

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF RIMBA RAJA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA DAN MOTIVASI BELAJAR AKSARA JAWA KELAS IV SDN JATISARI

Aprilia Kurnia Putri¹, Sri Sukasih²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

¹apriakurniaputri58@students.unnes.ac.id, ²srisukasih@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effect of using Rimba Raja interactive learning media on reading ability and the presence of motivation to learn Javanese script in elementary schools. This type of research is Quasi Experimental Design with a Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design. The population of this research was all students in class IV of Jatisari State Elementary School, totaling 84 students, with a research sample of 28 class 4a students and 28 class 4c students of Jatisari State Elementary School. Both classes have the same abilities before being given treatment. The instruments used in this research were tests and motivation questionnaires. Based on the results of the hypothesis test on the influence of reading ability and motivation using the independent sample t-test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained and showed that H_a was accepted and H_0 was rejected. These results prove that the Rimba Raja interactive learning media has an effect on reading ability and motivation to learn Javanese script in class IV Javanese language subjects at Jatisari State Elementary School.

Keywords: interactive learning media, reading ability, javanese script

ABSTRAK

Penelitian ini dilangsungkan guna mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Rimba Raja terhadap kemampuan membaca dan hadirnya motivasi belajar aksara jawa di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Jatisari berjumlah 84 peserta didik, dengan sampel penelitian 28 peserta didik kelas 4a dan 28 peserta didik kelas 4c SDN Jatisari. Kedua kelas memiliki kemampuan yang sama sebelum diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket motivasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis pengaruh kemampuan membaca dan motivasi menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini membuktikan jika media pembelajaran interaktif Rimba Raja berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan motivasi belajar aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SDN Jatisari.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, kemampuan membaca, aksara jawa

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memungkinkan manusia mengirim dan menerima pesan melalui pengucapan. Bahasa juga merupakan ciri daerah dan bertindak sebagai perantara antara keluarga dan masyarakat. Bahasa mempunyai struktur penting dalam kebudayaan suatu negara atau daerah (Setianingrum, 2021).

Indonesia merupakan negara yang penuh dengan suku dan bahasa. Salah satu contohnya yaitu Bahasa Jawa, di mana merupakan bahasa daerah yang dipakai di Pulau Jawa, antara lain Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Bahasa Jawa memiliki adab yang baik dan kesopanan, yang dapat dipelajari dan dikembangkan dan berdampak positif dalam kehidupan (Meritseba, 2014).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan: "Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal", muatan lokal bahasa Jawa diperlukan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan, memajukan dan melestarikan bahasa, sastra, dan budaya Jawa, serta mengembangkan

kepribadian dan budi pekerti siswa sekolah dasar dan menengah.

Kecanggihan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kesuksesan proses pembelajaran di sekolah, salah satunya melalui aktivitas literasi secara digital. Hadirnya aktivitas literasi digital dicanangkan mampu memperluas wawasan pengetahuan bagi para peserta didik, khususnya dalam mendorong peningkatan kecakapan baca. Winskel (2020) memaparkan bahwa membaca merupakan satu dari sekian kompetensi yang wajib terpatri pada diri peserta didik karena hal tersebut berperan krusial, sehingga ketidakmampuan penguasaan atas hal ini berdampak buruk dalam jangka panjang.

Tampubolon (2015:5) menyampaikan bahwa membaca ialah salah satu dari empat keterampilan berbahasa dasar dan menggunakan bagian atau komponen komunikasi tertulis. Keterampilan membaca mampu mendorong kecakapan peserta didik dalam memahami mata pelajaran lain. (Yantik, 2022).

Media pembelajaran berperan sebagai media penghubung dalam lingkup pendidikan. Dalam hal ini,

meliputi keseluruhan hal yang menunjang pendidik dalam memaparkan materi ajar, yang berdampak pada peningkatan motivasi, energi berpikir, serta kompetensi memahami peserta didik atas materi ajar yang dipaparkan atau menjaga stabilitas kefokusannya peserta didik terhadap materi yang dibahas (Nurrita, 2018).

Kelebihan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar, penggunaan materi menjadi lebih jelas, dan siswa dapat lebih memahami dan memanfaatkan materi (Nasution, 2015:2).

Arindono (2019) mengemukakan bahwa Media Interaktif merupakan hasil pengintegrasian dari berbagai media digital, seperti *electronic text*, *graphics*, *moving images*, dan *sound* secara, di mana hal ini mampu mendorong hadirnya interaksi antar individu maupun kelompok dengan dasar tujuan yang tepat.

