembuatan desain media pembelajaran ini didasarkan pada hasil yang diperoleh dari tahap analisis.

Adapun tahapan dalam merancang media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:



Gambaran Desain Produk Media Pembelajaran

Pada tahap desain ini bertujuan untuk memastikan bahwa media puzzle dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada fase pengembangan ini akan merancang, mendokumentasikan, dan menyusun daftar aktivitas yang

akan berlangsung selama proses pembelajaran. maka, pada fase ini media *puzzle* akan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Aksara Jawa mulai dirancang dan dibuat berdasarkan desain yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan ini meliputi beberapa langkah berikut:

- a. Menata isi serta struktur materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran, sesuai dengan tahapan pembelajaran yang tercantum dalam buku LKS atau buku sesuai kurikulum yang berlaku.
- b. Membuat desain media *puzzle* yang efektif dan efisien untuk pembelajaran aksara Jawa pada proses penelitian.
- c. Pemilihan bahan yang aman dan mudah digunakan oleh siswa, seperti kayu yang ringan, untuk membuat media *puzzle*. Alat bantu tambahan, seperti warna atau laminasi, yang menambah kesan tersendiri dari produk media.
- d. Kemudian, media *puzzle* disusun untuk memperkenalkan dan memudahkan siswa mengenal aksara Jawa. Setiap bagian *puzzle* dirancang dengan simbol aksara Jawa yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, dilakukan untuk menilai kelayakan pengembangan media. Terdapat dua langkah yang dilaksanakan, yaitu setelah validasi produk kemudian uji coba lapangan luas. Hasil penilaian dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan produk yang akan diuji coba secara terbatas dan diuji coba di lapangan guna menilai kelayakan dan daya tarik media tersebut. Dalam uji coba lapangan, Tentu saja dalam hal ini kita melibatkan siswa dan guru. Peneliti menggunakan uji coba lapangan luas karena jumlah responden melibatkan satu kelas penuh.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi.³ Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi. Kemudian penentuan evaluasi, menjelaskan apabila media dinyatakan valid, maka peneliti tidak perlu melakukan revisi pada produk. Tetapi jika media dianggap belum valid, maka

³ Branch, R. M. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. (New York: Springer, 2009), hlm. 119 -137.

peneliti perlu melakukan perbaikan agar produk tersebut dapat diterapkan dengan baik.

Adapun pengambilan sampel penelitian menggunakan pendekatan *simple random sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁴ Jumlah siswa yang ada yakni 2 kelas rombel kelas IV A dan kelas IV B. Subjek penelitian ini terdiri dari satu kelas yang berjumlah 30 siswa di kelas IV A SDN Batusari 3 Mranggen Demak, sehingga seluruh siswa dalam kelas tersebut berpartisipasi dalam proses pengembangan dan uji coba media *puzzle* ini. Sehingga hasil yang diperoleh dianggap mencerminkan karakteristik seluruh populasi di kelas tersebut. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dan diukur secara optimal dalam konteks nyata pembelajaran di kelas IV.

B. Prosedur Pengembangan

1. Studi Pendahuluan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal mengenai pembelajaran aksara Jawa di kelas 4 SDN Batusari 3 Mranggen Demak, serta mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa

⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 82.

dan guru dalam mengenalkan aksara Jawa. Studi pendahuluan ini meliputi:

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah tahap awal dalam penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis informasi yang berkaitan dengan topik penelitian, serta mengumpulkan landasan-landasan yang kuat dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Studi literatur yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan data terkait kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran Aksara Jawa. Selain itu, mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan. Mengkaji teori atau pendekatan yang sudah di sekolah.

b. Studi Lapangan

Tahap studi lapangan dilakukan untuk mengumpulkan data empiris yang akan digunakan dalam pengembangan media *puzzle*. Peneliti melakukan observasi dan analisis terhadap kondisi nyata di lapangan, termasuk kondisi di sekolah dan di kelas IV SD yang akan menjadi target pembelajaran yang media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam studi lapangan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan Tujuan Penelitian yaitu untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media

puzzle dalam membantu siswa mengenal aksara Jawa, serta menentukan kelompok sasaran penelitian.

- 2) Menyusun instrumen yang akan digunakan seperti angket atau kuesioner, *pre-test* atau *post-test*, serta pedoman wawancara untuk data kualitatif.
- 3) Menyusun dan menguji kelayakan media *puzzle* menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan mengenal Aksara Jawa siswa.
- 4) Menguji kelayakan media dan materi melalui angket atau kuesioner kepada ahli media dan ahli materi. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui media *puzzle* menjadi salah satu Solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap Aksara Jawa.

2. Pengembangan Prototipe

Pada tahap ini menjelaskan sebuah proses pengembangan media yang diawali dengan proses pembuatan rancangan media, serta validasi dan uji coba media agar efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa mengenal aksara Jawa. Prototipe ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari studi pendahuluan dan dirancang untuk

menanggapi tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam belajar aksara Jawa. Berikut adalah langkah-langkah dalam pengembangan prototipe:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal pengembangan prototipe media *puzzle*, tujuan analisis ini adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam mengenal Aksara Jawa. Berikut beberapa tahap dalam menganalisis kebutuhan:

- 1) Wawancara dan observasi proses ini dilakukan dengan guru kelas IV A dan IV B SDN Batusari 3 Mranggen Demak. Proses tersebut bertujuan untuk mengumpulkan data untuk pengembangan media *puzzle*, serta bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dan pembelajaran yang berkaitan dengan Aksara Jawa.
- 2) Angket atau kuesioner siswa, tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data keefektivitasan media serta kebutuhan untuk siswa dalam mengenal Aksara Jawa.
- 3) Angket atau kuesioner ahli materi dan ahli media, tahap ini bertujuan untuk menilai kesesuaian media *puzzle* dengan kurikulum Bahasa Jawa pada materi aksara Jawa, serta untuk

mengevaluasi kualitas media dan saran perbaikan dalam pengembangan media *puzzle*.

b. Tahap Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk merancang konsep awal pembelajar serta pembuatan media *puzzle* yang akan digunakan dalam pembelajaran aksara Jawa. Pembuatan rancangan ini agar pembelajaran agar berjalan dengan sesuai dan media *puzzle* tidak hanya memberikan gambaran bentuk aksara Jawa, tetapi juga bunyi yang ditulis menggunakan huruf Latin sebagai transliterasi dari aksara Jawa.

1) Pembuatan Modul Ajar

Pembuatan modul ajar bertujuan untuk membantu peneliti dalam merancang strategi pembelajaran dengan materi Aksara Jawa secara efektif dan runtut. Tujuan tersebut agar memotivasi siswa dalam mengenal Aksara Jawa.

2) Desain Visual

Rancangan ini membutuhkan desain visual media *puzzle* yang memperhatikan aspek fungsionalitas. Gambar aksara Jawa yang digunakan pada *puzzle* harus jelas, mudah dibaca, dan mencerminkan bentuk asli aksara

Jawa. Perancangan desain juga harus memperhitungkan penggunaan warna dan tipografi yang sesuai agar memudahkan siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Selain itu, media *puzzle* juga harus memuat elemen yang mendukung pembelajaran, seperti:

- Gambar Aksara: Setiap potongan keping *puzzle* akan menampilkan satu aksara Jawa. Aksara ini bisa dibuat dalam ukuran yang cukup untuk memudahkan siswa dalam mengenal bentuk aksara Jawa.
- Transliterasi: Setiap aksara Jawa yang ada pada potongan kepingan *puzzle* akan disertai dengan huruf Latin sebagai transliterasi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa memahami cara pengucapan atau membaca aksara Jawa.

3) Membuat LKPD

LKPD yang berisi materi Aksara Jawa kelas IV SD sesuai setandar kurikulum serta lembar panduan penyusunan *puzzle*, dan lembar soal.

3. Uji Lapangan

Uji lapangan merupakan tahap implementasi yang dilakukan setelah pengembangan produk media selesai. Uji lapangan dilakukan untuk menentukan kualitas dan efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan mengenal Aksara Jawa Siswa Kelas IV. Pelaksanaan uji lapangan bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*, mengukur penggunaan media berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam menggunakan media, serta memperoleh masukan dari guru mengenai efektivitas dan kelayakan media *puzzle* dalam pembelajaran di kelas.

Proses uji lapangan pada penelitian ini dilakukan beberapa tahap, yang diawali dengan persiapan uji coba mencakup penyediaan media *puzzle* yang akan diuji, penyusunan instrument validasi ahli media dan ahli materi, kemudian uji soal sebelum digunakan untuk tes, instrument angket respon siswa, serta tes pemahaman aksara Jawa untuk siswa. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu dan mekanisme pelaksanaan uji coba media *puzzle*.

4. Diseminasi dan Sosialisasi

Tahap diseminasi dan sosialisasi merupakan langkah penting untuk menyebarkan hasil produk media yang telah

dikembangkan, serta manfaat dari penggunaannya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa media *puzzle* yang dikembangkan dapat digunakan secara luas pada saat proses pembelajaran aksara jawa oleh berbagai pihak sekolah, seperti guru, dan siswa yang ada ditempat penelitian. Berikut adalah langkah-langkah diseminasi dan sosialisasi yang dapat dilakukan dalam penelitian ini:

a. Persiapan Diseminasi dan Sosialisasi

Pada tahap ini, peneliti memastikan bahwa media *puzzle* yang telah dikembangkan dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh pihak yang akan diteliti atau masyarakat luas.

b. Tahap Diseminasi dan Sosialisasi Media

Tahap diseminasi dan sosialisasi adalah cara memperkenalkan media *puzzle* kepada lingkungan sekolah yang telah menjadi tempat uji coba media. Tahap ini dilakukan ketika sebelum penelitian berlangsung, seperti mendemonstrasikan terlebih dahulu bagaimana cara penggunaannya, serta manfaat, dan tujuan digunakan media *puzzle* tersebut dalam proses pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu atau kelompok yang dijadikan objek pengamatan untuk memperoleh informasi yang

dibutuhkan oleh peneliti.⁵ subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN Batusari 3 Mranggen Demak, dengan jumlah 30 siswa penelitian ini dilaksanakan di SDN Baturasari 3, tepatnya di Jl. Batusari Raya, Pucanggading, kelurahan Batusari, Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos (59567).

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi dan Wawancara

Pada tahap ini, observasi serta wawancara dilakukan pada saat sebelum dilaksanakannya penelitian atau pra riset untuk melihat kondisi serta masalah secara langsung yang ada dilapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah serta guru kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak untuk mendapatkan hasil informasi yang ada dilapangan. Selain itu peneliti menanyakan proses pembelajaran bahasa Jawa terutama pada materi aksara Jawa.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada

⁵ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 172.

responden untuk dijawab.⁶ Teknik pengumpulan data dengan angket (kuesioner) bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi dari ahli media, ahli materi atau guru, dan siswa kelas IV A SDN Batusari 3 terkait produk media *puzzle* yang dikembangkan untuk pembelajaran aksara Jawa. Jenis angket ada dua yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Penelitian ini menggunakan angket tertutup karena responden hanya perlu memilih dan memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap tepat. Berikut ini lembar angket yang digunakan:

a. Lembar angket atau kuesioner validasi ahli media

Lembar angket validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek kelayakan produk penelitian sebelum diimplementasikan kepada siswa. Angket/Kuesioner ini dapat berisi skala penilaian (misalnya, skala *Likert*) yang mengukur kualitas media *puzzle* berdasarkan beberapa indikator, seperti kesesuaian desain, kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta ketepatan dalam penggunaan bahan. Penilaian skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang

⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 142.

atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁷ Penggunaan skala *likert* ini karena pada pertanyaan angket diberikan pilihan jawaban berupa skor.

b. Lembar angket atau kuesioner validasi ahli materi

Pada tahap ini, lembar angket berisi mengenai aspek-aspek untuk menilai apakah materi pembelajaran aksara jawa berbasis media *puzzle* yang dikembangkan ini layak digunakan atau tidak. Selain itu, untuk mengetahui keberhasilan aspek kesesuaian materi atau keakuratan dan kesesuaian isi materi dengan kurikulum yang digunakan.

c. Lembar angket atau kuesioner siswa

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *puzzle* yang dikembangkan untuk pembelajaran aksara Jawa. Serta mengetahui tingkat motivasi belajar aksara Jawa pada siswa setelah menggunakan media *puzzle*.

3. Tes

Metode ini digunakan untuk mengetahui kognitif siswa kelas IV A SDN Batusari 3 dalam mengenal aksara jawa. Test yang digunakan yakni tes awal (*pre-test*) dan tes

⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 93.

akhir (*post-test*). Tes awal (*pre-test*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum bahan pembelajaran dilakukan. Tujuan tes tersebut untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui pembelajaran aksara Jawa. Sedangkan tes akhir (*post-test*) adalah tes yang dilakukan setelah pembelajaran dilaksanakan. *Post-test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan menggunakan media yang dikembangkan dikuasai dengan sebaik mungkin oleh siswa terkait dengan kemampuan mengenal materi aksara Jawa dengan baik. Soal yang diberikan saat *post-test* seperti yang diberikan pada saat *pre-test*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bias berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁸ Tetapi dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk gambar atau foto media *puzzle* atau proses saat pembelajaran yang sedang dilakukan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini bertujuan untuk mendukung ketercapaiannya penelitian yang dilakukan. Selain itu, digunakan

⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 240.

untuk mengetahui keefektifan media dan dampak penggunaan media *puzzle* yang telah dikembangkan terhadap kemampuan mengenal Aksara Jawa pada siswa. Penelitian pengembangan media *puzzle* untuk kemampuan mengenal Aksara Jawa ini menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan Teknik analisis kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam pengembangan media *puzzle* adalah dengan pendekatan analisis naratif. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan dan penafsiran data berupa cerita atau narasi yang diperoleh dari siswa atau ahli yang terlibat, guna mengidentifikasi pola, dan makna yang terkandung dalam pengalaman mereka menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal Aksara Jawa kelas IV SD. Analisis ini digunakan untuk menjelaskan konsep atau teori berbagai aspek yang terkait dengan penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran. Teknik ini juga bertujuan untuk memperoleh wawasan tentang bagaimana media *puzzle* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran Aksara Jawa, serta memahami manfaat yang timbul bagi siswa. Selain itu, digunakan sebagai penjelasan data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kritik, dan saran terhadap media *puzzle* untuk pembelajaran Aksara Jawa.

2. Analisis Data Kuantitatif

Penggunaan analisis data kuantitatif pada penelitian *Research and Development* (R&D), bertujuan untuk menilai dan mengukur sejauh mana efektivitas produk atau media yang telah dikembangkan. Teknik ini berfokus pada pengolahan data yang diperoleh dari *pre-test*, *post-test*, atau instrumen lainnya, untuk menguji hipotesis, menganalisis perubahan yang terjadi, serta mengukur dampak dari produk yang telah dibuat. Berikut ini adalah beberapa tujuan utama dari penerapan teknik analisis data kuantitatif:

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian.⁹ Uji validitas bertujuan untuk mengukur apakah suatu instrumen atau butir soal benar-benar mengukur yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti mampu memberikan hasil yang akurat dan sesuai dengan konsep dan variabel yang ingin diukur dalam hal kemampuan mengenal Aksara Jawa. Uji validitas

⁹Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 267.

dalam penelitian ini untuk memastikan bahwa instrumen *pre-test* dan *post-test* benar-benar mengukur kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa secara akurat. Uji validitas penelitian ini menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien antara media (Y)
dengan kemampuan (X)

$\sum X$: Jumlah skor variabel X (skor
diperoleh dari ahli media)

$\sum Y$: Jumlah skor variabel Y (skor dari
kemampuan siswa)

N : Jumlah responden

$\sum XY$: Jumlah perkalian skor X dan skor
Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor Y

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.¹⁰ Pengujian reliabilitas bertujuan untuk membuktikan bahwa suatu instrumen dapat diandalkan sebagai alat untuk mengumpulkan data, karena instrumen tersebut menggunakan teknik tertentu untuk memastikan hasil yang konsisten. Uji reliabilitas dalam penelitian ini untuk mengukur konsistensi atau keandalan instrumen pre-test dan post-test. Jika instrumen memiliki reliabilitas tinggi, maka hasil test akan konsisten ketika diberikan kepada kelompok siswa yang berbeda atau pada waktu yang berbeda. Analisis reliabilitas tes dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2}\right)$$

¹⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 185.

