

## **KEFEKTIVAN MEDIA PUZAWA BERMUATAN KARAKTER CINTA TANAH AIR PADA PEMBELAJARAN MEMBACA AKSARA JAWA DI SEKOLAH DASAR**

Yayuk Purwanti<sup>1</sup>, Much Arsyad Fardani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muria Kudus,

<sup>1</sup>202133228@std.umk.ac.id, <sup>2</sup>arsyad.fardhani@umk.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the low reading skills of Javanese script of fifth grade students at Pati. Wetan 03 Public Elementary School as seen from the results of observations and interviews that have been given to teachers and students. The purpose of this study is to explain the effectiveness of PUZAWA media containing the character of love for the homeland on Javanese script reading skills. This research was conducted at Pati Wetan 03 Public Elementary School. The type of research used is quantitative experiment with One group pretest posttest design. Data collection techniques used are observation, interviews, and tests. While the data analysis techniques used are normality test and paired sample t test. The results of this study indicate that the paired sample t test obtained a significant value (2-tailed) from this study is 0.000 (p <0.05). Supported by an increase in pretest posttest values showing that the media used is effective for learning to read Javanese script.*

**Keywords:** PUZAWA, character of love for the homeland, reading

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas V yang ada di SD Negeri Pati Wetan 03 yang dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang sudah diberikan kepada guru dan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan efektivitas media PUZAWA bermuatan karakter cinta tanah air terhadap keterampilan membaca aksara jawa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pati Wetan 03. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen dengan desain One group pretest posttest. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan test. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji paired sample t test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji paired sample t test diperoleh nilai signifikan (2-tailed) dari penelitian ini adalah 0.000 (p < 0.05). Didukung dengan kenaikan nilai pretest posttest menunjukkan bahwa media yang digunakan efektif untuk pembelajaran membaca aksara jawa.

**Kata Kunci:** PUZAWA, karakter cinta tanah air, membaca

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara dan berperan penting dalam kehidupan dan masa depan mereka (Duwiqi Darmawan et al., 2024). Pendidikan juga merupakan faktor penting dalam mempersiapkan masa depan yang sejahtera. Terdapat berbagai cara untuk mengakses pendidikan, termasuk sekolah (Ningsih & Subrata, 2022). Pembelajaran yang diberikan di sekolah, siswa dibekali beberapa keterampilan. seperti keterampilan membaca, termasuk keterampilan membaca aksara jawa. Aksara jawa adalah salah satu peninggalan budaya indonesia yang harus dilestarikan dan dijaga keberadaannya.

Aksara Jawa masih dianggap sebagai salah satu momok yang menakutkan bagi pembelajaran, utamanya generasi muda yang mempelajari bahasa Jawa. Bayangan sulitnya menghafal bentuk-bentuk huruf yang rumit juga banyaknya huruf yang harus dihafal. keterampilan bahasa Jawa hingga saat ini masih perlu di budayakan. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang sangat perlu dilestarikan agar tidak hilang keberadaannya, salah

satu cara melestarikan bahasa Jawa adalah dengan memberikan pembelajaran tentang keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa (Pratama et al., 2021). Kegiatan belajar mengajar dan metode pengajaran merupakan hal yang harus diperhatikan di dalam penyelenggaraan pendidikan di setiap instansi pendidikan khususnya pembelajaran yang ada disekolah (Marlina Anggreyni, Abdul Munir, 2020).

Membaca adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa selain menulis dan juga berhitung. Dengan demikian, melalui membaca, siswa memperoleh pengetahuan, informasi, dan pengalaman baru yang akan berguna bagi mereka di kemudian hari (Rahmah & Amaliya, 2022). Membaca memiliki banyak arti salah satunya pendaat dari Hilda et al., (2023) yang menyatakan bahwa membaca adalah keterampilan untuk menerima informasi Lacak atau mendapatkan pengetahuan ilmiah terkait dengan apa yang Anda baca. Melalui membaca kita dapat mengenal peristiwa, atau kejadian dari materi yang kita baca. Keterampilan membaca sangat penting dalam

kehidupan karena semua aspek kehidupan tidak dapat dipisahkan dari membaca.

Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan yang memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang baru (Cahyanti et al., 2023). Selain itu, kegiatan membaca adalah suatu proses untuk menerima pesan melalui kata-kata atau tulisan (Lestari et al., 2024). Membaca memiliki banyak arti salah satunya pendaat dari Hilda et al., (2023) yang menyatakan bahwa membaca adalah keterampilan untuk menerima informasi Lacak atau mendapatkan pengetahuan ilmiah terkait dengan apa yang Anda baca. Melalui membaca kita dapat mengenal peristiwa, atau kejadian dari materi yang kita baca. Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan karena semua aspek kehidupan tidak dapat dipisahkan dari membaca.

Dilakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas V pada tanggal 18 november 2024 menunjukkan bahwa dari total 24 siswa lebih dari jumlah setengah siswa mengalami kesulitan membaca aksara jawa. Hal tersebut dipengaruhi karena

kurangnya penggunaan media saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa merasa bosan dan kurangnya latihan serta penggunaan aksara jawa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa juga merasa bahwa pembelajaran aksara jawa tidak penting dipelajari karena mereka merasa aksara jawa jarang di aplikasikan diluar lingkungan sekolah. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran (Nofriyadi et al., 2022).

Pembelajaran merupakan satu hal yang kompleks sehingga diperlukan alat bantu berupa media yang relevan untuk menyampaikan informasi, yang dapat merangsang minat, pemikiran, emosi, serta perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran (Ahnaf et al., 2021). Selain itu, media juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi (Azizatun Nisaak et al., 2023). Dengan adanya media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan diatas. Didukung dengan adanya pendapat dari (Izaturrohmah & Pratiwi, 2025) yang

menyampaikan bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif didukung dengan adanya media yang menarik dan interaktif dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Penggunaan metode permainan dapat membuat susana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Sehingga tidak akan menimbulkan kejemuhan pada siswa (Damayanti, Pratiwi, & Ismaya, 2020). Media memperkenalkan berbagai topik kehidupan nyata dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Zulfatin Nihayah et al., 2020). Menurut Utami et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memiliki keunggulan atau kelebihan, yaitu penggunaan puzzle dalam konteks pendidikan adalah mampu meningkatkan semangat keaktifan peserta didik dalam belajar sambil bermain (edutainment) serta menciptakan kesan yang menarik.

Dalam dunia pendidikan, menumbuhkan rasa cinta tanah air sangatlah penting. Hal ini harus diperlakukan sedini mungkin. Di era globalisasi, lembaga pendidikan

menghadapi tantangan yang semakin besar; oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian lebih besar dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air di lingkungan pendidikan. Pengembangan karakter berperan sebagai penyaring bagi siswa, dan tanpa adanya penyaring informasi, mereka lebih rentan menjadi korban ideologi yang merusak rasa cinta tanah air (Afifuddin Fathoni et al., 2025). Karakter dapat terbentuk dengan sendirinya jika ada dukungan dan dorongan dari lingkungan sekitar, seperti peran keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat mendukung dan membangun karakter dalam diri siswa. Khususnya muatan karakter cinta tanah air (Zahra et al., 2021). Apabila pendidikan karakter tersebut mampu diimplementasikan dengan baik, maka suatu bangsa akan lebih maju, beridentitas kuat, memiliki generasi penerus yang berdaya dan memiliki karakter yang unggul (Dyah Ayu Nugrahaningsih, 2021)

Dalam penelitian ini menggunakan media PUZAWA bermuatan karakter cinta tanah air. Puzzle ini tidak hanya dapat membantu siswa untuk bisa membaca aksara jawa, tetapi siswa juga bisa mencintai budaya yang ada di

indonesia melalui penggunaan gambar yang ada dalam latar belakang puzzle. Gambar yang digunakan beragam mulai dari rumah tradisional, makanan tradisional, pakaian tradisional, dan tarian tradisional. Media puzzle bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah (Nisa, Pratiwi, 2020). Selain itu, media puzzle juga dianggap bisa untuk membantu siswa dalam memahami materi (Azza Riski Dwiyanti, 2025).

