

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KONSENTRASI MURID DALAM MATERI AKSARA JAWA MELALUI PENERAPAN MEDIA GAME EDUKATIF

Mandala Pratama¹, Anggraeni Hadhi Saputri², Cindy Joe Sanjun³, Murfiah Dewi
Wulandari⁴, Widyaningrum Yudi Rahayu⁵

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

⁵SD Muhammadiyah 22 Sruni Surakarta

mndlpratama@gmail.com¹, hadhisaputri7@gmail.com², joesanjun9@gmail.com³,
mdw278@ums.ac.id⁴, widya.yudirahayu@gmail.com⁵

ABSTRACT

Learning Javanese script is challenging due to its differences from Latin letters, affecting students' learning outcomes and concentration. This study aims to enhance learning outcomes and concentration using educational game media. The research employs Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model in two cycles, involving 22 third-grade students at SD Muhammadiyah 22 Sruni. Results show a significant improvement in learning outcomes, with average scores increasing from 54.81 (pre-cycle) to 58.40 (cycle I) and 84.54 (cycle II). The highest scores rose from 93 (pre-cycle) to 95 (cycle I) and 100 (cycle II). Student concentration also improved, with optimal concentration rates increasing from 36.37% (pre-cycle) to 68.19% (cycle I) and 95.56% (cycle II). These findings demonstrate that educational games enhance students' engagement and comprehension of Javanese script. The study contributes to educational science by proving that interactive technology-based media can improve learning effectiveness, particularly for difficult subjects. Implementing educational games provides an engaging learning experience, making it an effective strategy for teachers to optimize student participation and understanding.

Keywords: *javanese script, educational games, learning outcomes, innovative learning, student concentration*

ABSTRAK

Pembelajaran aksara Jawa sering kali menghadapi kendala karena perbedaan signifikan antara aksara Jawa dan huruf Latin yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan tingkat konsentrasi murid dalam memahami materi aksara Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi murid dalam pembelajaran aksara Jawa melalui penerapan media game edukatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 22

murid kelas III SD Muhammadiyah 22 Sruni. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid dari pra siklus dengan rata-rata nilai 54,81, meningkat menjadi 58,40 pada siklus I, dan mencapai 84,54 pada siklus II. Nilai tertinggi yang diperoleh murid meningkat dari 93 (pra siklus) menjadi 95 (siklus I), dan mencapai 100 pada siklus II. Selain itu, konsentrasi belajar murid juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan jumlah murid yang menunjukkan konsentrasi optimal meningkat dari 36,37% pada pra siklus, menjadi 68,19% pada siklus I, dan mencapai 95,56% pada siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa media game edukatif mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan murid dalam pembelajaran aksara Jawa. Penelitian ini berkontribusi terhadap ilmu pendidikan dengan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada materi yang dianggap sulit. Dengan demikian, penerapan game edukatif dapat menjadi strategi yang efektif bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi murid.

Kata Kunci: aksara jawa, *game* edukatif, hasil belajar, inovasi pembelajaran, konsentrasi murid

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan kemampuan yang harus dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan (Putri & Abduh, 2024). Indonesia sendiri menjadi salah satu negara yang memiliki banyak sekali bahasa daerah, yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, mendampingi penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Salah satu bahasa daerah yang cukup banyak digunakan di Indonesia adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang dituturkan oleh masyarakat khususnya yang tinggal atau berasal dari daerah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta. Bahasa Jawa memegang peranan sangat penting dalam kehidupan orang Jawa karena mengandung nilai budaya luhur Jawa (Nadhiroh, 2021).

Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang harus dikembangkan dan dilestarikan karena bahasa Jawa merupakan salah satu simbol adat, budaya leluhur sekaligus sebagai ciri khas masyarakat Jawa yang menyiratkan budi pekerti luhur dan

pencerminan dalam tata krama berbahasa (Linayanti, 2022). Sebagai muatan lokal, bahasa Jawa diharapkan dapat mengenalkan berbagai kebudayaan daerah kepada, sehingga bahasa Jawa dapat menjadi akar kebudayaan nasional (Putri & Abduh, 2024). Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dan menengah merupakan sarana pendidikan karakter (Nadhiroh, 2021). Pembelajaran bahasa Jawa memiliki tujuan untuk membantu menambah kemampuan murid dalam berbahasa, sikap mau menghargai budaya yang ada di daerahnya sendiri. Pembelajaran bahasa Jawa berisi cakupan materi yaitu unggah ungguh bahasa, aksara bahasa Jawa, wayang, tokoh pahlawan Jawa, tembang Jawa serta kesenian Jawa (Wardhanika et al., 2022).