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas keseluruhan
(*Alpha Cronbach*)

n : Jumlah butir soal

σb^2 : Jumlah variasi tiap butir soal

σt^2 : Variasi total keseluruhan

Tabel 3.1 Kriteria Nilai Reliabilitas

Nilai Alpha (r_{11})	Kualifikasi Reliabilitas
$r_{11} \geq 0.90$	Sangat tinggi (<i>Excellent</i>)
$0.70 \leq r_{11} < 0.90$	Tinggi (<i>Good</i>)
$0.60 \leq r_{11} < 0.70$	Cukup (<i>Acceptable</i>)
$0.50 \leq r_{11} < 0.60$	Rendah (<i>Poor</i>)
$r_{11} < 0.50$	Tidak reliabel (<i>Unacceptable</i>)

c. Daya Pembeda

Daya pembeda suatu butir soal adalah bagaimana kemampuan butir soal tersebut untuk membedakan siswa yang termasuk kelompok atas (*upper group*) dengan siswa yang termasuk kelompok bawah (*lower*

group).¹¹ Daya pembeda suatu butir soal mencerminkan sejauh mana soal tersebut mampu mengklasifikasikan siswa berdasarkan tingkat pemahamannya. Soal dengan daya pembeda yang baik akan memberikan hasil di mana siswa dengan kemampuan tinggi lebih banyak menjawab benar. Rumus untuk menghitung daya pembeda suatu soal sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

B_A = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

B_B = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Jumlah siswa kelompok atas

J_B = Jumlah siswa kelompok bawah

¹¹ Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 211.

Setelah menghitung daya pembeda soal terdapat kriteria penilaian kualifikasinya sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Nilai Daya Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Kriteria
Negative	Sangat Jelek
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

d. Uji Kesukaran Soal

Taraf kesukaran suatu butir soal adalah perbandingan jumlah jawaban yang benar dari seluruh siswa untuk suatu item dengan jumlah seluruh siswa yang mengerjakan soal.¹² Uji kesukaran soal ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal yang digunakan dalam penelitian tidak terlalu mudah atau terlalu sulit, sehingga mampu mengukur kemampuan siswa dengan efektif. Rumus untuk menghitung tingkat kesukaran suatu soal sebagai berikut:

¹² Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 207.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran item

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab dengan benar

JS = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Setelah menghitung uji kesukaran soal terdapat kriteria penilaian kualifikasinya sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Nilai Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kriteria
0,71 – 1,00	Mudah
0,31 – 0,70	Sedang
0,00 – 0,30	Sukar

e. Analisis Validasi Media dan Validasi Materi

Analisis data kuantitatif dalam analisis validasi media digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis tersebut harus disesuaikan dengan materi yang ada dalam capaian pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Melalui angket atau kuesioner peneliti dapat mengetahui kekurangan dari media atau kebenaran penilaian yang didapatkan. Validasi ahli dan validasi materi pada penelitian ini menggunakan angket skala *likert*. Penggunaan skala likert karena pada lembar validasi penilaiannya menggunakan skor serta keterangan yang telah ditentukan. Seperti tabel yang ada dibawah ini:

Tabel 3.4 Kriteria Skor Penilaian Skala

Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Kemudian yang digunakan dalam penilaian komponen menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

X = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

X_i = Jumlah skor dari jawaban tertinggi

Setelah penilaian pengembangan media *puzzle* agar mengetahui pencapaian kelayakan media dapat dilihat hasil yang telah diperoleh dari validator dengan melihat tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, sangat valid, tidak perlu revisi
61%–80%	Baik	Layak, valid, tidak perlu revisi
41% - 60 %	Cukup Baik	Cukup layak, cukup valid, perlu revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Kurang layak, kurang valid, perlu revisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak, sangat kurang valid, perlu revisi

f. Analisis Tes Peningkatan Kemampuan Mengenal Aksara Jawa

Analisis tes ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap aksara

Jawa setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat diukur dengan perbedaan yang signifikan. Teknik analisis ini juga menunjukkan keefektifitas media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran aksara Jawa. Pengukuran peningkatan dilakukan dengan cara mengukur hasil siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. Soal *post-test* dan *pre-test* berisi soal pilihan ganda dan soal essay. Rumus untuk menganalisis hasil siswa *pada pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus *Normalized Gain Test* (N-gain) tersebut:

$$N - Gain = \frac{(Post\ test - Pre\ test)}{(Skor\ Maksimum - Pre\ test)}$$

Keterangan:

Post-test = Skor setelah perlakuan (setelah menggunakan media *puzzle*).

Pre-test = Skor sebelum perlakuan (sebelum menggunakan media *puzzle*)

Skor Maksimum = Skor tertinggi yang dicapai

Kriteria Indeks N-Gain kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori ahli sebagai berikut:¹³

Tabel 3.6 Kriteria Nilai N-Gain

<i>N-Gain Score</i>	Kategori Interpretasi
$-1.00 < g < 0,0$	Terjadi pengurangan atau penurunan (<i>Decrease</i>)
$g = 0,0$	Tidak ada peningkatan (<i>Stable</i>)
$0,0 < g < 0,30$	Rendah (<i>Low</i>)
$0,30 < g < 0.70$	Sedang (<i>Average</i>)
$0.70 < g < 1.00$	Tinggi (<i>High</i>)

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
$40 - 55$	Kurang Efektif
$56 - 75$	Cukup Efektif
> 76	Efektif

¹³ Sundayana, R. *Statistika penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 151.

g. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel residual berdistribusi secara normal dalam suatu model regresi.¹⁴ Model regresi yang baik mempunyai variabel residual yang berdistribusi secara normal. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk*. Metode *Shapiro-Wilk* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel data yang kurang dari 50 sampel.¹⁵ Sampel pada penelitian ini berjumlah 30 siswa. Pengujian ini dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05 (sig. > 0.05).

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^n a_i (x_{n-i+1} - x_i)^2 \right]$$

Keterangan:

T_3 = Uji *Shapiro Wilk*

¹⁴ Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021). hlm. 154.

¹⁵ Haryono, E., Slamet, M., & Septian, D. *Statistika SPSS 28*. (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2023), hlm. 45.

D = Skala untuk membagi hasil perhitungan.

a_i = koefisien test *shapiro wilk*.

x_{n-i+1} = angka ke $n - i + 1$ pada data.

x_i = Angka ke i pada data.

Kriteria keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai Sig. lebih dari 0.05, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig. kurang dari atau sama dengan 0.05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

h. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Sample T-Test*) merupakan teknik statistik yang berfungsi untuk menganalisis perbedaan antara dua kelompok data yang saling berhubungan, seperti skor pretest dan posttest dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Apabila sampel berkorelasi/ berpasangan (*pre-test dan post-test*) yang akan membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan

media *puzzle* maka digunakan t test.¹⁶ Peneliti ini membahas pengembangan media *puzzle* terhadap kemampuan mengenal aksara Jawa, uji-t digunakan untuk menentukan apakah terdapat perubahan yang signifikan antara hasil sebelum dan setelah penerapan media *puzzle*.

$$t = \frac{\sum D}{\frac{S_D}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

$\sum D$ = rata-rata selisih antara pretest dan posttest

S_D = standar deviasi dari selisih nilai

n = jumlah sampel

i. Analisis Respon Siswa

Teknik analisis data pada bagian analisis respon siswa digunakan untuk mengidentifikasi atau menyimpulkan respon atau kebutuhan yang diharapkan siswa terhadap pembelajaran Aksara Jawa menggunakan media *puzzle*. Pada

¹⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 197.

analisis respon siswa menggunakan angket skala *likert*. Penggunaan skala likert karena pada lembar angket penilaiannya menggunakan skor serta keterangan yang telah ditentukan. Seperti tabel yang ada dibawah ini:

Tabel 3.8 Kriteria Skor Penilaian Skala

Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Kemudian untuk mengukur presentase respon siswa menggunakan rumus berikut ini:¹⁷

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah menggunakan rumus analisis terhadap respons siswa yang diperoleh dari

¹⁷ Zeva Agustiya. *Pengaruh Respon Peserta didik Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Pada Materi Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kbpupaten Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, (Vol. 5, No. 3, tahun 2017), hlm. 4.

hasil angket pengembangan media *puzzle* Aksara Jawa dilakukan untuk mengevaluasi dan mengetahui data respons siswa tersebut. Table dibawah ini untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *puzzle* Aksara Jawa yang telah dikembangkan.

Tabel 3.9 Kriteria Analisis Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat menarik dan mudah digunakan
61%–80%	Baik	Menarik dan mudah digunakan
41% - 60 %	Cukup Baik	Cukup menarik dan cukup mudah digunakan
21% - 40%	Kurang Baik	Kurang menarik dan kurang mudah digunkana
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang menarik dan tidak mudah digunakan

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Prototipe Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak. Produk ini berupa seperangkat *puzzle* interaktif yang terdiri dari potongan-potongan kepingan yang dapat disusun untuk melihatkan bentuk-bentuk aksara Jawa beserta pasangan dan sandhangannya. Proses ini menerapkan gaya belajar visual dimana seseorang lebih mudah menyerap informasi melalui gambar, diagram, peta, atau bentuk visual lainnya.¹ Penggunaan media *puzzle* berbentuk gambar namun media ini tidak hanya membantu siswa dalam mengenali aksara Jawa secara visual, tetapi juga melatih keterampilan kognitif mereka melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan huruf secara berkelompok. Proses pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai berikut:

¹DePorter, Bobbi, & Hernacki, Mike. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. (Bandung: Kaifa, 2013), hlm. 112.

1. *Analysis (Analisis)*

Data yang telah dikumpulkan dalam tahap analisis menggunakan observasi dan wawancara guru kelas IV A Ibu Siti Aminah, S.Pd. dan kelas IV B Ibu Muqodaturrohmah, S.Pd. SDN Batursari 3 Mranggen Demak. Hasil observasi dan hasil wawancara yang diperoleh dalam beberapa aspek analisis sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas menyimpulkan bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka pada semua kelas mulai dari kelas I hingga kelas VI termasuk juga kelas IV yang menggunakan kurikulum merdeka yang menjadi acuan pembelajaran di SDN Batursari 3 Mranggen Demak.

b. Analisis Kebutuhan dan Materi

Hasil analisis kebutuhan dan materi yang dilakukan peneliti berdasarkan studi lapangan dan wawancara berkaitan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk siswa agar tercapai. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran *puzzle* ini adalah materi pada pembelajaran bahasa Jawa materi

aksara Jawa kelas IV. Berikut adalah capaian dan tujuan pembelajaran yang digunakan:

Tabel 4.1 Analisis Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik mampu menulis 20 aksara Jawa (legena), pasangan, sandhangan swara.	1. Peserta didik diharapkan mampu mengenal aksara Jawa, pasangan, sandhangan swara dengan benar.
2. Peserta didik semakin trampil menulis tegak bersambung menggunakan aksara Jawa.	2. Siswa diharapkan mampu menuliskan aksara Jawa dengan tepat.
	3. Siswa diharapkan mampu membaca aksara Jawa dengan sandhangan.

Telah dijelaskan mengenai analisis kebutuhan materi yang mencakup capaian dan tujuan pembelajaran. Kemudian pada bagian ini, fokus analisis diarahkan pada kebutuhan media pembelajaran, khususnya media *puzzle*, sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas capaian pembelajaran aksara Jawa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN

Batarsari 3, pembelajaran aksara Jawa selama ini masih mengandalkan metode ceramah dan penugasan tertulis, selain itu juga menggunakan bahan ajar LKS ataupun pepak Bahasa Jawa. Pembelajaran tersebut dapat dikatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti penggunaan media *puzzle*. Maka peneliti mengharapkan penggunaan media pembelajaran dalam penelitiannya agar capaian dan tujuan pembelajaran tercapai seperti yang diinginkan. Penggunaan media *puzzle* dikembangkan dalam pembelajaran aksara Jawa di kelas IV SD agar mampu lebih menarik, efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* (perancangan) bertujuan untuk menghasilkan desain awal produk yang akan dikembangkan sebelum dilakukan validasi oleh ahli dan uji coba. Tahap perancangan ini berguna untuk memaksimalkan produk media sesuai dengan yang diharapkan. Penyusunan desain juga melihat kebutuhan siswa dan kurikulum serta materi, agar desain media tidak meninggalkan ciri khas aksara Jawa namun tetap menarik untuk siswa. Pada tahap perancangan, terdapat beberapa aspek yang perlu dipersiapkan sebelum

proses produksi media pembelajaran. Beberapa komponen yang termasuk dalam perencanaan ini antara lain sebagai berikut:

a. Penentuan Media

Penentuan konsep media merupakan tahap awal dalam proses perancangan media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menentukan dasar pengembangan media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai. Dalam konteks penelitian ini, media yang dikembangkan adalah media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada siswa kelas IV SD. Untuk memastikan media yang dikembangkan efektif, beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penentuan konsep media antara lain sebagai berikut:

1) Jenis Media yang Digunakan

Berdasarkan hasil teori yang ditelaah dan observasi, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dipilih karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif dan interaktif,

serta memudahkan pemahaman dan penghafalan aksara Jawa melalui aktivitas mencocokkan dan menyusun. Langkah selanjutnya yaitu menetapkan tujuan penelitian dengan menyesuaikan materi dan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan media *puzzle* untuk kemampuan mengenal aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak.

2) Sasaran Penggunaan

Peneliti telah menentukan sasaran pengguna yaitu siswa kelas IV sekolah dasar. Siswa kelas IV umumnya berusia sekitar 9-10 tahun. Anak usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional kongkrit, yaitu aktivitas anak terfokus pada objek yang nyata atau kejadian yang pernah dialami secara langsung, rasa ingin tahu yang tinggi dengan kegiatan yang dilakukan, dan memiliki kemampuan mengingat yang tinggi.² Maka

² Rahmانيar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. *Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar*. (Jurnal Basicedu, vol. 6, No. 1, 2022), hlm. 533.

peneliti memepertimbangkan hal tersebut karena telah dijelaskan diatas keunggulan media *puzzle* sebagai media pembelajaran adalah melibatkan peran siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan berpikir kritis siswa dengan rasa ingin tahu mereka agar menjadikan siswa kreatif, dengan kemampuan daya ingat yang tinggi, serta mampu meningkatkan motorik halus siswa dalam pengembangan kognitifnya. Karena terdapat penjelasan bahwa Anak usia 8-10 tahun memiliki kemampuan motorik halus yang lebih sempurna, anak dapat menulis dengan baik dilihat dari ukuran huruf yang lebih kecil dan lebih rata.³ Hal tersebut selaras dengan penjelasan keunggulan media yang telah dijelaskan diatas.

b. Perancangan Desain Media

Tahap ini memerlukan penentuan struktur serta komponen media yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV. Karena Media ini dirancang dengan

³ Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 104.

mempertimbangkan aspek visual, kognitif, dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berikut penjelasan struktur dan komponen media:

1) Struktur Media

Media *puzzle* yang dikembangkan memiliki tiga struktur sebagai berikut:

- a) Papan *puzzle* yang digunakan untuk alas dasar tempat penyusunan potongan kepingan *puzzle*. Papan *puzzle* yang digunakan berbahan triplex, dengan ukuran Panjang 26cm lebar 20cm. Berikut adalah gambar papan *puzzle*:

**Gambar 4.1 Desain Awal Bentuk
Papan Puzzle**



- b) Potongan kepingan *puzzle* yang digunakan berisi aksara Jawa dalam setiap kepingan kecil berebtuk persegi yang bisa dipasang pada papan. Setiap potongan memiliki bentuk khusus yang sesuai dengan slot di papan. Ukuran dari setiap kepingan aksara berukuran 5cm x 5cm. Pembuatan kepingan ini melalui aplikasi canva, dengan penyusunan manual satu persatu mencari setiap keping yang cocok agar menyatu dengan kepingan disampingnya.