Berdasarkan uraian penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis efektivitas media PUZAWA bermuatan karakter cinta tanah air terhadap keterampilan membaca aksara jawa dan peningkatan keterampilan membaca aksara jawa menggunakan media PUZAWA bermuatan karakter cinta tanah air.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan desain *one group pretest posttest*. Menurut (Danuri & Maisaroh, 2019)

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian, keseluruhan obyek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai, maupun hal-hal yang terjadi.. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2020). Pengumpulan data dilakukan sebagai langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2020). Instrument merupakan alat pengumpul data. Alat pengumpul data dapat berupa kuisioner, angket, tes dan lainnya tergantung dari tujuan penelitian (Y. Utami et al., 2022). Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan siswa. Sedangkan menurut (Rahmawati et al., 2024) wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai interviewer dan

pihak lainnya berperan sebagai interviewee dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data.

Observasi merupakan suatu cara pengambilan data dengan melakukan pengamatan secara langsung (Aiman et al., 2022). Sedangkan menurut (Rahmawati et al., 2024) observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomena, atau perilaku di lapangan. Sealin itu, dalam pengumpulan data juga menggunakan instrumen tes. Menurut Suwarto (2022) tes adalah salah satu alat paling efektif untuk mengukur kualitas dan kuantitas pada pembelajaran. Tes dapat digunakan sebagai alat penilaian dalam pendidikan yang mempunyai peran penting dalam mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang telah diajarkannya (Rosyidah Nur Ainy Sanusi, 2021). Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji *N-Gain*. Sementara keefektifan dari penggunaan media PUZAWA dilihat dari tafsiran nilai *N-Gain*.

**Tabel 1. Kategori Tafsiran Efektifitas**

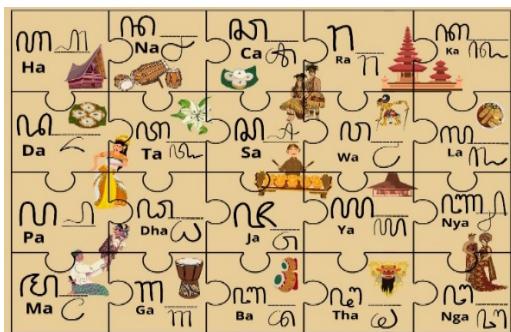
<b>Percentasi (%)</b>	<b>Kategori</b>
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 75	Efektif

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Rendahnya keterampilan membaca aksara jawa siswa masih banyak dialami beberapa siswa sekolah dasar di Kabupaten Kudus. Kondisi ini diakibatkan masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang efektif untuk melatih siswa dalam membaca aksara Jawa. Penggunaan media interaktif dan menarik dapat merangsang siswa untuk tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Ketika ketertarika sudah muncul dalam diri siswa maka penguasaan konsep hingga keterampilan dapat dimiliki siswa dengan baik.

Penelitian ini memfokuskan pada uji evektifitas suatu media Bernama media PUZAWA untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V Sekolah Dasar. Media ini merupakan media berbentuk puzzle aksara yang memudahkan siswa dalam mengidentifikasi bentuk aksara Jawa terlebih dahulu sebelum

pengimplementasiannya dalam sebuah teks bacaan. Puzzle ini terdiri dari dua jenis, puzzle aksara dan puzzle kalimat.



Gambar 1. Puzzle Aksara

Jenis puzzle aksara berisi bentuk dari aksara Jawa beserta pasangannya. Puzzle ini berfungsi untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi bentuk dari aksara Jawa beserta aksara pasangan.



Gambar 2. Puzzle Kalimat

Jenis puzzle yang kedua adalah puzzle kalimat. Puzzle kalimat berfungsi untuk membantu siswa dalam berlatih membaca kalimat beraksara Jawa. Ada 4 variasi puzzle kalimat yang dapat digunakan siswa

dalam berlatih membaca aksara Jawa.