Priyambodo (2017) mengemukakan bahwa pengklasifikasian interaktif pada lingkup pembelajaran, letaknya tidak pada sistem hardware, namun cenderung mengacu pada

karakteristik belajar peserta didik dalam memberi respon atas sajian pembelajaran digital pada komputer maupun smartphone.

Anggapan sebagian besar peserta didik atas materi aksara Jawa adalah sulit. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh adanya aturan kepenulisan dan sedikit kerumitan pada bentuk. Sumber daya perpustakaan Bahasa Jawa dan pemanfaatan materi dan media ajar yang modern, interaktif, dan menarik sangat minim, itu merupakan salah satu masalah dalam pembelajaran aksara Jawa. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam lingkup pendidikan, terutama penggunaan telepon genggam untuk menunjang pembelajaran.

Permasalahan yang disebutkan juga terjadi di SDN Jatisari, hal tersebut diketahui berdasar pada hasil observasi dan wawancara oleh peneliti dengan guru kelas IV SDN Jatisari pada 17-23 November 2023, didapati gambaran terkait kemampuan baca serta tulis aksara Jawa yang ada pada peserta didik. Ditemukan suatu masalah pembelajaran yang dihadapi oleh pendidik, yaitu kemampuan baca dan

menulis aksara Jawa pada peserta didik cenderung kurang. Terdapat banyak ketidakmampuan pada peserta didik dalam menentukan suatu aksara Jawa menjadi kalimat, dan kesulitan dalam membedakan bentuk tiap aksara Jawa. Kualitas ingatan peserta didik pada aksara Jawa terindikasi baik, namun senantiasa sulit dalam melakukan pengidentifikasian pada masing-masingnya. Kondisi ini menimbulkan rasa malas dan tidak suka pada diri peserta didik untuk mengikuti pembelajaran terkait aksara Jawa. Melalui hal inilah, dibutuhkan diperlukan inovasi baru media pengajaran guna memudahkan pemaparan materi sekaligus mendorong peningkatan minat belajar.

Salah satu indikator permasalahan lain yang diperoleh peneliti ialah kualitas pemahaman materi aksara Jawa yang cukup rendah di SDN Jatisari Kota Semarang. Kondisi tersebut diperkuat oleh media ajar yang digunakan oleh tenaga pendidik yang hanya berpusat kepada penyampaian materi oleh pendidik, di mana metode tersebut cenderung menimbulkan kejenuhan dan kebosanan. Disamping itu, fokus

peserta didik yang terpaku pada buku serta dalam kegiatan pembelajaran guru juga belum mampu memanfaatkan peralatan IT yang tersedia dengan maksimal.

Data hasil pembelajaran aksara Jawa membuktikan jika 13 dari 28 peserta didik (46,42%) mencapai nilai di atas KKTP di kelas 4a, 16 dari 28 peserta didik (57,14%) mencapai nilai di atas KKTP di kelas 4b, dan 12 dari 28 peserta didik (42,85%) yang mencapai nilai di atas KKTP di kelas 4c. Mengacu pada hasil tersebut, di mana minat aktivitas peserta didik dan kompetensi inovasi guru atas media ajarnya yang begitu rendah, dibutuhkan upaya penanganan untuk mendorong peningkatan kemampuan baca dan tulis aksara Jawa.

Peneliti akan menyelidiki kemampuan membaca dan motivasi belajar melalui media interaktif Rimba Raja berdasarkan masalah tersebut. Media interaktif bertujuan untuk memotivasi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menarik sesuai ke-butuhan pembelajaran (Kusumawati, 2021). Banyak penelitian yang mendukung diterapkannya media pembelajaran interaktif. Beberapa diantaranya yakni, penelitian yang dilakukan oleh

Qori Setianingrum (2021), di mana ia mengemukakan jika media interaktif dalam pembelajaran dengan basis android memberi pengaruh atas kemampuan baca aksara Jawa pada peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III. Dedy Mulyana Fitriyanto (2023) melakukan penelitian dengan hasil peneliti menyimpulkan jika pemanfaatan game dalam Android sebagai media peenyampaian materi terkait Aksara Jawa, terindikasi efektif.