**Gambar 4.2 Desain Awal Bentuk
Kepingan *Puzzle***



c) Penyusunan panduan atau modul media *puzzle* aksara Jawa menggunakan aplikasi canva dengan mendesain sendiri mulai dari cover, lembar isi materi aksara Jawa, lembar desain media, lembar panduan penggunaan media, serta lembar pitakon kelompok. Alasan menggunakan penugasan kelompok adalah pada saat proses penelitian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

d) Penyusunan modul ajar

Penyusunan modul ajar disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku. Penyusunan modul ajar disesuaikan dengan muatan lokal kurikulum merdeka Pelajaran Bahasa Jawa dengan topik aksara Jawa yang bertema gegayuhanku/ Sandhangan swara dikelas IV.

Isi dari modul ajar terdiri dari informasi umum yang berisi identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana dan prasana, target peserta didik, jumlah peserta didik, model metode dan media pembelajaran. Selanjutnya kompetensi inti yang berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pernyataan pemantik, alur atau langkah-langkah pembelajaran, refleksi, assessment (penilaian sikap, indikator penilaian sikap, rubrik penilaian kerja kelompok, penilaian kognitif, kisi-kisi soal), kegiatan pengayaan dan remedial, glosarium, dan lampiran.

2) Komponen Media

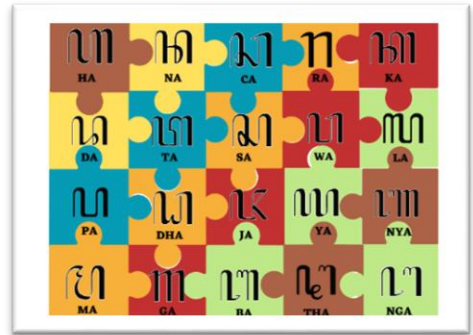
Komponen media ini salah satu hal penting dalam menyusun pembuatan desain media *puzzle* aksara Jawa, pembuatan media *puzzle*

ini terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut:

a) Desain Visual dan Materi Pembelajaran

Desain visual untuk media *puzzle* aksara Jawa berperan penting dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Desain ini mencakup pemilihan warna, bentuk, ilustrasi, dan tata letak yang menarik serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV. Penggunaan warna yang cerah dan gambar yang jelas dapat membantu meningkatkan daya tarik siswa. Kemudian, materi pembelajaran yang disajikan dalam *puzzle* harus disesuaikan dengan kurikulum dan kemampuan kognitif siswa. Dimana di setiap potongan *puzzle* dapat berisi huruf aksara Jawa beserta pelafalannya. Berikut desain visual awal media.

**Gambar 4.3 Desain Kepingan
Puzzle aksara Jawa**



b) Keunggulan Interaktivitas Media
Puzzle

Penggunaan media *puzzle* karena telah dipertimbangkan adanya Tingkat interaktivitas siswa yang tinggi. Seperti yang telah dijelaskan diatas pada bagian keunggulan media *puzzle* sebagai media pembelajaran salah satunya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses permainan *puzzle* dalam pembelajaran. Selain itu, media *puzzle* ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif

dengan cara menyusun potongan *puzzle* yang sesuai. Proses ini juga melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, mengasah daya ingat dalam mengenal bentuk aksara, serta mengasah koordinasi motorik halus siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* (pengembangan) bertujuan untuk menghasilkan produk media *puzzle* aksara Jawa yang siap diuji coba dan digunakan dalam pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran sesuai dengan *design* (perancangan) yang telah dibuat diawal. Setelah media *puzzle* selesai dalam bentuk produk yang sudah jadi, langkah selanjutnya melakukan proses validasi oleh ahli media serta validasi ahli materi. Proses validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta kelayakan materi sebelum digunakan dilapangan untuk penelitian. Kemudian langkah setelah melakukan validasi perlu melakukan revisi seperti yang diperintahkan validator. Tujuan melakukan revisi supaya meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan. Berikut adalah langkah-langkah pengembangan yang dilakukan:

a. Persiapan Media Sebelum divalidasi

Persiapan ini dilakukan setelah membuat desain awal produk media *puzzle*, berikut hasil desain awal media *puzzle*:

- 1) Desain papan media *puzzle* yang berbahan triplek dengan ukuran 26cm x 20cm.

Gambar 4.4 Papan Puzzle Aksara Jawa



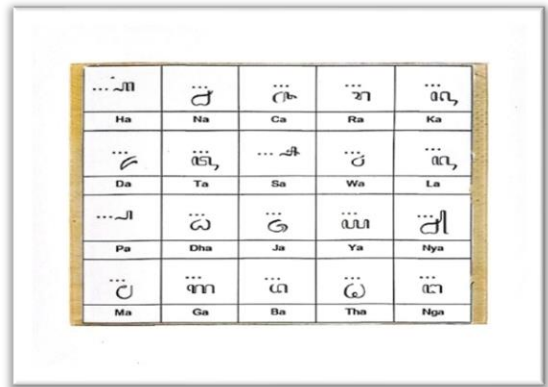
- 2) Desain kepingan polos atau belum mencari warna untuk setiap kepinngannya. Potongan kepingan puzzle berukuran 5cm x 5cm.

Gambar 4.5 Potongan Kepingan Puzzle



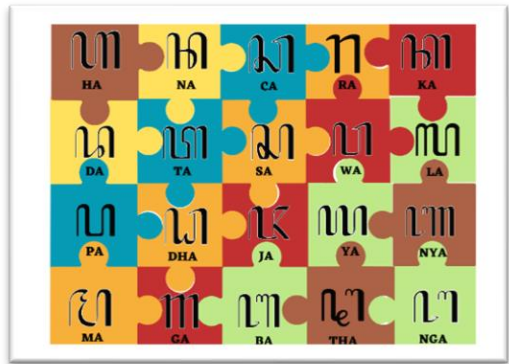
- 3) Desain papan dengan penambahan materi pasangan aksara Jawa untuk memudahkan siswa dalam mengenal, dan menyusun kepingan aksara Jawa.

Gambar 4.6 Papan Puzzle dengan Materi



- 4) Desain awal kepingan *puzzle* yang sudah didesain dengan pemberian warna serta penambahan tulisan aksara Jawa pada setiap potongan kepingan *puzzle*. Penyusunan tulisan aksara Jawa dilakukan secara manual disusun satu persatu setiap huruf aksara dengan memanfaatkan elemen aksara Jawa yang ada di aplikasi canva perbayar.

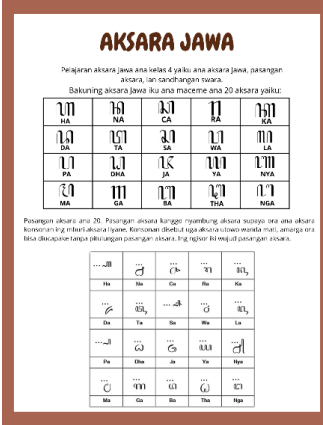
Gambar 4.7 Desain Kepingan *Puzzle*



Desain modul media puzzle aksara Jawa yang terdiri dari cover, lembar materi, lembar tampilan media *puzzle*, lembar panduan penggunaan *puzzle*, lembar pitakon kelompok.

Tabel 4.2 Desain dan Deskripsi Urutan dalam Modul media

Gambar Modul Panduan Media <i>Puzzle</i>	Deskripsi
---	-----------

	Lembar pertama terdapat cover modul media dengan elemen serta nama penyusun modul.
	Lembar kedua terdapat materi aksara Jawa dengan pasangannya .
	Lembar ketiga terdapat materi

PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE AKSARA JAWA

Penangan lempengan puzzle
karandha huruf Aksara Jawa

Langkah wiwitan kang dipunakali kanggo nyusun puzzle yaiku urutake tagetan lempengan wujud aksara karandha karandha cocog ing papan puzzle.

LEMBARAN PITAKON KELOMPOK

Nama :

Kelompok :

A. Pasangno Aksara Jawa ing kotak karandha trap lan bener!!

Hebu	Suku	Taling	Taling Tengah	Pegat

B. Pasangno letan aksara Jawa iki karandha trap lan bener!!

	• Mlayu Dewe Dewe
	• Bima Tuku Sate
	• Aku Lungo

media *puzzle* dengan penjelasan sederhana.

Lembar keenam terdapat lembaran pitakon kelompok atau lembar penugasan kelompok karena pada proses pembelajaran dibagi menjadi beberapa

	kelompok, serta dalam modul ajar terdapat penilaian kelompok.
--	---

b. Langkah Validasi Ahli

Langkah validasi ahli ini dilakukan secara dua tahap karena memvalidasikan media dan materi untuk penelitian ini, berikut ini langkah validasi ahli:

1) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Achmad Muchamad kamil, M.Pd. (Dosen PGMI UIN Walisongo Semarang). Tujuan dari validasi media adalah untuk mengevaluasi kualitas serta kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Dalam proses validasi media pembelajaran ini, dilakukan satu kali validasi. Produk awal yang dikembangkan divalidasi menggunakan angket validasi media. Adanya hasil validasi yang diperoleh akan menghasilkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif berupa skor

penilaian dan data kualitatif yang mencakup komentar serta kritik dan saran dari ahli media.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh menyatakan bahwa media *puzzle* aksara Jawa layak digunakan namun dengan catatan perbaikan atau revisi sesuai saran, berikut ini komentar dari ahli media:

Tabel 4.3 Komentar Ahli Media untuk Perbaikan Media

No.	Komentar dan Saran dari Ahli Media
1.	Penggunaan warna pada potongan <i>puzzle</i> diganti dengan warna-warna dasar yang lebih cerah agar lebih menarik perhatian siswa.
2.	Bahan yang digunakan dapat diganti seperti bahan akrilik namun jika harganya cukup mahal bisa dipertimbangkan kembali.
3.	Jika tetap memakai bahan yang sudah dibuat harus diamplas atau dihaluskan pada bagian samping

	media agar siswa yang menggunakan media tersebut tidak kesesuban serpihan kayu tripleknya.
--	--

2) Validasi Ahli Materi

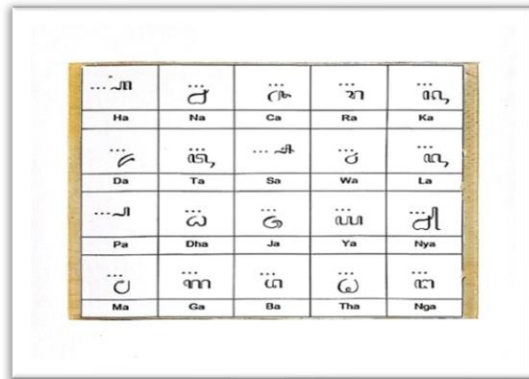
Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Sumarno, S.Pd., M.Pd. (Kepala Sekolah SDN Batusari 3 Mranggen Demak). Tujuan dari validasi materi adalah meminimalisir terjadi kekurangan atau kesalahan pada materi yang akan digunakan dengan ketentuan kurikulum yang berlaku. Dalam proses validasi materi pembelajaran ini hanya dilakukan satu kali. Adanya hasil validasi yang diperoleh akan menghasilkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif berupa skor penilaian dan data kualitatif yang mencakup komentar serta kritik dan saran dari ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh menyatakan bahwa materi aksara Jawa dikatakan layak digunakan tanpa perlu perbaikan atau revisi. Maka dengan hasil tersebut materi pembelajaran yang disajikan dapat dilakukan uji coba dilapangan.

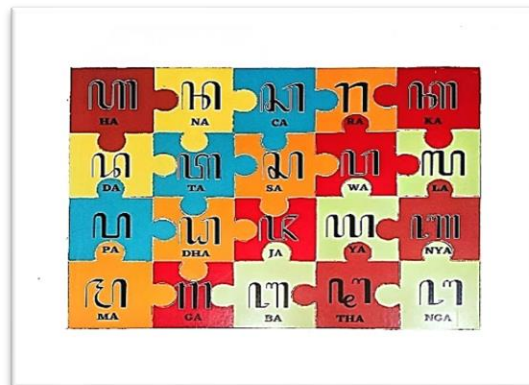
c. Hasil Revisi Media Setelah divalidasi

Langkah ini adalah langkah perbaikan setelah melakukan validasi oleh ahli dengan memperbaiki saran dari ahli. Berikut ini adalah hasil akhir revisi:

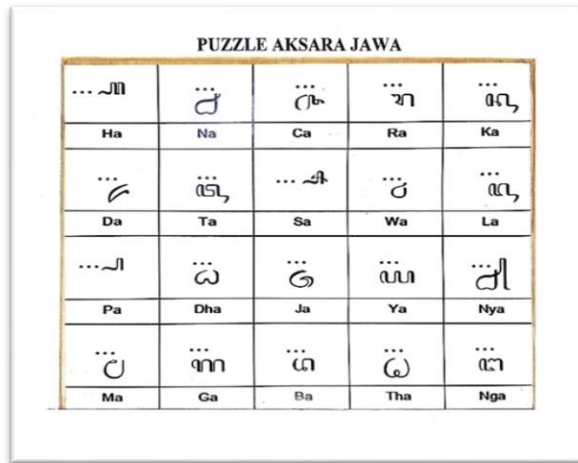
Gambar 4.8 Papan Media Puzzle sebelum direvisi



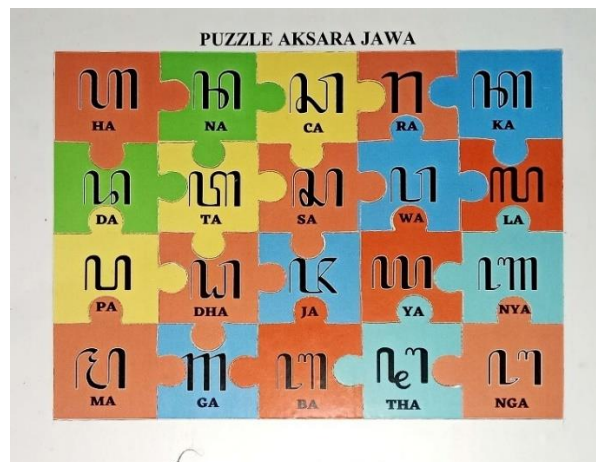
Gambar 4.9 Desain Puzzle sebelum direvisi



Gambar 4.10 Desain Puzzle setelah direvisi



Gambar 4.11 Desain Puzzle setelah direvisi



4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk menilai kelayakan pengembangan media serta kelayakan soal dan instrumen yang digunakan seperti yang telah dijelaskan diatas. Tahap ini dilakukan setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi dan juga sudah melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli sampai media dan materi dinyatakan sudah layak digunakan untuk proses penelitian.

Langkah pertama proses implementasi yaitu melakukan uji soal pilihan ganda dan esai kepada siswa kelas IV B dengan jumlah 29 siswa dilaksanakan pada Selasa, 21 Januari 2025. Langkah tersebut bertujuan untuk menguji kelayakan soal sebelum digunakan untuk tes mengukur kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa. Setelah melakukan uji soal peneliti menghitung $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau uji validitas untuk soal untuk mengetahui soal yang valid dan layak digunakan.

Langkah kedua proses implementasi yaitu melaksanakan penelitian di kelas yang menjadi responden atau sampel. Penelitian dilakukan di kelas IV A pada hari Jumat, 24 Januari 2025 dengan jumlah 30 siswa. Langkah pembelajaran dimulai mengerjakan *pre-test* sebelum materi dijelaskan yang bertujuan mengukur kemampuan siswa pada materi aksara Jawa. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi

pembelajaran dan menjelaskan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran. Kemudian peneliti membagi kelompok untuk siswa melakukan uji media untuk mengukur kemampuan mengenal aksara Jawa. Sesudah siswa melakukan pembelajaran dengan permainan *puzzle* peneliti mengarahkan siswa untuk mengerjakan post-test. Terakhir peneliti meminta siswa untuk mengisi angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran aksara Jawa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi.⁴ Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan keberhasilan media *puzzle* yang telah dikembangkan. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang digunakan benar-benar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa. Evaluasi pada penelitian ini dilakukan dengan dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif melibatkan validasi ahli

⁴ Branch, R. M. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (New York: Springer, 2009), hlm. 119-137.