Setelah dilakukannya penelitian diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 2 Nilai Pretes dan Postes Keterampilan Membaca Aksara Jawa siswa Kelas V SD Negeri Pati Wetan 03**

Tes	Nilai Tere nda h	Nilai Tert inggi i	Jum lah i	Rata - Nila i Rata	Juml ah Sisw a
Pre test	20	80	118	49,1	24
Pos ttes t	60	100	196	81,6	24

Sumber: Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai tertinggi dalam pretest sebesar 80 dan nilai terendahnya sebesar 20. Sedangkan nilai tertinggi dalam posttest sebesar 100 dan nilai terendahnya sebesar 60. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas V mengalami peningkatan.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data**

Tests of Normality					
		Kolmogorov- Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk	
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df

Pretest	.147	24	.194	.936	24	.133
Posttest	.191	24	.023	.922	24	.064

a. Lilliefors Significance Correction

Sebelum data dianalisis untuk mengetahui keefektifannya, maka dilakukan uji normalitas untuk mengetahui tingkat normalitas suatu data. Berdasarkan tabel diatas nilai sig pretest yaitu sebesar 0,133 dan nilai sig posttest yaitu 0,064. Menunjukkan bahwa nilai sig pretest lebih dari 0,05 atau  $0,133 > 0,05$  dan nilai sig posttest lebih dari 0,05 atau  $0,064 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Untuk menguji hipotesis penelitian, data selanjutnya diuji *N-Gain*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa sesudah penggunaan media PUZAWA.

**Tabel 4. Hasil Uji N-Gain  
Descriptive Statistics**

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	
					on	Deviation
Ngain	24	.5	1.00	.667	.1631	
		0		3	5	

Ngain	24	50	100.0	66.7	16.31
_pers		.0	0	262	487
en		0			
Valid	24				
N					
(listwise)					

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03. Dari hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa media PUZAWA cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03.

Penggunaan media PUZAWA terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03. Media yang menarik dan memberikan tantangan pada siswa untuk mencoba dan mencoba lagi dalam memainkan puzzle tersebut. Prastiyanti & Fachrurrazi (2020) menyatakan bahwa setelah siswa memainkan permainan puzzle

membuat siswa merasakan ingin memainkan lagi. Bermain puzzle juga dapat meningkatkan aktifitas siswa dengan bermaun sambil belajar (Prastiyanti & Fachrurrazi, 2020).

Adanya peningkatan sebesar 60% pada keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03 sejalan dengan penelitian (Nasya Auliya Puspitasari , Much Arsyad Fardani, 2025) artinya, media PUZAWA (Puzzle Aksara Jawa) yang bermuatan karakter cinta tanah air efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V SDN Pati Wetan 03.

Selain berdasarkan data kuantitatif, keefektifan media PUZAWA (Puzzle Aksara Jawa) bermuatan karakter cinta tanah air juga terlihat secara langsung dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dimana siswa sangat aktif sekali dalam bekerja sama dalam menyusun puzzle. Selain itu, mereka juga sangat antusias ketika ingin dibagikan puzzle. Ketika sudah selesai mengerjakan puzzle yang sudah dibagikan mereka juga sangat antusias untuk bertukar puzzle dengan kelompok lainnya yang sudah selesai mengerjakan tugas dalam puzzle. Menurut (Nasya Auliya

Puspitasari , Much Arsyad Fardani, F.Shoufika Hilyana, 2025) menyatakan bahwa dengan menggunakan media siswa akan lebih semangat dan tertarik dalam belajar. Selain itu, menurut (Kartini, 2023) media puzzle juga dapat disebut permainan edukatif karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih kecepatan pikiran dan tangan.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di kelas, serta hasil peningkatan nilai siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media media PUZAWA (Puzzle Aksara Jawa) yang bermuatan karakter cinta tanah air merupakan media pembelajaran yang cukup efektif, menarik, dan dapat menjadi alternatif media yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa jawa di sekolah dasar. Media ini terbukti mampu membantu siswa memahami dan membaca aksara Jawa dengan lebih baik, sekaligus memperkuat rasa cinta terhadap budaya dan tanah air. Didukung dengan pendapat dari (Saryanti, 2023) dan (Hayati & Yamin, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media ini dapat membantu guru untuk mewujudkan pembelajaran berpusat