Sebagai sebuah kebudayaan daerah, bahasa Jawa tentu menjadi suatu kebudayaan yang coba untuk dilestarikan keberadaanya dengan mengajarkan baca dan tulis aksara Jawa. Sangat penting untuk mengajarkan bahasa Jawa sejak dini, karena pembelajaran bahasa Jawa digunakan untuk memelihara nilai-nilai budaya, membimbing siswa untuk berkembang di lingkungan, serta

membangun dan memperkuat karakter bangsa. Pemberian kursus bahasa Jawa di sekolah diharapkan juga tetap menjaga tradisi dan budaya Indonesia (Nadhiroh, 2021). Upaya mengajarkan bahasa Jawa sudah dilakukan dengan memasukan pelajaran bahasa Jawa kedalam muatan lokal sekolah-sekolah yang ada di Jawa khususnya Jawa tengah, Jawa timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu usaha melestarikannya melalui pendidikan. Telah ditetapkan surat keputusan Nomor 423.5/5/2010 dari Gubernur Jawa Tengah yang menyebutkan bahwa bahasa Jawa dijadikan muatan lokal wajib mulai dari SD hingga SMA. Pada lampiran surat bertuliskan mengenai standar isi bahasa Jawa, salah satunya kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa (Hakim & Yulianasari, 2021).

Secara umum terdapat setidaknya ada 4 aspek untuk dapat mempelajari bahasa Jawa yaitu aspek berbicara, membaca, mendengarkan, dan menulis. Pembelajaran aksara atau huruf Jawa terdapat keterampilan membaca aksara Jawa yaitu membaca, memahami, serta menulis kata ataupun kalimat berhuruf Jawa (Hakim & Yulianasari, 2021). Pada

pembelajaran bahasa Jawa meliputi empat keterampilan, yang harus bisa untuk dikuasi yaitu mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca aksara Jawa, yang dalam pembelajaran bahasa Jawa terdapat materi aksara Jawa yang mana murid perlu penguasaan aksara Jawa untuk menuliskannya menjadi kata dan kalimat (Putri & Abduh, 2024). Karena terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara aksara Jawa dengan huruf latin yang digunakan pada kehidupan sehari-hari menjadikan penguasaan aksara Jawa untuk membaca dan menulis menjadi cukup sulit. Sehingga guru atau pendidik perlu untuk melakukan inovasi dalam pendekatan mengajar atau inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk dapat mempermudah pemahaman aksara Jawa dan meningkatkan antusias dari murid untuk belajar bahasa dan aksara Jawa.

Untuk mempermudah murid dalam memahami materi dengan cepat dan menyenangkan, guru dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran salah satunya berupa kartu (Ningsih & Subrata, 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu murid

dalam menyajikan informasi secara menarik dan sistematis, memudahkan pemahaman informasi, serta memudahkan menyajikan data secara terstruktur (Nofiyanti et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengajarkan membaca, dan menulis adalah kartu.

Kartu merupakan sebuah kertas tebal dengan bentuk persegi panjang yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan (Ningsih & Subrata, 2022). Salah satu media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jawa adalah kartu aksara Jawa, yang memuat gambar tulisan huruf Jawa atau aksara Jawa. Media tersebut lebih mengarahkan kepada kemampuan membaca dan menulis murid, serta melibatkan murid untuk berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga saat pembelajaran bahasa Jawa berlangsung tidak hanya guru yang aktif dalam menjelaskan materi namun murid juga diberikan kesempatan untuk ikut aktif di dalam kelas agar dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna pada kemampuan afektif, kognitif serta psikomotorik murid (Linayanti, 2022). Selain penggunaan kartu aksara Jawa sebagai media

pembelajaran yang bersifat konkret, guru juga dapat menambahkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membuat game edukatif. Terdapat banyak sekali situs-situs penyedia layanan berbasis daring untuk membuat media pembelajaran edukatif yang berbasis teknologi. Guru dapat memanfaatkan situs-situs tersebut untuk membuat media pembelajaran, dan menerapkannya pada pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Jawa, sehingga murid dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar murid. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri sebagai hasil dari aktivitas belajar (Djamarah & Bahri, 2015).