(ahli materi dan ahli media) untuk menilai kualitas atau kelayakan materi, konten dan desain media. Sedangkan evaluasi sumatif pada penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa. Pengumpulan data dari angket respon siswa untuk mengetahui tingkat keterlibatan serta efektivitas media *puzzle*.

B. Hasil Uji Lapangan

5. Hasil Uji Lapangan Terbatas

Penelitian pengembangan media *puzzle* ini, uji lapangan terbatas memiliki peran penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar yang diperlukan sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas. Salah satu bentuk uji lapangan terbatas yang dilakukan peneliti adalah melalui evaluasi oleh dosen pembimbing, yang bertindak sebagai evaluator awal untuk menilai kelayakan konsep, desain, dan isi media *puzzle* sebelum media tersebut digunakan oleh siswa. Selain evaluasi oleh dosen pembimbing, validasi oleh ahli media juga menjadi bagian penting dalam uji lapangan terbatas.

Ahli media memiliki peran dalam menilai desain visual, kelayakan tampilan, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan media *puzzle* oleh siswa. Aspek-aspek ini sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan

tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna, yaitu siswa kelas IV SD. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar pendidikan, baik dalam hal visual, tata letak, warna, maupun keterbacaan huruf dan simbol aksara Jawa. Selain itu, validasi ini juga membantu memastikan bahwa media *puzzle* benar-benar memiliki nilai fungsional dalam pembelajaran dan tidak hanya menjadi sekadar alat permainan tanpa manfaat edukatif yang jelas. Setelah melakukan validasi oleh ahli media *puzzle* dinyatakan layak untuk digunakan namun sebelum dilakukan uji lapangan luas media harus direvisi atau diperbaiki sesuai arahan dari dosen ahli media.

6. Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Uji lapangan luas dilakukan dalam proses pengembangan media *puzzle* untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak. Uji coba ini melibatkan 30 siswa sebagai responden utama dan dilakukan dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Tujuan utama dari uji lapangan luas adalah untuk memperoleh data yang lebih valid dan reliabel mengenai kebermanfaatan media *puzzle* dalam pembelajaran aksara

Jawa, baik dari segi pemahaman siswa, keterlibatan dalam belajar, maupun daya tarik media.

Pada tahap ini, media yang telah divalidasi oleh dosen ahli media sebelumnya diimplementasikan secara langsung kepada siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dalam sesi pembelajaran atau sesi penelitian, dimana siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media *puzzle* secara individu maupun berkelompok. Peneliti mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media ini, apakah mereka dapat dengan mudah mencocokkan huruf-huruf aksara Jawa, serta apakah terjadi perubahan dalam pemahaman dan penguasaan materi aksara Jawa setelah menggunakan media *puzzle*.

Metode pengumpulan data dalam uji lapangan luas digunakan untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif, uji lapangan luas dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu:

a) *Pre-test* dan *Post-test*

- 1) *Pre-test* diberikan sebelum siswa menggunakan media *puzzle* yang tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mengenal aksara Jawa.
- 2) *Post-test* diberikan setelah siswa menggunakan media *puzzle*, untuk

mengetahui apakah terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal aksara Jawa setelah pembelajaran dengan media.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji statistik (*Paired Sample T-Test*) untuk mengetahui apakah perbedaan skor yang diperoleh signifikan secara statistik.

b) Angket Respon Siswa

Saat pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket yang berisi pertanyaan tentang pengalaman mereka setelah menggunakan media *puzzle*. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media *puzzle* menurut perspektif siswa.

Skala penilaian menggunakan kategori "Sangat Baik", "Baik", "Netral", "Kurang Baik", dan "Sangat Kurang Baik" untuk mengukur tingkat kepuasan siswa terhadap media ini.

c) Observasi Proses Pembelajaran

- 1) Peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa saat menggunakan media *puzzle*, termasuk tingkat keterlibatan siswa, antusiasme, dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran.

- 2) Guru kelas juga dilibatkan dalam memberikan umpan balik mengenai efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa.

C. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dijelaskan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir soal atau angket dalam penelitian benar-benar mengukur aspek yang ingin diteliti, sehingga hasil penelitian lebih akurat dan valid. Soal yang valid akan digunakan dalam penelitian, sedangkan yang tidak valid tidak revisi akan dihilangkan atau tidak digunakan pada penelitian. Berdasarkan uji coba soal yang dilakukan dengan jumlah responden 29 siswa atau $N = 30$ maka taraf signifikan 5% (0,05) dengan itu $df = N - 2$ maka yang didapatkan $r_{tabel} = 0,3673$. Instrumen butir soal dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (lebih besar). Namun sebaliknya, instrumen dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (lebih kecil). Maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas atau Hasil Uji Coba Soal

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Signifikansi	Keterangan
1.	0,5789	0,3673	0,001	Valid
2.	0,4833	0,3673	0,008	Valid
3.	0,2545	0,3673	0,183	Tidak Valid
4.	0,4686	0,3673	0,009	Valid
5.	0,3117	0,3673	0,097	Tidak Valid
6.	0,3404	0,3673	0,067	Tidak Valid
7.	0,5176	0,3673	0,005	Valid
8.	0,4958	0,3673	0,005	Valid
9.	0,4166	0,3673	0,021	Valid
10.	0,2621	0,3673	0,161	Tidak Valid
11.	0,6559	0,3673	0,000	Valid
12.	0,4972	0,3673	0,006	Valid
13.	0,2946	0,3673	0,139	Tidak Valid
14.	0,6518	0,3673	0,000	Valid
15.	0,5060	0,3673	0,002	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas atau uji soal diatas, menyatakan bahwa dari 15 soal yang diuji terdapat 10 soal valid dan 5 soal tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.⁵ Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur

⁵Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm 185.

konsistensi atau keandalan suatu instrument tes yang diujikan. Tujuannya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut memberikan hasil yang stabil dan konsisten jika digunakan dalam kondisi yang sama pada waktu yang berbeda. Maka, instrument dapat dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* pada hasil reliability statistic bernilai $> 0,6$. Berikut ini hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.709	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas melalui *SPSS*, dengan hasil nilai *Cronbach's Alpha* sejumlah 0,709. Maka, dapat dikatakan bahwa instrument soal yang diujikan bersifat reliabel. Kriteria nilai *Cronbach's Alpha* menunjukkan jika hasilnya $> 0,6$ ($0,709 > 0,6$) dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut dinyatakan reliabel dengan tingkat tinggi.

3. Daya Pembeda

Daya pembeda suatu butir soal adalah bagaimana kemampuan butir soal tersebut untuk membedakan siswa yang termasuk kelompok atas (*upper group*) dengan siswa

yang termasuk kelompok bawah (*lower group*).⁶ Daya pembeda ini untuk ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu butir soal dapat membedakan antara peserta tes yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Daya pembeda yang baik berarti soal tersebut mampu mengelompokkan peserta yang benar-benar memahami materi dengan peserta yang kurang memahami. Berikut ini, perhitungan hasil dari daya pembeda:

Tabel 4.6 Hasil Daya Pembeda

Corrected Item-Total Correlation
.530
.401
.184
.332
.195
.198
.374
.409
.250
.114
.551
.374
.099
.578
.466

⁶ Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 211.

Tabel 4.7 Hasil dan Keterangan Daya Pembeda Soal

No.	Hasil Daya Pembeda	Keterangan
1.	0,530	Baik
2.	0,401	Cukup
3.	0,184	Buruk
4.	0,332	Cukup
5.	0,195	Jelek
6.	0,198	Jelek
7.	0,374	Cukup
8.	0,409	Baik
9.	0,250	Cukup
10.	0,114	Jelek
11.	0,551	Baik
12.	0,374	Cukup
13.	0,099	Jelek
14.	0,578	Baik
15.	0,446	Baik

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal adalah analisis untuk menentukan tingkat kesulitan butir soal dalam suatu tes. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan terlalu mudah, terlalu sulit, atau memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan responden (siswa). Berikut ini table hasil uji kesukaran soal yang diperoleh:

Tabel 4.8 Hasil Statistik Tingkat Kesukaran Soal

		Statistics														
		1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0
N	Valid	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.96	.93	.96	.79	.89	.82	.79	.89	.64	.82	.75	.82	.29	.89	.93

Tabel 4.9 Hasil Tingkat Kesukaran Soal

No.	Hasil Tingkat Kesukaran	Keterangan
1.	0,96	Mudah
2.	0,93	Mudah
3.	0,96	Mudah
4.	0,79	Mudah
5.	0,89	Mudah
6.	0,82	Mudah
7.	0,79	Mudah
8.	0,89	Mudah
9.	0,64	Sedang
10.	0,82	Mudah
11.	0,75	Mudah
12.	0,82	Mudah
13.	0,29	Sukar
14.	0,89	Mudah
15.	0,93	Mudah

5. Analisis Validasi Ahli

Analisis validasi media dan validasi materi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kevalidan media puzzle sebelum digunakan pada pembelajaran. Berikut ini validasi yang dilakukan:

a) Analisis Validasi Ahli Media

Analisis validasi media digunakan untuk menguji kelayakan media *puzzle* yang dikembangkan. Melalui angket kuesioner peneliti dapat mengetahui kebenaran yang didapatkan. Berikut ini tabel hasil yang diperoleh dari ahli media:

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Media						
1.	Media yang dikembangkan dapat digunakan dengan efektif					√
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan dengan efisien					√
3.	Media yang dikembangkan dapat dikelola atau disimpan dengan mudah					√

4.	Media yang dikembangkan dapat dioperasikan dengan mudah					√
5.	Media dapat digunakan secara individu maupun kelompok					√
Aspek Kelayakan Tampilan Visual						
6.	Desain media <i>puzzle</i> menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SD					√
7.	Kekontrasan warna background kepingan-kepingan yang bertulisan Aksara Jawa menarik perhatian siswa			√		
8.	Ukuran dan bentuk <i>puzzle</i> mudah digunakan siswa					√
9.	Kualitas bahan media secara fisik cukup kuat				√	

	dan aman digunakan untuk pembelajaran					
10.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran aksara yang digunakan tepat					√
11.	Penataan pola desain yang digunakan sesuai					√
12.	Media <i>puzzle</i> didesain dengan rapi dan menarik					√

Setelah mendapatkan skor hasil validasi ahli media, untuk melihat mean (rata-rata), standar deviasi, dan hasil deskriptif melalui *SPSS* dengan Klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Descriptives*.

Tabel 4.11 Hasil Deskripsi Statistik Validasi Ahli Media

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VARSKOR	12	3	5	4.75	.622
Valid N (listwise)	12				

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Hasil:

$$P = \frac{4,75}{5} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang diperoleh rata-rata skor sebesar 4.75 dari skala maksimal 5 dan minimum 3. Maka, menunjukkan bahwa tingkat pencapaian validasi sebesar 95%, yang masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%). Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

b) Analisis Validasi Ahli Materi

Analisis validasi materi digunakan untuk menguji kelayakan media *puzzle* serta materi mengenai aksara Jawa yang dikembangkan. Melalui angket kuesioner peneliti dapat mengetahui kebenaran yang didapatkan. Berikut ini tabel hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi:

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian Materi						

1.	Relevansi dengan Capaian Pembelajaran					√
2.	Penyampaian materi secara runtut dan sistematis				√	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan siswa dan mudah dipahami siswa					√
4.	Penulisan susunan aksara logis dan sesuai dengan urutan materi pembelajaran kelas IV					√
5.	Materi mencakup aksara Jawa lengkap (aksara dasar, pasangan, dan sandangan swara.)					√
6.	Kebermanfaatan materi dalam meningkatkan kemampuan siswa					√

Aspek Kelayakan Penyajian					
7.	Penyajian materi pada <i>puzzle</i> aksara Jawa sesuai dengan ketentuan kurikulum pembelajaran				√
8.	Materi disajikan dengan baik dan jelas melalui media <i>puzzle</i> dan modul pembelajaran				√
9.	Mengajak peserta didik berpartisipasi aktif			√	
10.	Kejelasan gambar atau teks bentuk aksara pada modul pembelajaran				√
Aspek Kelayakan Bahasa					
11.	Penggunaan bahasa sesuai tingkat pemahaman siswa			√	
12.	Penggunaan kalimat yang sederhana serta mudah dipahami		√		

13.	Tidak ada istilah penggunaan kalimat yang membingungkan siswa					√
-----	---	--	--	--	--	---

Setelah mendapatkan skor hasil validasi ahli media, untuk melihat mean (rata-rata), standar deviasi, dan hasil deskriptif melalui SPSS dengan Klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Descriptives*.

Tabel 4.13 Hasil Deskripsi Statistik Validasi Ahli Materi

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VARSKOR	13	3	5	4.62	.650
Valid N (listwise)	13				

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Hasil:

$$P = \frac{4,62}{5} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang diperoleh rata-rata skor sebesar 4.62 dari skala maksimal 5 dan minimum 3. Maka, menunjukkan

bahwa tingkat pencapaian validasi sebesar 92%, yang masuk dalam kategori sangat baik (81%-100%). Dengan demikian, materi yang digunakan dalam penelitian dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

6. Analisis Peningkatan Kemampuan Siswa

Analisis ini digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa pada materi pembelajaran Bahasa Jawa setelah menggunakan media *puzzle*. Analisis ini menunjukkan keefektifan media *puzzle* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengukuran peningkatan kemampuan mengenal menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Berikut ini adalah hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa:

Tabel 4.14 Hasil Pre-test dan Post-Test Siswa Kelas IVA

No. Absen	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1.	30	60
2.	0	50
3.	30	90
4.	10	60
5.	20	70
6.	40	70

7.	50	90
8.	60	100
9.	40	100
10.	10	60
11.	40	100
12.	30	80
13.	10	40
14.	30	80
15.	30	70
16.	20	80
17.	20	80
18.	10	50
19.	30	90
20.	40	80
21.	60	80
22.	40	60
23.	20	60
24.	40	70
25.	50	80
26.	70	80

27.	20	60
28.	20	60
29.	50	90
30.	70	100

Setelah mengetahui hasil *pretest* dan *posttest*, maka setelah itu dapat menggunakan N-Gain untuk melihat hasil perbandingan skor *pretest* dan skor *posttest* apakah ada peningkatan yang signifikan. Berikut ini adalah hasil deskripsi statistik N-Gain yang diperoleh:

Tabel 4.15 Hasil Deskripsi Statistik *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	30	.33	1.00	.6341	.19737
NGain_Persen	30	33.33	100.00	63.4114	19.73667
Valid N (listwise)	30				

Tabel 4.16 Hasil Statistik N-Gain Skor

Statistics																
	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	
N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Valid	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.96	.93	.96	.79	.89	.82	.79	.89	.64	.82	.75	.82	.29	.89	.93	

Tabel 4.17 Analisis N-Gain Skor

No. Absen	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain Skor	Kategori
1.	30	60	0,43	Sedang
2.	0	50	0,50	Sedang

3.	30	90	0,86	Tinggi
4.	10	60	0,56	Sedang
5.	20	70	0,63	Sedang
6.	40	70	0,50	Sedang
7.	50	90	0,80	Tinggi
8.	60	100	1,00	Tinggi
9.	40	100	0,83	Tinggi
10.	10	60	0,56	Sedang
11.	40	100	1,00	Tinggi
12.	30	80	0,71	Tinggi
13.	10	40	0,33	Sedang
14.	30	80	0,71	Tinggi
15.	30	70	0,57	Sedang
16.	20	80	0,75	Tinggi
17.	20	80	0,75	Tinggi
18.	10	50	0,44	Sedang
19.	30	90	0,86	Tinggi
20.	40	80	0,67	Sedang
21.	60	80	0,50	Sedang
22.	40	60	0,33	Sedang
23.	20	60	0,50	Sedang
24.	40	70	0,50	Sedang
25.	50	80	0,60	Sedang
26.	70	80	0,33	Sedang
27.	20	60	0,50	Sedang
28.	20	60	0,50	Sedang
29.	50	90	0,80	Tinggi
30.	70	100	1,00	Tinggi

Hasil yang diperoleh diatas mengindikasikan bahwa nilai N-Gain yang didapatkan adalah 0,6341 termasuk kategori sedang ($0,30 < 0,6341 < 0,70$). Kemudian terdapat hasil rata-rata sebesar 63,41% maka tergolong dalam kategori cukup efektif karena diantara angka presentase 56% - 75%. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam kemampuan mengenal aksara Jawa dinyatakan meningkat serta penggunaan medianya cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

7. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan Uji *Shapiro Wilk* karena mengingat jumlah responden kurang dari 50. Uji *Shapiro Wilk* dilakukan melalui SPSS, berikut ini tabel hasil uji *Shapiro Wilk*:

Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas Melalui SPSS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.132	30	.193	.955	30	.236
POSTTEST	.173	30	.023	.946	30	.129

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah melihat hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* di SPSS, kolom "Sig." (*Significance / p-value*)

digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria keputusan dalam uji ini adalah jika nilai Sig. > 0.05, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika Sig. $\leq$ 0.05, maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis diatas, nilai Sig. untuk pretest adalah 0.236 dan Sig. untuk posttest adalah 0.129, yang keduanya lebih besar dari 0.05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

8. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest dalam penelitian. Uji hipotesis kali ini menggunakan uji hipotesisi *paired sample T-test*. Penggunaan *paired sample T-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan mengenal aksara Jawa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*. Berikut ini tabel penjelasan hasil uji-t melalui SPSS:

Tabel 4.19 Hasil Nilai Rata-rata

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	33.00	30	18.223	3.327
	POSTTEST	74.33	30	15.906	2.904

Tabel 4.20 Hasil Uji-t Paired sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p
					Lower	Upper			Two-Sided p
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-41.333	13.060	2.384	-46.210	-36.456	-17.334	29	<.001

Berdasarkan hasil diatas yang menunjukkan nilai rata-rata pretest 33,00 (dibulatkan 30,00) dengan nilai posttest 74,33 menyatakan adanya peningkatan nilai setelah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran aksara Jawa.