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, jika mengacu pada realitas dan masalah-masalah yang muncul, dibutuhkan suatu tindakan inovasi dalam aktivitas belajar aksara Jawa di SDN Jatisati. Tindakan ini dilangsungkan melalui penggunaan suatu media interaktif yang memiliki kecocokan dengan kurikulum dan karakteristik pendidik dan tenaga pendidikan di SDN Jatisari yang menyebutkan bahwa kualitas pengelolaan kelas dan penyelenggaraan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa serta penerapan praktik inovatif (KOSP SDN Jatisari, 2023-2024).

Media pembelajaran interaktif Rimba Raja menggabungkan konsep

pembelajaran dan permainan kuis sehingga tercipta metode pembelajaran yang menarik. Pembelajaran berlangsung melalui telepon genggam atau laptop yang terkoneksi dengan internet dan dirancang sebagai sarana belajar yang berfokus pada siswa, kegiatan pembelajaran yang interaktif, tidak dibatasi oleh lokasi, waktu atau jarak, dan dalam pembelajaran individu atau kelompok. (Soekartawi, 2022).

Pada media ini terdapat materi pembelajaran mengenai sejarah aksara jawa berupa video, pengenalan huruf aksara jawa legena, aksara pasangan, dan aksara sandhangan, menu tebak aksara serta termasuk teknologi mobile. Pembelajaran dengan kemajuan informasi mobile memungkinkan siapa saja mengakses informasi dan materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun (Muhammad Rais, 2018). Sehingga dapat mendorong peningkatan kemampuan membaca, motivasi dan memberi kemudahan bagi peserta didik dalam melakukan pemahaman materi Aksara Jawa. Berdasarkan uraian di atas peneliti membuat penelitian berjudul "Pengaruh Media Interaktif Rimba Raja Terhadap Kemampuan

Membaca dan Motivasi Belajar Aksara Jawa Kelas IV SDN Jatisari”

Sesuai latar belakang yang sudah diuraikan, adapun rumusan masalah secara rinci sebagai berikut:

(1) Bagaimana pengaruh media interaktif rimba raja terhadap keterampilan membaca aksara jawa kelas IV SDN Jatisari? (2) Bagaimana pengaruh media interaktif rimba raja terhadap motivasi belajar aksara jawa kelas IV SDN Jatisari? (3) Bagaimana pengaruh media interaktif rimba raja terhadap kemampuan membaca dan motivasi belajar aksara jawa kelas IV SDN Jatisari?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mengetahui bagaimana pengaruh media interaktif rimba raja terhadap keterampilan membaca aksara jawa kelas IV SDN Jatisari. (2) Mengetahui bagaimana pengaruh media interaktif rimba raja terhadap motivasi belajar aksara jawa siswa kelas IV SDN Jatisari. (3) Mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif rimba raja terhadap kemampuan baca dan motivasi belajar aksara jawa siswa kelas IV SDN Jatisari.

Penelitian ini memberikan manfaat kepada guru dan sekolah dalam memilih dan menggunakan media interaktif yang inovatif, kreatif dan efektif pada proses pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa, sehingga dapat meningkatkan hasil, minat belajar dan memotivasi peserta didik dalam aktifitas belajar dikelas. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi kepada dunia ilmu pengetahuan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran aksara jawa di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Mengacu pada pernyataan Sugiyono (2019), metode penelitian eksperimen dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terarah. Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian eksperimental dapat diartikan sebagai selalu dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subjek penelitian dan mempelajari efek dari perlakuan tersebut.

Desain penelitian yang dipakai ialah *Quasi Experimental Design*,

sedangkan proses perancangannya dengan desain *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design*. Hasil rancangan penelitian ini memuat dua kelompok yang terpilih secara acak dari tiap kelompok. Pada kelompok pertama, memperoleh *treatment* sedangkan kelompok kedua tidak memperoleh *treatment*. Penggunaan desain jenis ini, ditujukan untuk mengetahui pengaruh antara kelas eksperimen yang memperoleh *treatment* dengan yang tidak memperoleh *treatment*. Apabila ditemukan perbedaan yang signifikan antara keduanya, maka diperoleh indikasi jika pemberian *treatment* memberi pengaruh secara signifikan.

Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas IV SDN Jatisari semester gasal tahun 2023 berjumlah 84 peserta didik. Kelas 4a sebanyak 28 peserta didik, kelas 4b sebanyak 28 peserta didik dan kelas 4c sebanyak 28 peserta didik. Pemilihan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, dimana dipilih atas pertimbangan rata-rata kompetensi peserta didik yang relatif sama. Penelitian ini memuat dua kelas yaitu 4c sebagai kelas eksperimen melalui media pengajaran yang berbasis

interaktif Rimba Raja, sedangkan kelas 4a sebagai kelas kontrol, menerapkan media konvensional.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan nontes. Peneliti memberikan dua kali tes kepada peserta didik, yaitu *pretest* dan *posttest*. Pengumpulan data nontes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Peneliti membagikan angket motivasi sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Seluruh kegiatan pengujian menggunakan bantuan software SPSS versi 26 dan Microsoft Excel versi 2019.

Teknik analisis data yang dipakai adalah Uji normalitas, sebagai media untuk mengetahui apakah telah terjadi pendistribusian secara normal pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji homogenitas dilangsungkan guna mengetahui ada atau tidaknya suatu kesamaan pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji perbedaan dua rata-rata dengan uji-t, memiliki tujuan untuk mengetahui rerata nilai pada masing-masing kelas.

Analisis yang dilakukan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Data

Analisis Data	Uji
Analisis Awal	Normalitas awal
	Homogenitas awal
	Kesamaan rata-rata
Analisis Akhir	Normalitas akhir
	Homogenitas akhir
	Uji beda rata-rata

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perolehan data pembelajaran dari *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media interaktif Rimba Raja, sedangkan di kelas kontrol menggunakan media konvensional.

Analisi Awal

Data hasil *pretest* peserta didik disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Nilai *Pretest* Hasil Belajar

Kelas	Data	Skor
Kelas Eksperimen	Nilai tertinggi	76
	Nilai terendah	26
	Rata-rata	57
	Nilai tertinggi	76
Kelas Kontrol	Nilai terendah	40
	Rata-rata	59,1

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui pendistribusian apakah berlangsung normal atau tidak. Pengujian ini memanfaatkan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Awal

Kelas	Saphiro-Wilk		
	Satistic	df	Sig.
Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	.930	28	.063
Kelas Kontrol	.976	28	.749

Dari hasil diatas dapat diketahui signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol yang termuat dalam kolom *Saphiro-Wilk* sebesar $0,63 > 0,05$, dan $0,749 > 0,05$. Karena signifikansi untuk seluruh variable lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada variabel berdistribusi normal.

Setelah dilangsungkan uji normalitas, dilangsungkannya pengujian homogenitas guna mengetahui varian (keanekaragaman) data dari dua atau lebih kelompok yang memiliki sifat homogen (sama). Hasil pengujian homogenitas disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Uji Homogenitas Awal

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil <i>Pretest</i>	Based on Mean	3.938	1	54	.052

Dari hasil diatas dapat diketahui signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,052 Karena signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen (sama).

Uji selanjutnya adalah uji kesamaan rata-rata *pretest*. Uji ini bertujuan untuk melihat kesamaan rata-rata kedua kelas sebelum dilakukan perlakuan.

Tabel 5. Uji Kesamaan Rata-Rata

Independent Samples Test						
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		t	Sig. (2-tailed)
	F	Sig.	t	df		
Hasil <i>Pretest</i>	Equal variances assumed	3.938	.052	.712	54	.479

Berdasarkan hasil didapatkan bahwa sig (2-tailed) = 0,479, dapat diketahui bahwa $0,479 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat tidak terdapat perbedaan yang artinya kedua kelas memiliki kemampuan yang sama antara hasil belajar aksara jawa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Analisi Akhir

Pada analisis akhir dilakukan uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan berdasarkan nilai *posttest* kedua kelas. Data hasil *posttest* dan motivasi belajar siswa disajikan pada tabel di bawah:

Tabel 6. Nilai *Posttest* Kemampuan Membaca dan Motivasi Belajar

Kelas	Data	Skor
Kelas Eksperimen	Nilai tertinggi	100
	Nilai terendah	72
	Rata-rata	87,4
Kelas Kontrol	Nilai tertinggi	97
	Nilai terendah	77
	Rata-rata	87,5
Kelas Eksperimen	Nilai tertinggi	92
	Nilai terendah	56
	Rata-rata	75,1
Kelas Kontrol	Nilai tertinggi	82
	Nilai terendah	52
	Rata-rata	70,2

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kondisi pendistribusian, apakah berlangsung normal atau tidak. Pengujian ini memanfaatkan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas tersaji pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji Normalitas Akhir

Kelas	Saphiro-Wilk		
	Satistic	df	Sig.
Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	.935	28	.081
Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	.952	28	.219
Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	.956	28	.287
Motivasi Belajar Kelas Kontrol	.946	28	.160

Berdasarkan hasil di atas, termuat nilai dalam kolom *Saphiro-*

Wilk pada bagian signifikansi hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yakni ($0,081 > 0,05$ dan $0,219 > 0,05$) dan signifikansi motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, yakni ($0,287 > 0,05$ dan $0,160 > 0,05$) di mana seluruh angka tersebut berada di atas 0,05. Maka, diperoleh kesimpulan jika data pada variabel telah terdistribusi secara normal.