Hasil belajar murid merupakan salah satu unsur untuk dapat melihat sejauh mana keefektifan proses pembelajaran terlaksana. Hasil belajar merupakan hasil dari proses interaksi yang saling mempengaruhi antara lingkungan belajar dengan murid, sehingga mendapati perkembangan tingkah laku, yang terlihat dari kemampuan yang dimiliki murid dalam bermacam-macam ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan

psikomotorik(Pujoandika & Sobandi, 2021). Pada murid kelas 3 (kelas K.H Ahmad Dahlan) SD Muhammadiyah 22 Sruni, memiliki permasalahan dalam konsentrasi belajar menulis aksara jawa dan rendahnya dalam pemahaman konsep menulis aksara jawa, menjadikan nilai atau hasil belajar mereka pada pelajaran bahasa jawa khususnya menulis aksara jawa cukup rendah. Permasalahan tersebut bisa disebabkan karena kurangnya keterampilan dan inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan materi menulis aksara jawa. Pada beberapa kasus dalam memberikan materi menulis aksara jawa, guru sering kali menulis huruf dipapan tulis dan menjelaskannya kepada murid. Dengan cara seperti ini, pembelajaran aksara jawa menjadi sulit bagi murid kelas 3 SD, metode tersebut terlalu monoton tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat mendorong minat siswa untuk memahami aksara jawa tersebut (Walidah & Sukartono, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi aksara Jawa melalui penerapan media kartu aksara sebagai alat bantu instruksional.

Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar serta konsentrasi murid kelas III K.H Ahmad Dahlan, SD Muhammadiyah 22 Sruni. Permasalahan rendahnya pemahaman konsep, dan tingkat perhatian murid terhadap materi aksara Jawa menjadi latar belakang utama penelitian tindakan kelas ini dilakukan. Oleh karena itu, melalui pendekatan yang sistematis dan berkelanjutan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perbaikan proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada murid.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berupa tindakan kelas, menggunakan teknik penelitian lapangan yang bersifat deskriptif dan kualitatif. Penggunaan media game edukatif digunakan oleh penulis dalam penelitian tindakan kelas atau yang biasa disebut (*Classroom Actions Research*) dalam peningkatan hasil belajar dan konsentrasi murid dalam materi aksara jawa. Penelitian dilakukan 4 siklus: perencanaan,

pelaksanaan, observasi, dan refleksi (McTaggart, 2003; Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, 2014). Pelaksanaan perbaikan dilakukan di kelas III K.H Ahmad Dahlan, SD Muhammadiyah 22 Sruni, dengan jumlah murid 22 orang terdiri dari 11 laki-laki dan 11 murid perempuan.

Waktu pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan 2 siklus, yaitu siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 7 dan 9 November 2024 dan siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 dan 22 November 2024. Jumlah pertemuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 4 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan saat observasi dan wawancara, 1 kali pertemuan siklus I dan 1 kali pertemuan siklus II. Setiap pertemuan waktunya 7X35 menit. Proses yang harus dilakukan oleh peneliti dalam PTK ini terdiri dari empat tahap.

Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan alat pengumpulan data yaitu berupa tes dan non tes. Teknik pengumpulan data non tes adalah dilakukannya observasi dan wawancara. Pada siklus 1, pertemuan pertama peneliti memberikan kartu huruf kepada murid yang sudah dibagi menjadi 5

kelompok. Kemudian setiap kelompok diberikan kartu huruf untuk membantu menghafal aksara jawa. Kegiatan tersebut dilakukan dengan tehnik tutor sebaya dalam 1 kelompok tersebut. Pada siklus 2, pertemuan pertama peneliti memberikan *Quiz Game* pada aplikasi *wordwall* yang kemudian digunakan murid sebagai alat belajar, dan peneliti juga menggunakan game tournament quiz sebagai penyemangat murid untuk mendapatkan score terbaik dalam setiap kelompok. Pada pertemuan kedua di setiap siklusnya akan diakhiri dengan mengerjakan soal evaluasi sebagai bahan acuan peneliti dalam proses pengumpulan data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh berupa tes dan non tes. Hasil tes yang diperoleh dari pengerjaan soal diberikan kepada murid yang digunakan untuk mengukur hasil belajar murid. Sedangkan hasil non tes yang diperoleh melalui pengamatan konsentrasi belajar setiap pertemuan di siklus I dan II. Hasil penelitian tindakan kelas akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