Kemudian, hasil uji-t dengan (sig.) tailed sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa oleh siswa.

9. Analisis Respon Siswa

Analisis ini bertujuan mengetahui respon atau kebutuhan yang diharapkan oleh siswa terhadap pembelajaran aksara Jawa dengan menggunakan media *puzzle*. Analisis respon siswa ini memiliki jumlah responden 30 siswa dengan 10 pertanyaan. Berikut tabel pertanyaan dan jumlah siswa yang menjawab pertanyaan tersebut:

Tabel 4.21 Pernyataan Soal dan Jumlah Responden

Statistics											
		Apakah media puzzle disusun sesuai kebutuhan siswa kelas IV?	Apakah cara menyusun puzzle aksara Jawa mudah?	Apakah media puzzle membuat Anda lebih mudah mengenal aksara Jawa?	Apakah Anda merasa lebih tertarik untuk belajar aksara Jawa setelah menggunakan media puzzle?	Apakah penggunaan warna disetiap kepingan puzzle menarik?	Apakah tulisan aksara Jawa terlihat jelas?	Melalui media pembelajaran puzzle memudahkan anda dalam mengerjakan soal?	Apakah panduan cara bermain puzzle mudah dipahami?	Apakah melalui media puzzle aksara Jawa anda dapat belajar dan bermain berinteraksi dengan teman lainnya?	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk terus belajar aksara Jawa setelah menggunakan media puzzle?
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Tabel 4.22 Hasil Respon Siswa

No. Absen	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	Jumlah
1	5	3	4	4	4	4	3	3	4	3	37
2	2	5	3	4	4	4	5	3	5	4	39
3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
4	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	45
5	4	3	3	4	3	5	5	4	4	5	40
6	3	4	4	3	3	4	5	4	5	3	38
7	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	48
8	4	3	4	4	3	5	5	4	3	3	38
9	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	44
10	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	46
11	4	2	3	4	5	4	4	4	4	5	39
12	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	43
13	4	5	3	4	5	4	4	4	5	4	42
14	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	47
15	5	5	3	3	4	5	4	5	5	3	42
16	4	5	3	5	3	3	4	3	4	3	37
17	1	3	3	5	3	3	5	3	3	5	34
18	3	4	3	3	5	3	3	4	3	3	34
19	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	47
20	4	4	3	3	4	4	4	5	3	3	37
21	3	4	5	4	5	5	4	3	3	3	39

22	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	47
23	4	4	5	4	3	4	4	3	5	4	40
24	3	4	2	2	3	3	4	4	3	3	31
25	5	3	5	4	4	4	4	4	5	4	42
26	5	3	5	4	4	5	4	3	5	5	43
27	3	4	5	5	3	4	5	4	5	5	43
28	4	4	5	5	3	3	3	4	3	5	39
29	3	4	3	3	5	5	3	4	5	4	39
30	5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	45
jumlah =											1234

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* dalam meniingkatkan kemampuan mengenal pembelajaran aksara Jawa, dilakukan perhitungan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan daya tarik media tersebut. Perhitungan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Diketahui:

Jumlah skor seluruh siswa = 1234

Skor tertinggi seluruh siswa = 1500 (hasil dari 30 siswa × skor maksimal 50)

Maka, perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{1234}{1500} \times 100\% = 82,26\%$$

Berdasarkan tabel kualifikasi yang digunakan, hasil 82,26% (81% - 100%) termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan keterangan "Sangat menarik dan mudah digunakan". Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon sangat positif terhadap media *puzzle*, karena menarik perhatian, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman aksara Jawa.

D. Prototipe Hasil Pengembangan

Penelitian ini berjudul pengembangan media *puzzle* terhadap kemampuan mengenal aksara Jawa pada mata pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak. Berikut lanjutan penjelasan untuk menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah setelah pelaksanaan penelitian yaitu kemampuan siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak dalam mengenal Aksara Jawa.

Sebelum menggunakan media *puzzle* kemampuan siswa kelas IV A dalam mengenal aksara Jawa masih cukup rendah dan mengalami kesulitan dalam mempelajari aksara Jawa. Dikatakan rendah, karena yang dibuktikan berdasarkan melalui hasil *pretest*, di mana nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 33,00 (dibulatkan 30). Hasil *pretest* ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami aksara Jawa, terutama dalam membedakan bentuk dan pasangan aksara. Kesulitan-kesulitan yang ditemukan diantara seperti, pertama kesulitan dalam mengingat jumlah aksara Jawa, jumlah pasangan aksara, dan jumlah sandhangan swara. Kedua, kurangnya pemahaman siswa terhadap

bentuk aksara Jawa yang kompleks dan pasangan aksara Jawa. Ketiga, kesulitan mengingat sandhangan swara bahwa yang terdapat didalamnya adalah huruf vokal, seperti i, u, e, o. Selain itu, kesulitan dalam membedakan penggunaan sandhangan swara huruf e Dimana terdapat dua huruf yaitu pepet dan taling. Ketiga, minimnya pembelajaran yang interaktif.

Maka, solusi permasalahan penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dimana penelitian mengembangkan suatu produk baik media, pada penelitian ini berfokus mengembangkan media *puzzle*. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: Analisis (*Analysis*) untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah, Perancangan (*Design*) dalam merancang konsep media, Pengembangan (*Development*) untuk membuat dan menyempurnakan produk, Implementasi (*Implementation*) dalam menguji coba media pada pengguna, serta Evaluasi (*Evaluation*) guna menilai efektivitas dan melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba.

Penelitian ini menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal siswa terhadap materi aksara Jawa. Adanya media *puzzle* ini dapat menkreasikan pembelajaran dengan media yang menarik perhatian siswa membuat suasana belajar tidak membosankan dan terkesan sulit untuk dipahami. Peneliti memberikan solusi dalam mengatasi kurangnya minat belajar siswa

dalam materi aksara Jawa yang terkesan susah untuk mereka. Pembelajaran menggunakan alat bantu media mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik karena adanya kombinasi dari proses pembelajaran. Berikut langkah-langkah pengembangan media *puzzle* yang fektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak:

Tahap Analisis (*Analysis*), Pada tahap ini, dilakukan pengamatan awal terhadap siswa kelas IV untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran aksara Jawa. Hasil observasi dan pretest menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk, pasangan aksara, dan sandhangan.

Tahap *design* (perencanaan) dan tahap *development* (pengembangan) produk media yang dikembangkan berupa *puzzle* yang di cetak menggunakan papan triplek dengan bahan yang ringan untuk siswa. Media *puzzle* dibuat melalui aplikasi canva dengan ukuran sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu dengan ukuran 26cm x 20cm, sedangkan ukuran perkepingnya yaitu 5cm x 5cm. Jumlah kepingan *puzzle* sebanyak 20 dengan tampilan tertuliskan aksara jawa (*legena*), disebalik potongan *puzzle* jika dilepas terdapat pasangan aksara Jawa, dipermukaan belakang papan *puzzle* terdapat sandhangan swara yang berjumlah 5. Susuan materi tersebut sudah sesuai dengan kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang berlaku. Permainan *puzzle* setelah dilakukan

implementasi dilapangan dapat disimpulkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa. Selain itu, mampu melatih motorik, dan daya tarik siswa dalam mengingat materi pembelajaran.

Tahap *implementation* (implementasi), sebelum melakukan tahap ini media pembelajaran harus dinyatakan kelayakannya dengan divalidasikan kepada dosen ahli media. Media yang sudah dinyatakan layak oleh peneliti di uji kan kepada siswa kelas IV dengan jumlah 30 siswa. Implementasi ini dilakukan dengan tujuan melihat tingkatan kemampuan siswa dan respon siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *puzzle*. Saat uji coba peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa. Sedangkan untuk melihat respon siswa peneliti melakukan penyebaran kuesioner atau angket untuk siswa.

Tahap evaluasi dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media. Hasilnya menunjukkan nilai rata-rata *pretest* 33,00 (dibulatkan 30) dengan nilai *posttest* 74,33 menyatakan adanya peningkatan nilai setelah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran aksara Jawa. Media *puzzle* aksara Jawa dapat dinyatakan kevalidan, dan keefektifannya dalam uji lapangan yang telah dilakuan. Sedangkan, hasil respon siswa menunjukkan 82,26% Dimana dapat dikatakan sangat baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, hasil prototipe pengembangan produk media *puzzle* dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan, dapat terbukti kevalidannya, serta keefektifannya. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media *puzzle* dirancang menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa mengenai aksara Jawa. Adanya *pretest* dan *posttest* menjelaskan penelitian ini mampu dan berpengaruh signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa melalui media *puzzle*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan Siswa kelas IV A SDN Batusari 3 Mranggen Demak dalam Mengenal Aksara Jawa Sebelum Penggunaan Media *Puzzle*. Menunjukkan berdasarkan hasil penelitian, sebelum penggunaan media *puzzle*, kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33,00. Kesulitan yang dialami siswa meliputi pengenalan bentuk aksara, pasangan aksara, serta penggunaan sandhangan swara.
2. Langkah pengembangan media *puzzle* yang efektif sebagai sarana pembelajaran yaitu penelitian ini mengembangkan media *puzzle* dilakukan melalui model ADDIE, yang mencakup analisis kebutuhan siswa, perancangan media yang sesuai, pengembangan prototipe menggunakan bahan ringan dan ramah anak, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi efektivitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal aksara Jawa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media *puzzle* berjalan sesuai tahapan yang dirancang. Validasi ahli media memperoleh skor 4,75 (95%) dan validasi ahli materi memperoleh skor 4,62 (92%), sehingga media ini masuk kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa. Uji lapangan luas dengan 30 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengenal aksara Jawa dengan N-Gain sebesar 63,41%, yang mengindikasikan bahwa media ini “Cukup Efektif” dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, respon siswa terhadap media ini sangat positif dengan tingkat kualifikasi 82,26% dalam kategori “Sangat Baik”, menunjukkan bahwa media *puzzle* ini menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa belajar aksara Jawa dengan lebih menyenangkan.

B. Saran

Adapun Saran yang dapat dijadikan acuan untuk mendukung penelitian pengembangan di masa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif seperti media *puzzle* dalam mengenalkan aksara Jawa serta mendorong pelestarian budaya melalui pendidikan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, serta

berbasis teknologi agar semakin efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa.

C. Kata Penutup

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran aksara Jawa yang lebih menarik dan efektif. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan serta keterbatasan pengetahuan peneliti maupun dari minimnya referensi yang telah diperoleh.

Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., & Patiung, D. Pengembangan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 2021.
- Andang ismail. *Education Games*. Jogjakarta: Pro U Media, 2011.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, Vol. 8, No. 1, 2020.
- Badriyah. *Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI*. Skripsi. Cilacap: Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali, 2022.
- Branch, R. M. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. (New York: Springer, 2009).
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).
- DePorter, Bobbi, & Hernacki, Mike. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa, 2013.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021).

- Hafidhah, S. R. N. *Pengembangan Media PURAWA (Puzzle Aksara Jawa) Beraudio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Aksara Jawa Kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari Kabupaten Nganjuk*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri ,2023.
- Hamalik, O. *Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hamalik, O. *Media Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1994.
- Hasanah, I. A., Cahyani, B. H., Khosiyono, B. H. C., & Nisa, A. F. *Analisis Kemampuan Mengenai Huruf Menggunakan Kartu Huruf dan Puzzle pada Siswa Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 3, 2023.
- Haryono, E., Slamet, M., & Septian, D. *Statistika SPSS 28*. (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2023).
- Ki Hajar Dewantara. *Pendidikan dan Kebudayaan*. Yogyakarta: Taman Siswa, 1967.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.
- Lestari, Dwi. (2013). *Metode Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Miftah Nur Annisa. *Pengembangan Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Kelas IV SDN Karangayu 01 Semarang*. Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020).
- Mutiara Dilamsyah & Heru Subrata. *Pengembangan Media Pusawara (Puzzle Aksara Jawa) untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa*

- Kelas III SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 8 No. 2, 2020.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. *Media Pembelajaran*. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).
- Perdana, Aditya Bayu., “*Ragam Langgam Aksara Jawa*”, Buku Cetak *Manuskripta*, (Vol. 10, No. 1, tahun 2020).
- Pumamasari, Ita. *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. (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019).
- Putra, N. *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dalam Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Rahmanelli. “*Efektifitas Pemberian Tugas Media Puzzle Dalam Pembelajaran Geografi Regional*”. Jurnal pelangi pendidikan, Vol. 2, No. 1, 2007.
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. *Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar*. (Jurnal Basicedu, vol. 6, No. 1, 2022).
- Rista Dwi Permata. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, (Vol. 5, No. 2, Tahun 2020).
- Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

- Sanjaya, W. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Seefeldt, Carol, & Wasik, Barbara A. *Early Education: Three-, Four-, and Five-Year-Olds Go to School*. Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice, 2006.
- Syifa'ul Mustaqimah. *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan Scrabble Pada Pelajaran Bahasa Jawa Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Di Kelas V MI Futuhiyyah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024*. Skripsi (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2023).
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon, 2009.
- Su'da Rofifah Nur Hafidah. *Pengembangan Media Purawa (Puzzle Aksara Jawa) Beraudio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi "Aksara Jawa" Kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari Kabupaten Nganjuk*. Skripsi. (Kediri: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, 2023).
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sundayana, R. *Statistika penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Zeva Agustiya. *Pengaruh Respon Peserta didik Tentang Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Pada Materi Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Wonoayu Kabupaten Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, (Vol. 5, No. 3, tahun 2017).

Profil SDN Batursari 3

A. Identitas Sekolah

NPSN	: 20319860
Nama Sekolah	: SD NEGERI BATURSARI 3
Naungan	: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tanggal Berdiri	: 01 Maret 1985
No. SK Pendirian	: 421.2/005/26/51/1985
Tanggal Oprasional	: 06 Oktober 2015
No. SK Oprasional	: 421.2/4044
Jenjang Pendidikan	: Sekolah Dasar
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi	: A
Tanggal Akreditasi	: 09 November 2017
No. SK Akreditasi	: 165/BAP-SM/XI/2017
Alamat	: Jl. Batursari Raya No. 28
Desa/ Kelurahan	: Kel. Batursari
Kecamatan/ Kota	: Kec. Mranggen
Kab./ Kota/ Negara	: Kab. Demak
Provinsi	: Jawa Tengah
No. Telpon	: 02476727637
Email	: rahayning@yahoo.com
Kepala Sekolah	: Sumarno, S.Pd., M.Pd.