Tujuan dilaksanakannya pengujian homogenitas guna mengetahui varian (keanekaragaman) data dari dua atau lebih kelompok yang memiliki sifat homogen (sama) maupun heterogen (tidak sama). Hasil pengujian homogenitas disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 8. Uji Homogenitas Akhir

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene			
	Statistic	df1	df2	Sig.
Based on				
Hasil <i>Posttest</i> Mean	.076	1	54	.784
Based on				
Motivasi Belajar Mean	.225	1	54	.637

Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui signifikansi hasil *posttest* sebesar $0,784 > 0,05$ dan nilai signifikansi motivasi belajar sebesar $0,637 > 0,05$. Karena signifikansi lebih dari 0,05, maka diperoleh kesimpulan

jika pendistribusian data berlangsung secara homogen.

Uji beda rata-rata dilakukan untuk mengetahui terdapat perbedaan yang signifikan untuk hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) yang diperoleh masing-masing siswa di kelas eksperimen. Pengujian dilakukan dengan uji *paired sample t-test*. Hasil uji beda rata-rata tersaji pada tabel berikut:

Tabel 9. Uji Beda Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Paired Samples Test						
Paired Difference						
	Std. Error	Std. Deviation	r	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest dan Posttest	30.4	11.55	2.18	13.9		
t	29	2	3	39	27	.000

Berdasarkan hasil analisis uji *paired sample t-test* diperoleh sig (2-tailed) = 0,000, dapat diketahui bahwa $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 13,939$ sedangkan $t_{tabel} = 2,051$ oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,939 > 2,051$), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan untuk hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) yang diperoleh masing-masing siswa di kelas eksperimen. Melalui hasil

tersebut didapati adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca dan motivasi belajar aksara jawa di kelas eksperimen.

Uji beda rata-rata dilakukan guna mengetahui perbedaan rerata pada kedua kelas. Pengujian dilakukan melalui uji *independent sample t-test*. Pengambilan keputusan hipotesis yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak (Sugiyono,2019). Berikut sajian hasil pengujian beda rerata pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Uji Beda Rata-Rata Kemampuan Membaca

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df)
Equal variances					Sig. (2-tailed)
Hasil	assu	4.99			
Posttest	med	.076	.784	2	54 .000

Berdasar pada hasil penganalisisan (*independent sample t-test*) hasil *posttest*, diperoleh sig (2-tailed) = 0,000, di mana $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 4.992$ sedangkan $t_{tabel} =$

2,005 oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.992 > 2,005$) maka H_0 ditolak. Melalui hasil tersebut, didapati adanya perbedaan signifikan antara hasil pembelajaran kemampuan membaca aksara jawa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 11. Uji Beda Rata-Rata Motivasi Belajar

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df)
Equal variances					Sig. (2-tailed)
Motivasi	assum	10.90			
Belajar	ed	.225	.637	0	54 .000

Berdasarkan hasil analisa motivasi belajar diketahui bahwa bahwa sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 10,900$ sedangkan $t_{tabel} = 2,005$ oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,900 > 2,005$) maka H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar aksara jawa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pembahasan

Penelitian ini menguji pengaruh media interaktif rimba raja terhadap kemampuan membaca dan motivasi belajar di Sekolah Dasar. Kemampuan membaca dan motivasi belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media interaktif, dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh sig (2-tailed) = 0,000, dapat diketahui bahwa $0,000 < 0,05$ dan itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (13,939 > 2,051). Melalui hasil tersebut didapati adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca dan motivasi belajar aksara Jawa di kelas eksperimen. Hasil ini didukung dengan teori menurut Nurrita (2018) yang menyebutkan bahwa media interaktif berdampak pada peningkatan motivasi, energi berpikir, serta kompetensi memahami peserta didik.