a) Hasil Belajar pada Materi Aksara Jawa

Jumlah	2	100,	22	100,	22	100,0
lah	2	00%		00%		0%

Tabel 1 Hasil Belajar pada Materi Aksara Jawa

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1206	1285	1860
Rata-rata	54,81	58,40	84,54
Nilai Tertinggi	93	95	100
Nilai Terendah	30	40	60

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar murid pada saat pra siklus mendapat jumlah 1206, meningkat pada siklus I menjadi 1285, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 1860. Rata-rata hasil belajar pada pra siklus yaitu 54,81, meningkat pada siklus I menjadi 58,40, meningkat pada siklus II menjadi 84,54. Nilai tertinggi pada pra siklus yaitu sebesar 93 dan nilai terendah 30. Nilai tertinggi pada siklus I yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 40. Nilai tertinggi siklus II yaitu 100 dan nilai terendah 60.

b) Konsentrasi Belajar

Tabel 2 Hasil Observasi Konsentrasi Belajar

Komponen	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	jm l	%	jml	%	jm l	%
Tuntas	8	36,3 7%	15	68,1 9%	21	95, 56 %
Belum Tuntas	14	63,6 3%	7	31,8 1%	1	4,5 4%

Berdasarkan Tabel 2. Diketahui bahwa murid kelas III mengalami peningkatan yang signifikan dalam Tingkat konsentrasi belajar mereka. Pada tahap siklus kedua, terlihat bahwa sebanyak 21 murid telah berhasil mencapai peningkatan konsentrasi belajar sebesar 95,56%. Melalui hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game edukatif mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan konsentrasi belajar murid.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar dan konsentrasi murid setelah penerapan media game edukatif dalam pembelajaran materi Aksara Jawa. Pada pra siklus, hasil belajar murid tercatat dengan jumlah total 1206 dan rata-rata 54,81. Peningkatan yang terlihat pada siklus I, dengan total nilai menjadi 1285 dan rata-rata 58,40, menunjukkan bahwa penerapan media game edukatif mulai memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, hasil belajar mengalami peningkatan, dengan total nilai mencapai 1860 dan

rata-rata 84,54. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media game edukatif berperan dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran (Mufidah & Lestari, 2022). Selain itu, data juga menunjukkan adanya perubahan pada nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh murid. Pada pra siklus, nilai tertinggi murid adalah 93, dengan nilai terendah 30. Setelah penerapan media game edukatif pada siklus I, nilai tertinggi meningkat menjadi 95, sedangkan nilai terendahnya menjadi 40. Pada siklus II, nilai tertinggi mencapai 100, dan nilai terendahnya adalah 60. Hal ini menunjukkan bahwa selain meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan, penerapan media game edukatif juga dapat meratakan pencapaian nilai murid. Dengan demikian penerapan media berbasis game dalam berbagai mata pelajaran telah memberikan dampak positif, terutama dalam meningkatkan aktivitas murid dan membantu mereka memahami materi yang sulit (Rambe et al., 2024).

Selain hasil belajar, konsentrasi murid dalam mengikuti pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus kedua,

sebanyak 21 murid atau sekitar 95,56% berhasil mengalami peningkatan konsentrasi belajar. Peningkatan konsentrasi ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran (Asyri et al., 2024). Media yang interaktif dan menyenangkan dalam bentuk permainan tidak hanya memotivasi murid untuk lebih aktif, tetapi juga membantu mereka untuk tetap fokus pada materi yang diajarkan. Hal ini terbukti dalam siklus II, di mana sebagian besar murid berhasil memperlihatkan konsentrasi yang lebih tinggi dalam belajar.