Operator

: Ennirsa Yulianti

B. Visi dan Misi Sekolah

- VISI

Berprestasi, Berkompetitif, dan Berperilaku Berkarakter yang berwawasan adiwiyata.

- MISI

Mewujudkan Pendidikan Berprestasi, Inovasi, Berdaya Guna Berdasarkan Iman dan Taqwa, Berkarakter yang Peduli Lingkungan.

Lampiran 2 Surat Penunjuk Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

Semarang, 12 September 2024

Nomor : 3889/Un.10.3/J5/DA.04.08/2024

Lamp : -

Hal : **Penunjukkan Pembimbing**

Kepada Yth

Ibu. Titik Rahmawati, M.Ag

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Delia Lutfita Ashari

NIM : 2103096095

Judul : Pengembangan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Batusari 3 Mranggen Demak.

Dan Menunjuk Ibu : **Titik Rahmawati, M.Ag** Sebagai Pembimbing.

Demikian penunjukkan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI



Kristi Liani Purwanti S.Si, M.Pd.

NIP. 198107182009122002

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 3 Surat Penelitian/ Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fak.walisongo.ac.id>

Nomor : 0357/Un.10.3/K/DA.04.10/1/2025

Semarang, 20 Januari 2025

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SDN Batusari 3 Mranggen Demak
di Demak

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Delia Lutfita Ashari
NIM : 2103096095
Semester : 8
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL AKSARA JAWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
SISWA KELAS IV SDN BATURSARI 3 MRANGGEN DEMAK

Dosen Pembimbing: Titik Rahmawati, M.Ag.

untuk melakukan riset/penelitian di SDN Batusari 3 Mranggen Demak yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025 sampai dengan tanggal 25 Januari 2025.

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha
[Signature]
Niti Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 4 Surat Penerimaan Penelitian dari Pihak SD



**PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK
SD NEGERI BATURSARI 3**

Alamat : Jl. Batursari Raya No 26 Batursari, Mranggen, Demak 5559567
Email : sdnbatursari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/ 73/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Batursari 3 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Provinsi Jawa Tengah dengan ini menerangkan kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Delia Lutfita Ashari

NIM : 2103096095

Prodi : PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Telah diterima di SD Negeri Batursari 3 untuk melakukan penelitian sebagai tugas akhir skripsi yang berjudul : **Pengembangan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SD N Batursari 3 Mranggen Demak** “

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagai mana perlunya



Mranggen, 24 Januari 2025
Kepala Sekolah

Sumarno, S.Pd., M.Pd
NIP. 197002161996031004

PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS

No.	Pertanyaa Wawancara	Hasil Wawancara
1.	Bagaimana kondisi pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa selama ini?	Kondisi pembelajaran disini sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan yang digunakan. Sesuai dengan capaian, tujuan pembelajaran. Pembelajarannya masih menggunakan pedoman LKS yang beredar serta biasanya ketambahan buku pepak aksara Jawa (biasanya anak-anak beli sendiri-sendiri). Pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah.
2.	Kurikulum apa yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Jawa?	Disini penggunaan kurikulumnya yaitu mengacu ke kurikulum Merdeka sesuai dengan kebijakan pemerintah.
3.	Apa saja kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan pemahaman materi Aksara Jawa kepada siswa?	Selama ini kendalanya sepertinya tidak ada, Namanya juga pemahaman anak-anak berbeda. Mungkin hanya sebatas mereka susah mengingat materi, sehabis pembelajaran terkadang lupa, hanya sebatas itu saja selama ini. Namun, guru kelas selalu mengusahakan agar mereka mengerti dan paham dalam belajar aksara Jawa.

4.	Metode pembelajaran apa yang digunakan saat proses pembelajaran Bahasa Jawa? Apakah sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran?	Selama ini, menggunakan metode kombinasi antara ceramah, tanya jawab, demonstrasi, Latihan menulis, Latihan membaca, Latihan soal-soal agar mereka lebih mudah memahami dan mengingat jika diberikan Latihan soal. Sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran, kalau seperti penunjukkan gambar huruf aksara Jawanya pernah, penunjukkannya selain di LKS. Gambarnya itu seperti gambar pajangan yang digantung ditembok-tembok.
5.	Bagaimana karakteristik media yang dibutuhkan bagi siswa kelas IV? Apakah media <i>puzzle</i> dapat digunakan saat proses pembelajaran aksara Jawa?	Kalau media kemungkinan yang menarik, yang mencolok karena anak-anak suka hal-hal baru yang berbau tantangan. Jika pemakaian media kemungkinan juga siswa dapat lebih mudah memahami materinya. Semisal penggunaan media <i>puzzle</i> sepertinya cukup menarik, <i>puzzle</i> ada tantangannya mereka Menyusun-menyusunan puzzlenya itu kemungkinan bagus untuk diterapkan pada pembelajaran aksara jawa. Apalagi aksara Jawa penulisan dan pembacaannya cukup komplek

		jika berpengaruh berarti bagus untuk diterapkan boleh dicoba untuk digunakan penelitian.
--	--	--

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Terhadap
Kemampuan Mengenal Aksara Jawa Pada Mata
Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV
SDN Batursari 3 Mranggen Demak

Sasaran Penelitian : Siswa Kelas IV SDN Batursari 3
Mranggen Demak

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Peneliti : Delia Lutfita Ashari

Ahli Media : Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.

Lembar validasi *puzzle* disusun untuk menilai tingkat kelayakan media yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media *puzzle* terhadap kemampuan mengenal Aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV SDN/MI. Pendapat, kritik, dan saran Bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan. Sehubungan dengan itu, mohon untuk memberikan tanda ceklist (✓) ada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu sesuai butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 3 = Netral

Skor 4 = Setuju

Skor 5 = Sangat Setuju

Komentar dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom komentar dan saran perbaikan yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini diucapkan terima kasih.

A. Komponen-komponen Validasi *Puzzle* Oleh Ahli Media

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Media						
1.	Media yang dikembangkan dapat digunakan dengan efektif					
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan dengan efisien					
3.	Media yang dikembangkan dapat dikelola atau disimpan dengan mudah					
4.	Media yang dikembangkan dapat dioperasikan dengan mudah					
5.	Media dapat digunakan secara individu maupun kelompok					

Aspek Kelayakan Tampilan Visual					
6.	Desain media <i>puzzle</i> menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SD				
7.	Kekontrasan warna background kepingan-kepingan yang bertulisan Aksara Jawa menarik perhatian siswa				
8.	Ukuran dan bentuk <i>puzzle</i> mudah digunakan siswa				
9.	Kualitas bahan media secara fisik cukup kuat dan aman digunakan untuk pembelajaran				
10.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran aksara yang digunakan tepat				
11.	Penataan pola desain yang digunakan sesuai				
12.	Media <i>puzzle</i> didesain dengan rapi dan menarik				

B. Skala Penilaian

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

X = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

Xi = Jumlah skor dari jawaban tertinggi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, sangat valid, tidak perlu revisi
61%–80%	Baik	Layak, valid, tidak perlu revisi
41% - 60 %	Cukup Baik	Cukup layak, cukp valid, perlu revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Kurang layak, kurang valid, perlu revisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak, sangat kurang valid, perlu revisi

C. Komentar dan Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *puzzle* yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal Aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan

Semarang, Januari 2025

Validator

A. Muchamad Kamil, M.Pd.

NIP. 199202172020121003

B. Skala Penilaian

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

X = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

X_i = Jumlah skor dari jawaban tertinggi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, sangat valid, tidak perlu revisi
61%-80%	Baik	Layak, valid, tidak perlu revisi
41% - 60 %	Cukup Baik	Cukup layak, cukup valid, perlu revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Kurang layak, kurang valid, perlu revisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak, sangat kurang valid, perlu revisi

C. Komentar dan Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	warna	warna dasar
2.	Bahan diganti, atau diampelas	Bahan diganti, atau diampas

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *puzzle* yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal Aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan

Semarang, 6 Januari 2025

Validator



A. Muchamad Kamil, M.Pd.
NIP. 199202172020121003

Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Aksara Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDN Batursari 3 Mranggen Demak

Sasaran Penelitian : Siswa Kelas IV SDN Batursari 3 MranggenDemak

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Peneliti : Delia Lutfita Ashari

Ahli Materi : Sumarno, S.Pd., M.Pd.

Lembar validasi materi aksara Jawa berbantu media *puzzle* disusun untuk menilai tingkat kelayakan materi dan media yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media puzzle terhadap kemampuan mengenal aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV SDN/MI. Pendapat, kritik, dan saran Bapak sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan. Sehubungan dengan itu, mohon untuk memberikan tanda ceklist (✓) ada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/ sesuai butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 = Sangat Kurang Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Cukup Baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

Komentar dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom komentar dan saran perbaikan yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini diucapkan terima kasih.

A. Komponen-komponen Validasi *Puzzle* Oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kesesuaian Materi						
1.	Relevansi dengan Capaian Pembelajaran					
2.	Penyampaian materi secara runtut dan sistematis					
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan siswa dan mudah dipahami siswa					
4.	Penulisan susunan aksara logis dan sesuai dengan urutan materi pembelajaran kelas IV					
5.	Materi mencakup aksara Jawa lengkap (aksara dasar, pasangan, dan sandangan.)					

6.	Kebermanfaatan materi dalam meningkatkan kemampuan siswa					
Aspek Kelayakan Penyajian						
7.	Penyajian materi pada <i>puzzle</i> aksara Jawa sesuai dengan ketentuan kurikulum pembelajaran					
8.	Materi disajikan dengan baik dan jelas melalui media <i>puzzle</i> dan modul pembelajaran					
9.	Mengajak peserta didik berpartisipasi aktif					
10.	Kejelasan gambar atau teks bentuk aksara pada modul pembelajaran					
Aspek Kelayakan Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa sesuai tingkat pemahaman siswa					
12.	Penggunaan kalimat yang sederhana serta mudah dipahami					
13.	Tidak ada istilah penggunaan kalimat yang membingungkan siswa					

B. Skala Penilaian

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

X = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

X_i = Jumlah skor dari jawaban tertinggi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, sangat valid, tidak perlu revisi
61%–80%	Baik	Layak, valid, tidak perlu revisi
41% - 60 %	Cukup Baik	Cukup layak, cukup valid, perlu revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Kurang layak, kurang valid, perlu revisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat kurang layak, sangat kurang valid, perlu revisi

C. Komentor dan Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentor/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Materi berbantu penggunaan media *puzzle* yang disampaikan untuk meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan

Semarang,

Validator

(Sumarno, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 197002161996031004

A. Komponen-komponen Validasi *Puzzle* Oleh Ahli Materi

Komponen-komponen Validasi <i>Puzzle</i> Oleh Ahli Materi		Skor Penilaian				
No.	Indikator	1	2	3	4	5
		Aspek Kesesuaian Materi				
1.	Relevansi dengan Capaian Pembelajaran					✓
2.	Penyampaian materi secara runtut dan sistematis				✓	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan siswa dan mudah dipahami siswa					✓
4.	Penulisan susunan aksara logis dan sesuai dengan urutan materi pembelajaran kelas IV					✓
5.	Materi mencakup aksara Jawa lengkap (aksara dasar, pasangan, dan sandangan.)					✓
6.	Kebermanfaatan materi dalam meningkatkan kemampuan siswa					✓
Aspek Kelayakan Penyajian						
7.	Penyajian materi pada <i>puzzle</i> aksara Jawa sesuai dengan ketentuan kurikulum pembelajaran					✓
8.	Materi disajikan dengan baik dan jelas melalui media <i>puzzle</i> dan modul pembelajaran					✓
9.	Mengajak peserta didik berpartisipasi aktif				✓	
10.	Kejelasan gambar atau teks bentuk aksara pada modul pembelajaran					✓
Aspek Kelayakan Bahasa						
11.	Penggunaan bahasa sesuai tingkat pemahaman siswa				✓	
12.	Penggunaan kalimat yang sederhana serta mudah dipahami			✓		
13.	Tidak ada istilah penggunaan kalimat yang membingungkan siswa					✓

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Materi berbantu penggunaan media *puzzle* yang disampaikan untuk meningkatkan kemampuan mengenal aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas IV dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Kurang layak digunakan karena perlu revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan

Semarang, 13 Januari 2025

Validator



(Sumarno, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 197002161996031004

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama :

No. Absen :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama, No. Absen, dan Kelas sebelum menjawab pertanyaan di bawah ini!
2. Jawablah pertanyaan dengan jujur dan sesuai pilihanmu!
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian!

Kriteria Skor Penilaian:

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 3 = Netral

Skor 4 = Setuju

Skor 5 = Sangat Setuju

B. Pertanyaan Respon Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				5
		1	2	3	4	
1.	Apakah media <i>puzzle</i> disusun sesuai dengan materi yang diajarkan?					
2.	Apakah cara menyusun <i>puzzle</i> aksara Jawa mudah?					
3.	Apakah media <i>puzzle</i> membuat kamu mudah mengenal aksara Jawa?					
4.	Apakah kamu merasa tertarik belajar aksara Jawa setelah menggunakan media <i>puzzle</i> ?					
5.	Apakah penggunaan warna <i>puzzle</i> menarik?					
6.	Apakah tulisan aksara Jawa terlihat jelas?					
7.	Apakah media pembelajaran <i>puzzle</i> memudahkan kamu dalam mengerjakan soal yang diberikan?					

8.	Apakah panduan cara bermain <i>puzzle</i> mudah dipahami?					
9.	Apa media <i>puzzle</i> aksara Jawa membuatmu dapat belajar dan bermain dengan teman?					
10.	Apakah kamu merasa termotivasi untuk terus belajar aksara Jawa setelah belajar menggunakan media <i>puzzle</i> ?					

Lampiran 9 Lembar Hasil Angket Respon Siswa Tertinggi

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : ajeng Purnama Dina Nursyifa

No. Absen : 03

Kelas : 4A

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama, No. Absen, dan Kelas sebelum menjawab pertanyaan di bawah ini!
2. Jawablah pertanyaan dengan jujur dan sesuai pilihanmu!
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian!

Kriteria Skor Penilaian:

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 3 = Netral

Skor 3 = Setuju

Skor 4 = Sangat Setuju

B. Pertanyaan Respon Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media <i>puzzle</i> disusun sesuai kebutuhan siswa kelas IV?				✓	
2.	Apakah cara menyusun <i>puzzle</i> aksara Jawa mudah?					✓
3.	Apakah media <i>puzzle</i> membuat Anda lebih mudah mengenal aksara Jawa?					✓
4.	Apakah Anda merasa lebih tertarik untuk belajar aksara Jawa setelah menggunakan media <i>puzzle</i> ?					✓

5.	Apakah penggunaan warna disetiap kepingan <i>puzzle</i> menarik?					✓
6.	Apakah tulisan aksara Jawa terlihat jelas?					✓
7.	Melalui media pembelajaran <i>puzzle</i> memudahkan anda dalam mengerjakan soal?					✓
8.	Apakah panduan cara bermain <i>puzzle</i> mudah dipahami?					✓
9.	Apakah melalui media <i>puzzle</i> aksara Jawa anda dapat belajar dan bermain berinteraksi dengan teman lainnya?					✓
10.	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk terus belajar aksara Jawa setelah menggunakan media <i>puzzle</i> ?					✓

Lampiran 10 Lembar Hasil Angket Respon Siswa Terendah

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : M. P. U. F. D. D. W. I. S. D. H. F. E. D. D.
 No. Absen : 18
 Kelas : 4A

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama, No. Absen, dan Kelas sebelum menjawab pertanyaan di bawah ini!
2. Jawablah pertanyaan dengan jujur dan sesuai pilihanmu!
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian!