Peserta didik di kelas eksperimen tampak termotivasi dan cenderung lebih aktif serta antusias dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil dan motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol, didukung dengan pendapat Anggun Wahyuni (2018) hasil belajar

membaca aksara Jawa yang menggunakan multimedia interaktif cenderung tergolong tinggi.

Hasil analisis motivasi belajar dan kemampuan membaca peserta didik menggunakan uji *independent sample t-test* masing-masing yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4.992 > 2,005 dan 10,900 > 2,005) serta nilai signifikansi $< 0,05$ (0,000 < 0,05 dan 0,000 < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif rimba raja berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan motivasi belajar aksara Jawa. Hasil ini didukung dengan pendapat Arifin (2015) kualitas menerima informasi pelajaran akan lebih baik apabila adanya pendukung dari media interaktif.

E. Kesimpulan

Simpulan

Berdasar pada hasil penganalisan data dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan rata-rata pretest, uji perbedaan dan pengujian hipotesis, diperoleh kesimpulan bahwa media interaktif rimba raja berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan motivasi belajar. Hasil penilaian

peserta didik melalui media ajar rimba raja, cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan media ajar konvensional. Kenaikan hasil pembelajaran menunjukkan jika rerata kelas eksperimen terindikasi tinggi, sedangkan rerata kelas kontrol terindikasi rendah.

Berdasarkan uji perbedaan rata-rata hasil *posttest* kemampuan membaca diperoleh $t_{hitung} = 4,499$ dan $t_{tabel} = 2,005$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 28 + 28 - 2 = 54$. Hasil uji penelitian ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak.

Berdasarkan uji perbedaan rata-rata motivasi belajar diperoleh $t_{hitung} = 10,900$ dan $t_{tabel} = 2,005$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 28 + 28 - 2 = 54$. Hasil uji penelitian ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif rimba raja berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan motivasi belajar aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SDN Jatisari Tahun Ajaran 2023/2024.

Saran

Semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat pertimbangan dalam penelitian pengaruh media pembelajaran di sekolah dasar. Serta dapat digunakan sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Meritseba, Rahardjo, & Pradekso. (2014). Penggunaan Bahasa Jawa Dalam Keragaman Bahasa Komunikasi Masa Kini. *Interaksi Online*, vol. 1, no. 4.
- Fani Yantik, Sutrisno. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Matematika dan STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*. 6(3), 3420–3427.
- Fatima, W., Khairunisa, & Prihatminingtya. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17-22.
- Fitriyani. (2021). Urgensi Penggunaan Digital Literasi Dalam Pelaksanaan Pendidikan Dimasa Pandemi: Systematic Literature Review. *Jurnal Dikoda*, 2(1), 13–20.
- Fitriyanto, D. M. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Game Berbasis Android Pada Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD di Gugus Budi Utom. *Sarjana*

- Pendidikan Universitas Negeri Semarang.*
- Hapsari, Estuning Dwi. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Berbasis Mobile Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, Vol. 9 (2).
- Hikmah, H., & Yermiandhoko, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, vol. 10, no. 3.
- L. D. Kusumawati, nfn Sugito, and Ali Mustadi. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Vol. 09, No. 01.*
- Nasution. (2015). *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nurjanah, Rusmana, & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital Dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Jurnal Lentera Pustaka*, 3(2), 117–140.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, Volume 03, Nomor 01.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara.
- Prabowo, S. A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa untuk Kelas V di SDN Kebonsari 2 Kota Malang. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang*.
- Prihatin, K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas V Sdn Sabdodadi Keyongan Bantul. *Basic Education*, 4(7).
- Priyambodo, Erfan. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan*, Volume 42, Nomor 2.
- Rais, Muhammad, dan Muhammad Riska. (2018). Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling. Universitas Negeri Makassar*, Vol. 4.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setianingrum, Qori (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas III di MI At-Taqwa Semarang Tahun Ajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo*.

Soekartawi. (2022). *e-Learning: Konsep dan Aplikasinya. Bahan-Ceramah/Makalah disampaikan pada Seminar yang diselenggarakan oleh Balitbang Depdiknas. Jakarta, 18 Desember 2022.*

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

Surya, N. F., Wenda, D. D. N., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Paku Saraja Pada Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 57-66.

Tampubolon. (2015). *Kemampuan Membaca Teknik Membaca efektif dan efesien.* Bandung: Angkasa.

Winkel, H. (2020). Learning To Read In Multilingual Malaysia: A Focus On Bahasa Melayu, Tamil And Chinese. *Journal of Language Studies*, 20(1), 1–15.