Game edukatif memiliki kelebihan dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan, yang membuat murid lebih tertarik untuk belajar dan berusaha lebih keras dalam mempelajari materi, termasuk Aksara Jawa. Sejalan dengan (Asyri et al., 2024) yang menyatakan bahwa game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan murid dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini terlihat jelas dalam penelitian ini, di mana penggunaan media game edukatif

berdampak positif baik terhadap hasil belajar dan konsentrasi murid.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media game edukatif dapat meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi murid dalam pembelajaran Aksara Jawa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media game edukatif bukan hanya efektif dalam membantu murid memahami materi secara lebih baik, tetapi juga dalam meningkatkan konsentrasi mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan perhatian ekstra, seperti Aksara Jawa.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media game edukatif dapat meningkatkan hasil belajar dan konsentrasi murid dalam pembelajaran aksara Jawa. Peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan rata-rata nilai murid dari pra siklus sebesar 54,81 menjadi 58,40 pada siklus I dan mencapai 84,54

pada siklus II. Selain itu, konsentrasi belajar murid juga mengalami peningkatan signifikan, dengan persentase murid yang menunjukkan konsentrasi optimal meningkat dari 36,37% pada pra siklus menjadi 68,19% pada siklus I dan mencapai 95,56% pada siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan pemahaman murid serta membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif, terutama dalam mengatasi kesulitan murid dalam memahami aksara Jawa. Penerapan game edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman murid terhadap materi yang dianggap sulit. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif strategi yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arisandy, A., Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). Pengembangan Game Edukasi

- Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *J-cup*, 1(2), 1–12.
- Asyri, D., Habibi, M., Aramudin, A., & Sopia, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif IPA Menggunakan Canva Terintegrasi HOTS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3431–3439.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7333>
- Djamarah, & Bahri, S. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Dwiana, D., Sucipto., & Triyono. (2011). Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Tentang Pecahan. Prosiding Seminar Nasional PGMI 2021.
- Hakim, L., & Yulianasari, M. (2021). Penerapan Strategi Talking Stick dengan Media Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Ponorogo. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 1–12.
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.46277>
- Hapsari, R. P., Ngatman & Suhartono. (2024). Penerapan Model Talking Stick Dengan Media Kartu Berwarna untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol.12, no.2. DOI: <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.76747>
- Hidayatur Rohmah, Khamdun, & Wawan Shokib Rondli. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Huruf Jawa di SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 178 - 188.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1537>
- Linayanti, H. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Raja (Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Jawa. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 356.
<https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65656>
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Ibtida*, 3(02), 186–197.
<https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.364>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Ningsih, L. R., & Subrata, H. (2022). Efektivitas penggunaan media kartu carakan dalam pembelajaran menulis aksara

- jawa legena di kelas awal sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(9), 1953–1963.
- Nofiyanti, D., Ngatman, & Wahyono. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 12.
- Pujoandika, R., & Sobandi, A. (2021). *Dampak kinerja guru dan motivasi belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (impact of teacher performance and learning motivation effort to*. 6(1), 47–56. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Putri, Y. M., & Abduh, M. (2024). Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan Kartu Aksara Jawa Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *Manajemen Konflik Dalam Organisasi*, 14(1), 320–325.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. (2024). *Pemanfaatan Media Berbasis Game dalam Dasar ELSE (Elementary School Education*. 8(3), 11–12.
- Sari, I. P., Sari, R. M., & Wulandari, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1 6(1), 1212–1221.
- Serlia Novita Sari, S. N., Sukarno, & Karsono. (2023). Pengaruh penerapan model joyfull learning berbantuan kartu carakan terhadap hasil belajar aksara jawa siswa kelas IV sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 9, no. 4. DOI: <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i4>
- Susilowati, G., & Deni Setiawan. (2019). Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis. *Joyful Learning Journal*, 8 (3).
- Syahputri, K. N. A., Sayekti, I., & Tasmun, T. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui Model Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta Didik Kelas VI SD. *FONDATIA*, 8(2), 126-139. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4626>
- Walidah, A. K., & Sukartono. (2024). Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2179–2188. <https://jurnaldidaktika.org>
- Wardhanika, E., Tryanasari, D., & HS, A. K. (2022). Pembelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 481–485. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2747%0Ahttp://prosiding.unipma>

ac.id/index.php/SENASSDRA/article/viewFile/2747/2104

- Wijayanto, Erwin. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol. 5, no. 3.
- Wulandari, adinda, Alifah, N. ., & Handayani, L. . (2022). *Peran Game Edukasi Ipa Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Tinjauan Literatur: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(2), 156–165. <https://doi.org/10.70294/juperan.v2i1.258>