Kriteria Skor Penilaian:

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 3 = Netral

Skor 3 = Setuju

Skor 4 = Sangat Setuju

B. Pertanyaan Respon Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media <i>puzzle</i> disusun sesuai kebutuhan siswa kelas IV?			✓		
2.	Apakah cara menyusun <i>puzzle</i> aksara Jawa mudah?				✓	
3.	Apakah media <i>puzzle</i> membuat Anda lebih mudah mengenal aksara Jawa?			✓		
4.	Apakah Anda merasa lebih tertarik untuk belajar aksara Jawa setelah menggunakan media <i>puzzle</i> ?			✓		

5.	Apakah penggunaan warna disetiap kepingan <i>puzzle</i> menarik?					✓
6.	Apakah tulisan aksara Jawa terlihat jelas?			✓		
7.	Melalui media pembelajaran <i>puzzle</i> memudahkan anda dalam mengerjakan soal?			✓		
8.	Apakah panduan cara bermain <i>puzzle</i> mudah dipahami?				✓	
9.	Apakah melalui media <i>puzzle</i> aksara Jawa anda dapat belajar dan bermain berinteraksi dengan teman lainya?			✓		
10.	Apakah Anda merasa lebih termotivasi untuk terus belajar aksara Jawa setelah menggunakan media <i>puzzle</i> ?			✓		

MODUL AJAR MUATAN LOKAL KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama	: Delia Lutfita Ashari
Sekolah	: SDN Batusari 3 Mranggen Demak
Tingkatan	: SD/MI
Pelajaran	: Bahasa Jawa
Fase/Kelas	: B/IV
Topik	: Aksara Jawa
Tema/Subtema	: Gegayuhanku/ Sandhangan Swara
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu menulis 20 aksara Jawa (legena), pasangan, sandhangan swara, sandhangan panyigeg wanda.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia dengan melatih peserta didik melalui pembiasaan berdoa sebelum belajar.	

2. Berpikir kritis, 3. Bergotong royong, dengan cara memberikan tugas diskusi kelompok dalam menyusun media <i>puzzle</i> ketika pembelajaran agar terlatih cara bekerjasama yang baik. 4. Berkebhinekaan Global, melatih peserta didik mengenal dan menghargai budaya aksara Jawa.
D. SARANA DAN PRASARANA
1. Ruang kelas 2. Sumber belajar: LKS Bahasa Jawa Kelas 4 (Kurikulum Merdeka) 3. Modul pembelajaran 4. Media pembelajaran: Puzzle aksara Jawa 5. Papan tulis dan Spidol
E. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal: peserta didik tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
30 Peserta didik
G. MODEL, METODE, DAN MEDIA PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran : <i>Cooperative Learning</i> Metode : Diskusi dan penugasan Media : <i>Puzzle</i> aksara Jawa

KOMPETENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN
Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengenal aksara Jawa, pasangan aksara, sandhangan swara. Serta mampu membaca dan menuliskan kalimat tulisan aksara Jawa. Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mampu menuliskan aksara Jawa dengan tepat 2. Peserta didik mampu mengenal aksara sandhangan 3. Peserta didik mampu membaca aksara Jawa dengan sandhangan
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui pembelajaran ini, Peserta didik mampu mengenal bentuknya serta mampu membaca dan menulis aksara Jawa, pasangan, dan sandhangan swara dengan baik dan benar.
C. PERNYATAAN PEMANTIK
1. Bagaimana bunyi aksara Jawa dan berapa jumlah aksara Jawa? 2. Berapa jumlah sandhangan swara dalam aksara Jawa?
D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
Langkah-langkah Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan
Kegiatan Pembukaan (5 menit) 1. Guru memberikan salam dan menanyakan kabar peserta didik.

2. Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru mengondisikan siswa untuk siap belajar.
5. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik:
 “Bagaimana bunyi dan berapa jumlah aksara Jawa?”
 “Berapa jumlah sandhangan swara dalam aksara Jawa?”

Kegiatan Pre-test (10 menit)

6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal aksara Jawa menggunakan media *puzzle*.
7. Guru membagikan lembar *pretest* berisi soal tentang aksara Jawa.
8. Siswa mengerjakan *pretest* secara individu selama waktu yang ditentukan.

Kegiatan Inti

Kegiatan Penyampaian Materi (10 menit)

1. Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mendengarkan penjelasan materi.
2. Guru menjelaskan materi aksara Jawa, pasangan aksara, serta sandhangan swara secara singkat, termasuk pengenalan bentuk aksara, dan pelafalan bunyi aksara.
3. Guru menunjukkan media *puzzle* aksara Jawa dan menjelaskan cara menggunakannya.
 “Setiap kelompok akan mendapatkan *puzzle* aksara Jawa”

“Serta mempraktekkan cara mencocokkan kepingan-kepingan bagian *puzzle* sesuai dengan urutan aksara Jawa”

Kegiatan Kolaborasi (25 menit)

4. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang.
5. Guru memberikan media *puzzle* aksara Jawa kepada masing-masing kelompok.
6. Guru membagikan modul aksara Jawa yang berisi panduan penggunaan dan lembar kerja diskusi kelompok.
7. Peserta didik mulai berdiskusi dan menyusun *puzzle* aksara Jawa sesuai urutannya dengan waktu yang ditentukan oleh guru.
8. Guru berkeliling untuk memantau, membimbing, dan memberi bantuan jika ada kesulitan.
9. Guru melakukan arahan untuk setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan hasil susunan *puzzle* mereka di depan secara bergantian.
10. Guru menyimak dan memberikan komentar dari masing-masing kelompok.

Kegiatan Post-test (10 menit)

11. Guru membagikan lembar post-test kepada masing-masing peserta didik.

12. Peserta didik mengerjakan soal posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah pembelajaran dengan waktu yang telah ditentukan.

Kegiatan Penutup

Kegiatan Refleksi (5 Menit)

1. Guru mengajak siswa merefleksikan kegiatan belajar dengan pertanyaan seperti:
" Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran?"
"Apakah kalian merasa kesulitan dalam mengoprasikan permainan puzzle aksara Jawa?"
2. Guru memberikan kesimpulan materi dan menguatkan pemahaman siswa dengan memberikan ringkasan materi tentang aksara Jawa.

Kegiatan Penutup (5 menit)

3. Guru memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.
4. Guru memberikan arahan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif?	

2.	Bagaimana sikap peserta didik selama mengikuti pembelajaran?	
3.	Apakah media puzzle yang digunakan dapat membantu peserta didik mampu meningkatkan kemampuan mengenal aksara?	

Refleksi Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran?	
2.	Apakah kalian merasa kesulitan dalam memahami materi kita pada hari ini?	
3.	Apakah kalian merasa kesulitan dalam mengoprasikan permainan puzzle aksara Jawa?	
4.	Berapa jumlah aksara Jawa?	
5.	Berapa jumlah sandhangan swara?	

F. ASESSMENT

Tabel 1.1 Penilaian Sikap

Lembar pengamatan terhadap peserta didik saat proses pembelajaran:

No.	Nama	Aspek Yang Diamati												Skor	Nilai	Predikat
		Beriman			Bernalar Kritis			Bergotong Royong			Kreatif					
		K	C	BSB	K	C	BSB	K	C	BSB	K	C	BSB			
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																
Dst.																

Tabel 1.2 Indikator Penilaian Sikap

Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Beriman	Peserta didik menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan sangat bersungguh-sungguh	Peserta didik menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah dengan bersungguh-sungguh	Peserta didik kurang menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran	Peserta didik tidak menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran
Berpikir Kritis	Peserta didik sangat mampu menyampaikan pendapatnya dan tanya jawab dengan bahasa sendiri	Peserta didik mampu menyampaikan pendapatnya dan tanya jawab dengan bahasa sendiri	Peserta didik kurang mampu menyampaikan pendapatnya dan tanya jawab dengan bahasa sendiri	Peserta didik belum mampu menyampaikan pendapatnya dan tanya jawab dengan bahasa sendiri
Bergotong-royong	Peserta didik selalu menunjukkan	Peserta didik sering menunjukkan	Peserta didik kadang-	Peserta didik tidak menunjukkan

	an sikap gotong royong dengan kelompokn ya pada saat kegiatan diskusi	an sikap gotong royong dengan kelompokn ya pada saat kegiatan diskusi	kadang menunjukk an sikap gotong royong dengan kelompokn ya pada saat kegiatan diskusi	an sikap gotong royong dengan kelompokn ya pada saat kegiatan diskusi
Berkebhinekaan Global	Peserta didik sangat baik dan konsisten dalam menunjukk an kemampuan mengenal atau sikap pemahaman khususnya pada aksara Jawa	Peserta didik baik dan konsisten dalam menunjukk an kemampuan mengenal atau sikap pemahaman khususnya pada aksara Jawa	Peserta didik kurang baik dan konsisten dalam menunjukk an kemampuan mengenal atau sikap pemahaman khususnya pada aksara Jawa	Peserta didik tidak konsisten dalam menunjukk an kemampuan mengenal atau sikap pemahaman khususnya pada aksara Jawa
Jumlah Skor: $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{4} \times 25 = \dots$				

• **Rubrik Penilaian Kerja Kelompok**

ASPEK	BAIK SEKALI	BAIK	CUKUP	KURANG
Kerja sama	Semua anggota berkontribusi sangat aktif, bekerja sama dengan harmonis, dan saling mendukung.	Sebagian besar anggota berkontribusi aktif dan bekerja sama dengan cukup baik.	Hanya beberapa anggota yang aktif dan bekerjasama atau kurang koordinator.	Hampir tidak ada kerja sama, anggota pasif saat berdiskusi.
Berpikir Kritis	Semua anggota menggunakan pemahaman yang kuat terhadap aksara Jawa. Penyusunan Media puzzle selesai dengan benar dan cepat, menunjukkan pemahaman tinggi terhadap materi.	Beberapa anggota dengan sedikit kekurangan dalam pemahaman aksara Jawa. Penyusunan Media Puzzle selesai dengan cukup lama, tetapi secara keseluruhan	Beberapa anggota kurang mendalam dan terdapat pemahaman materi aksara Jawa. Penyusunan Media Puzzle selesai dengan waktu yang lama, secara keseluruhan menunjukkan kemampuannya.	Semua anggota menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap materi aksara Jawa. Penyusunan media Puzzle tidak selesai.

		menunjukkan pemahaman yang cukup.		
Presentasi	Anggota kelompok mampu menyampaikan hasil diskusi dengan jelas dan terstruktur.	Penyampaian sangat jelas, terstruktur, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens.	Penyampaian cukup jelas dan terstruktur, meskipun ada beberapa kekurangan kecil.	Penyampaian tidak jelas, dan sulit dipahami oleh audiens.

- **Penilaian Pengetahuan (kognitif)**

Tabel 1.3 Penilaian Pengetahuan (kognitif)

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Keterangan
1.			
2.			
3.			
4.			

5.			
Dst			

Tabel 1.4 Rubrik Kisi-Kisi Soal

No.	Indikator	Soal	KKO
1.	Peserta didik mampu memperincikan, pengenalan, membaca, dan menulis huruf aksara Jawa.	Soal no. 1 (PG) Aksara Jawa cacahé ana piro.... Jawaban : d Soal no. 2 (PG) Latin  iki arane aksara apa.... Jawaban: a Soal no. 3 (PG) , wacane yaiku.... Jawaban: a Soal no. 4 (PG) , wacane yaiku...	C4

		Jawaban: b Soal no. 1 (Esai) Tulisno nganggo aksara Jawa “rani tuku sate”! Jawaban: ꦫꦺꦤꦶꦠꦸꦏꦸꦱꦠꦺ Soal no. 2 (Esai) Tulisno nganggo aksara Jawa “sego tiwul”! Jawaban: ꦱꦺꦒꦺꦠꦶꦮꦸꦭ Soal no. 3 (Esai) Tulisno nganggo aksara Jawa “agat Raya”! Jawaban: ꦲꦒꦠꦫꦪ Soal no. 4 (Esai)	
--	--	---	--

		ꦮꦏꦤꦺꦤ꧀ꦲꦏꦱꦫꦏꦲꦁꦱꦶꦱꦺꦴꦏꦸ, wacanen aksara ing sisih yaiku? Jawaban: Maca cara jawa. Soal no. 5 (Esai) ꦲꦶꦥꦸꦭꦺꦴꦏꦱꦫꦏꦲꦁꦱꦶꦱꦺꦴꦏꦸ, wacanen aksara ing sisih yaiku? Jawaban: Bejo maca jawa	
2.	Peserta didik mampu menelaah pasangan aksara Jawa	Soal no.5 (PG) Pasangan aksara Jawa cacahé ana... Jawaban: c Soal no.6 (PG) Wujude pasangan aksara “ra” yaiku.... Jawaban: d Soal no.7 (PG)	C4

		Wujude pasangan “ba” yaiku.... Jawaban: a	
3.	Peserta didik mampu mengidentifikasi sandhangan swara.	Soal no.8 (PG) Cacahe sandhangan swara ana piro.... Jawaban: d Soal no.9 (PG) Apa sebutane sandhangan swara “o”.... Jawaban: c Soal no. 10 (PG) , yaiku sandhangan aksara kanggo swara.... Jawaban: a	C4

H. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).

Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang Capaian Pembelajaran (CP) belum tuntas. Guru memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk penugasan ulang atau bimbingan untuk lebih memahami materi pembelajaran.

I. Glosarium

Aksara Jawa : tulisan tradisional masyarakat Jawa yang digunakan untuk menuliskan bahasa Jawa. Aksara ini terdiri atas aksara dasar, pasangan, sandhangan swara (penanda vokal), dan masih banyak lagi. Aksara Jawa dikenal juga sebagai Hanacaraka karena dimulai dengan urutan huruf tersebut.

Pasangan aksara : berfungsi untuk menyambung atau menghubungkan konsonan dalam satu kata, sehingga tidak terputus.

Contoh: aksara ꦩ (ma) ditambah pasangan ꦏꦩꦏꦺꦴ menjadi

ꦏꦩꦏꦺꦴ (man).

Sandhangan swara : tanda baca dalam aksara Jawa yang digunakan untuk mengubah atau menambahkan bunyi vokal pada aksara dasar. Sandhangan swara membantu menuliskan bunyi seperti /i/, /u/, /e/, /o/, dan /ê/.

Contoh: aksara  (ka) ditambah sandhangan swara  menjadi  (ki).

J. Lampiran

- Materi Ajar
- Lembar Kerja Kelompok

Guru Kelas IV



(Siti Aminah, S.Pd)
NIP. 198005262022212006

Peneliti



(Delia Lutfita Ashari)

Mengetahui,

Kepala Sekolah



(Sumarno, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 197002161996031004

Lampiran

Materi Ajar

AKSARA JAWA

Aksara Jawa yaiku salah sawijining sistem tulisan tradisional saka masyarakat Jawa sing digunakake kanggo nulis basa Jawa, basa Sunda, utawa basa Madura. Aksara iki kalebu aksara Hanacaraka sing nduweni 20 aksara dasar, 20 pasangan, sandhangan swara, lan-lainne. Aksara Jawa minangka warisan budaya sing kudu dijaga lan dilestarekake.

Bakuning aksara Jawa iku ana maceme ana 20 aksara yaiku:

 HA	 NA	 CA	 RA	 KA
 DA	 TA	 SA	 WA	 LA
 PA	 DHA	 JA	 YA	 NYA
 MA	 GA	 BA	 THA	 NGA

Pasangan aksara ana 20. Pasangan aksara dienggo kanggo nyambung aksara supaya ora ana aksara konsonan ing mburi aksara liyane. Konsonan disebut uga aksara utowo wanda mati, amarga ora bisa diucapake tanpa pitulungan pasangan aksara. Ing ngisor iki wujud aksara pasangan.

... 	... 	... 	... 	... 
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
... 	... 	... 	... 	... 
Da	Ta	Sa	Wa	La
... 	... 	... 	... 	... 
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
... 	... 	... 	... 	... 
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

Sandhangan swara yaiku tandha utawa lambang sing gunane kanggo ngganti swara vokal dhasar aksara Jawa. Sandhangan swara ana 5 macem yaiku:

Wulu		i
Suku		u
Taling		e
Taling Tarung		o
Pepet		è

Ing contoh ngisor iki ukara sing diowahi dadi aksara Jawa.

1. Aku toko ketan = 

2. toko takjil gawe buko = 

Lampiran 12 Lembar Uji Soal

LEMBARAN PITAKON

Nama :

No :

Kelas :

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsulun kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....
 - a. 22
 - b. 15
 - c. 18
 - d. 20
2. Latin  iki arane aksara apa....
 - a. Ha
 - b. Ca
 - c. Na
 - d. Ya
3. , wacane yaiku....
 - a. Maca
 - b. Waca

c. Mara

d. Wara

4. , wacane yaiku...

a. Rana

b. Rawa

c. Raga

d. Rasa

5. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...

a. 19

b. 21

c. 20

d. 15

6. Wujude pasangan aksara “ra” yaiku....

a. 

d. 

b. 

e. 

7. Wujude pasangan “ba” yaiku....

a. 

d. 

b. 

e. 

8. Cacahe sandhangan swara ana piro....
- a. 8
 - b. 10
 - c. 3
 - d. 5
9. Apa sebutane sandhangan swara “o”....
- a. Taling
 - b. Wulu
 - c. Taling tarung
 - d. suku
10. , yaiku sandhangan aksara kanggo swara....
- a. u
 - b. e
 - c. o
 - d. i

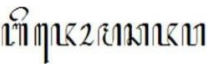
B. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!!

1. Tulisno nganggo aksara Jawa “rani tuku sate”!
Wangsulan:

2. Tulisno nganggo aksara Jawa “sego tiwul”!
Wangsulan:

3. Tulisno nganggo aksara Jawa “jagat raya”!
Wangsulan:

4. , wacanen aksara ing sisih yaiku?
Wangsulan:

5. , wacanen aksara ing sisih yaiku?
Wangsulan:

Lampiran 13 Hasil Uji Soal Tertinggi

LEMBARAN PITAKON

B = 15

Nama : Naura Khairani Rahmaulida

No : 20

Kelas : IVb

A. Wenehan tanda siliang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsuln kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....

a. 22

b. 15

c. 18

☒ 20

2. Latin  iki arane aksara apa....

☒ Ha

b. Ca

c. Na

d. Ya

3. , wacane yaiku....

☒ Maca

b. Waca

c. Mara

d. Wara

4. , wacane yaiku....

a. Rana

☒ Rawa

c. Raga

d. Rasa

5. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...

- a. 19
- b. 21
- ☒ c. 20
- d. 15

6. Wujude pasangan aksara "ra" yaiku....

- a.  
- b.  
- c.  
- d.  

7. Wujude pasangan "ba" yaiku....

- a.  
- b.  
- c.  
- d.  

8. Cacahé sandhangan swara ana piro....

- a. 8
- b. 10
- c. 3
- ☒ d. 5

9. Apa sebutane sandhangan swara "o"....

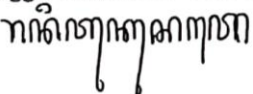
- a. Taling
- b. Wulu
- ☒ c. Ta'ing tarung
- d. suku

10. , yaiku sandhangan aksara kanggo swara....

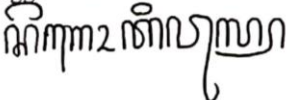
- ☒ a. u
- b. e
- c. o
- d. i

B. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!!

1. Tulisno nganggo aksara Jawa “Rani tuku sate”!

Wangsulan: 

2. Tulisno nganggo aksara Jawa “Sego tiwul”!

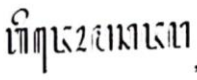
Wangsulan: 

3. Tulisno nganggo aksara Jawa “Jagat Raya”!

Wangsulan: 

4. , wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan: *Maca cara jawa*

5. , wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan: *Bejo maca jawa*

Lampiran 14 Hasil Uji Soal Terendah

LEMBARAN PITAKON

Nama : *Desti Ayu Pertiwi*

No : *10*

Kelas : *VB*

B = 5
S = 10

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsulane kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....

a. 22

b. 15

c. 18

~~x~~ d. 20

2. Latin *um* iki arane aksara apa....

☒ a. Ha

~~x~~ b. Ca

c. Na

d. Ya

3. *Uu*, wacane yaiku....

a. Maca

~~x~~ b. Waca

c. Mara

d. Wara

4. *nn*, wacane yaiku...

a. Rana

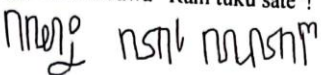
~~x~~ b. Rawa

c. Raga

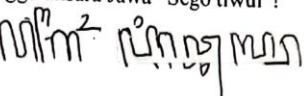
d. Rasa

B. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!!

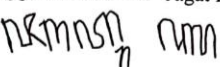
1. Tulisno nganggo aksara Jawa "Rani tuku sate"!

Wangsulan: 

2. Tulisno nganggo aksara Jawa "Sego tiwul"!

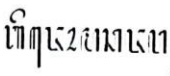
Wangsulan: 

3. Tulisno nganggo aksara Jawa "Jagat Raya"!

Wangsulan: 

4. , wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan: Maca-Maca Raja ca

5. , wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan: Aksara Jawa

LEMBARAN PITAKON

Nama :

No :

Kelas :

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsulan kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahe ana piro....
 - a. 22
 - b. 15
 - c. 18
 - d. 20
2. Latin  iki arane aksara apa....
 - a. Ha
 - b. Ca
 - c. Na
 - d. Ya
3. , wacane yaiku...
 - a. Rana
 - b. Rawa
 - c. Raga

- d. Rasa
- 4. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...
 - a. 19
 - b. 21
 - c. 20
 - d. 15
- 5. Cacahé sandhangan swara ana piro....
 - a. 8
 - b. 10
 - c. 3
 - d. 5
- 6. Apa sebutane sandhangan swara “o”....
 - a. Taling
 - b. Wulu
 - c. Taling tarung
 - d. Suku

B. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!!

1. Tulisno nganggo aksara Jawa “rani tuku sate”!

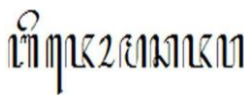
Wangsulan:

2. Tulisno nganggo aksara Jawa “sego tiwul”!

Wangsulan:

3. , wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan:

4. , wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan:

Lampiran 16 Lembar Hasil Pre-test Tertinggi

70

LEMBARAN PITAKON

Nama : Safira F

No : 26

Kelas : 4A

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsulan kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....

- a. 22
- b. 15
- c. 18
- ☒ d. 20

2. Latin  iki arane aksara apa....

- ☒ a. Ha
- b. Ca
- c. Na
- d. Ya

3.  wacané yaiku...

- a. Rana
- ☒ b. Rawa
- c. Raga
- d. Rasa

4. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...

- a. 19
- b. 21
- ☒ c. 20
- d. 15

5. Cacahe sandhangan swara ana piro....

a. 8

b. 10

c. 3

☒ d. 5

6. Apa sebutane sandhangan swara "o"....

a. Taling

☒ b. Wulu

c. Taling tarung

d. suku

B. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!!

1. Tulisno nganggo aksara Jawa "Rani tuku sate"!

Wangsulan:

2. Tulisno nganggo aksara Jawa "Sego tiwul"!

Wangsulan:

3. , wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan:

4. , wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan:

Lampiran 17 Lembar Hasil Pre-test Sedang

50

LEMBARAN PITAKON

Nama : *Dennis Hidi*

No : *25*

Kelas : *A₁*

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsuln kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....

a. 22

b. 15

c. 18

☒ d. 20

2. Latin *un* iki arane aksara apa....

☒ a. Ha

b. Ca

c. Na

d. Ya

3. *nnn* wacane yaiku...

a. Rana

b. Rawa

c. Raga

☒ d. Rasa

4. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...

a. 19

b. 21

☒ c. 20

d. 15

5. Cacahe sandhangan swara ana piro....

- a. 8
- b. 10
- c. 3

~~✗~~ 5

6. Apa sebutane sandhangan swara "o"....

- a. Taling
- b. Wulu
- ~~✗~~ Taling tarung

~~✗~~ d-suku

B. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!!

~~✗~~ Tulisno nganggo aksara Jawa "Rani tuku sate"!

Wangsulan: ꦫꦤꦶ ꦠꦸꦏꦸ ꦱꦠꦺ

~~✗~~ Tulisno nganggo aksara Jawa "Sego tiwul"!

Wangsulan: ꦱꦺꦒꦺ ꦠꦶꦮꦸꦭ

~~✗~~ ꦱꦺꦒꦺ ꦠꦶꦮꦸꦭ, wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan: Sego tiwul

~~✗~~ ꦫꦤꦶ ꦠꦸꦏꦸ ꦱꦠꦺ, wacanen aksara ing sisih yaiku?

Wangsulan: Rani tuku sate

Lampiran 18 Lembar Hasil Pre-test Terendah

LEMBARAN PITAKON

Nama : Adista, S, P.

B = 0

No : 02

Kelas : 4A

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsulan kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....

a. 22

b. 15

☒ c. 18

d. 20

2. Latin  iki arane aksara apa....

a. Ha

☒ b. Ca

☒ c. Na

d. Ya

3.  wacane yaiku...

a. Rana

b. Rawa

☒ c. Raga

d. Rasa

4. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...

a. 19

☒ b. 21

c. 20

☒ d. 15

Lampiran 19 Lembar Hasil Post-test Tertinggi

(100)

LEMBARAN PITAKON

Nama : Dina Putri Q.

No : 8

Kelas : 4A

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsulan kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....

- a. 22
- b. 15
- c. 18
- ☒ d. 20

2. Latin  iki arane aksara apa....

- ☒ a. Ha
- b. Ca
- c. Na
- d. Ya

3.  wacane yaiku...

- a. Rana
- ☒ b. Rawa
- c. Raga
- d. Rasa

4. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...

- a. 19
- b. 21
- ☒ c. 20
- d. 15

5. Cacahe sandhangan swara ana piro....

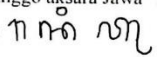
- a. 8
- b. 10
- c. 3

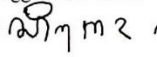
☒ d. 5

6. Apa sebutane sandhangan swara "o"....

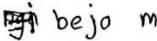
- a. Taling
- b. Wulu
- ☒ c. Taling tarung
- d. suku

B. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!!

1. Tulisno nganggo aksara Jawa "Rani tuku sate"! 
Wangsulan: 

2. Tulisno nganggo aksara Jawa "Sego tiwul"! 
Wangsulan: 

3. , wacanen aksara ing sisih yaiku?
Wangsulan: *maca cara jawa*

4. , wacanen aksara ing sisih yaiku?
Wangsulan:  bejo maca jawa

Lampiran 20 Lembar Hasil Post-test Sedang

50

LEMBARAN PITAKON

Nama : mpvtrj DW; Fdh R E Z a

No : 18

Kelas : 4A

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsulun kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....

- a. 22
- b. 15
- c. 18
- ~~x~~ 20

2. Latin  iki arane aksara apa....

- ~~x~~ Ha
- b. Ca
- c. Na
- d. Ya

3.  wacane yaiku...

- a. Rana
- ~~x~~ Rawa
- c. Raga
- d. Rasa

4. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...

- a. 19
- b. 21
- ~~x~~ 20
- d. 15

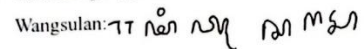
5. Cacahe sandhangan swara ana piro....

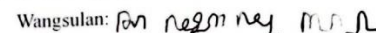
- a. 8
- b. 10
- c. 3
- ☒ d. 5

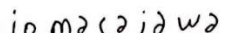
6. Apa sebutane sandhangan swara "o"....

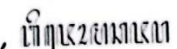
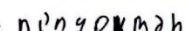
- a. Taling
- ☒ b. Wulu
- c. Taling tarung
- d. suku

B. Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi bener!!

1. Tulisno nganggo aksara Jawa "Rani tuku sate"!
Wangsulan: 

2. Tulisno nganggo aksara Jawa "Sego tiwul"!
Wangsulan: 

3. , wacanen aksara ing sisih yaiku?
Wangsulan: 

4. , wacanen aksara ing sisih yaiku?
Wangsulan: 

Lampiran 21 Lembar Hasil Post-test Terendah

40

LEMBARAN PITAKON

Nama : *Lea A*

No : *13*

Kelas : *4A*

A. Wenehan tanda silang (x) ing aksara a, b, c, utawa d ing wangsulan kang bener!!

1. Aksara Jawa cacahé ana piro....

a. 22

b. 15

c. 18

☒ d. 20

2. Latin *um* iki arane aksara apa....

☒ a. Ha

b. Ca

c. Na

d. Ya

3. *mm*, wacane yaiku...

a. Rana

☒ b. Rawa

c. Raga

d. Rasa

4. Pasangan aksara Jawa cacahé ana...

a. 19

b. 21

☒ c. 20

d. 15

Lampiran 22 Lembar Tabel Uji Validitas

No. responden	Skor untuk butir item nomor															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
5	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
9	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
10	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
14	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
16	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
17	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
18	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0
19	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
22	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
24	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13
28	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13
29	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13
r hitung	0,57893	0,48333	0,2545	0,46864	0,31167	0,34044	0,51756	0,49577	0,41657	0,26209	0,6559	0,49715	0,29458	0,65183	0,50605	
r tabel	0,3673															
hasil	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	

Lampiran 23 Lembar Tabel Uji N-Gain

No. Absen	Pre Test	Post Test	Posttest Kurang Pretest	Skor Ideal Kurang Pretest	N- Gain Skor	N- Gain Persen
1	30	60	30	70	0,43	42,86
2	0	50	50	100	0,50	50,00
3	30	90	60	70	0,86	85,71
4	10	60	50	90	0,56	55,56
5	20	70	50	80	0,63	62,50
6	40	70	30	60	0,50	50,00
7	50	90	40	50	0,80	80,00
8	60	100	40	40	1,00	100,00
9	40	90	50	60	0,83	83,33
10	10	60	50	90	0,56	55,56
11	40	100	60	60	1,00	100,00
12	30	80	50	70	0,71	71,43
13	10	40	30	90	0,33	33,33
14	30	80	50	70	0,71	71,43
15	30	70	40	70	0,57	57,14
16	20	80	60	80	0,75	75,00
17	20	80	60	80	0,75	75,00
18	10	50	40	90	0,44	44,44
19	30	90	60	70	0,86	85,71
20	40	80	40	60	0,67	66,67
21	60	80	20	40	0,50	50,00
22	40	60	20	60	0,33	33,33
23	20	60	40	80	0,50	50,00
24	40	70	30	60	0,50	50,00
25	50	80	30	50	0,60	60,00
26	70	80	10	30	0,33	33,33

27	20	60	40	80	0,50	50,00
28	20	60	40	80	0,50	50,00
29	50	90	40	50	0,80	80,00
30	70	100	30	30	1,00	100,00

Lampiran 24 Lembar Dokumentasi



Dokumentasi Izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah



Dokumentasi Uji Soal di Kelas IV B



Dokumentasi siswa Kelas IV B Mengerjakan Uji Soal



Dokumentasi Wawancara Guru Kelas IV A



Dokumentasi Wawancara Guru Kelas IV B



Dokumentasi Pengarahan Mengerjakan Pre-test di Kelas IV A



Dokumentasi Siswa Mengerjakan *Pre-test*



Dokumentasi Penjelasan Materi Setelah Melakukan *Pre-test*





Dokumentasi Siswa Belajar Menggunakan Media *Puzzle* Secara Berkelompok



Dokumentasi Arahan Mengerjakan *Post-test* Setelah Belajar Dengan Menggunakan *Puzzle*



Dokumentasi Siswa Mengerjakan *Post-test*



Dokumentasi Arahan Mengerjakan Angket Respon Siswa



Dokumentasi Membagikan Lembar Angket Kepada Siswa



Dokumentasi Siswa Mengerjakan Angket

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Delia Lutfita Ashari
2. Tempat & Tgl.Lahir : Demak, 26 Agustus 2003
3. Alamat Rumah : Batusari Daleman 2, rt 02, rw 04,
Mranggen, Demak.
- HP : 0895425421222
- Email : delialutfitaashari@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. RA Budi Mulia
 - b. SD Negeri Batusari 3
 - c. SMP Negeri 3 Mranggen
 - d. SMA Negeri 1 Mranggen
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. Anggota MPK SMA Negeri 1 Mranggen Periode 2020
 - b. Anggota HMJ PGMI UIN Walisongo Semarang Periode 2022-2023

Semarang, 21 Februari 2025



Delia Lutfita Ashari
NIM: 2103096095