pada siswa dengan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Pembelajaran sambil bermain adalah salah satu upaya guru dalam melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran supaya dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, juga menyenangkan sehingga peserta didik dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut (Prastiyanti & Fachrurrazi, 2020). Permainan edukatif adalah salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Durrotun Nafisah, 2024). Media pembelajaran menjadi bagian penting dari proses pembelajaran (Baiq Yuni Wahyuningsih, Vivi Rachmatul Hidayati, Husniati, Nurkhaerat Alimuddin, 2025). Salah satunya penggunaan media puzzle juga akan menambah variasi dalam pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton (Islamiyah et al., 2022). Hal ini menandakan bahwa siswa menunjukkan minat belajar yang baik dengan peningkatan yang signifikan (Andi Indriani, Mujahidin, Sri Wahyuni, 2025).

Data dari hasil nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa keterampilan membaca aksara jawa

siswa kelas V di SD Negeri Pati Wetan 03 menunjukkan bahwa mengalami peningkatan. Dimana siswa yang semulanya mendapatkan nilai dibawah KKM lebih banyak dari pada siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Setelah digunakan media PUZAWA (Puzzle Aksara Jawa) yang bermuatan karakter cinta tanah air siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM lebih banyak meskipun masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media PUZAWA bermuatan karakter cinta tanah air efektif digunakan untuk pembelajaran membaca aksara jawa siswa kelas V yang ada di SD Negeri Pati Wetan 03. Selain itu didukung dengan Proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna supaya dapat berjalan dengan maksimal maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Fadhaliva et al., 2023). Selain itu Media pembelajaran sangat berguna di dalam proses belajar untuk mendukung perubahan kurikulum merdeka dan disesuaikan dengan perkembangan zaman (Durrotun Nafisah, 2024).

Pendidikan tidak hanya tentang bertambahnya ilmu yang didapat oleh siswa, tetapi juga harus dilengkapi oleh pembentukan karakter oleh siswa, sehingga berbagai ilmu yang diperolehnya dari sekolah dapat bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat (Durrotun Nafisah, 2024). Pendidikan karakter dapat dilakukan di berbagai lembaga sekolah, baik didalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Pendidikan karakter bukanlah pekerjaan satu kali, karena selain proses pelaksanaan pendidikan itu sendiri, juga melibatkan proses yang tidak sederhana (Fitrianto, 2022). Implementasi pendidikan karakter dilakukan dengan internalisasi pada materi pembelajaran di sekolah, hal ini secara teoritis sesuai dengan srtategi pelaksanaan pendidikan karakter, karena melakukan integrasi dalam pembelajaran (Hanipah et al., 2022). sehingga ilmu yang didapat tidak hanya membekas diingatan tetapi juga dapat diperaktikan (Ulya et al., 2020). Pendekatan melalui budaya tradisional kepada siswa untuk mempresentasikan budaya tradisional negara Indonesia dengan mendidik dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa sekolah dasar

agar tetap lestari(Hendrawan & Halimah, 2022). Karakter merupakan salah satu cara berfikir dan berprilaku yang menjadi ciri khas setiap makhluk individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara (Nazma Aliya Mutia, Tsani Nurlaila, Ziba Ibnu Rafli, 2023). Salah satu nilai karakter yang memiliki dampak yang cukup signifikan demi kemajuan suatu bangsa adalah nilai karakter cinta tanah air sesuai pendapat dari (Aji & Wangid, 2022). Penanaman nilai cinta tanah air memiliki kaitan yang sangat dekat dengan penguatan karakter siswa yang diamahkan dalam permendikbud yang berguna untuk pembangunan bangsa (Mizani, 2021).

Menurut pendapat dari Debi Audina, Dudung Amir Soleh, (2021) karakter cinta tanah air sangat penting karena bertujuan untuk membuat siswa dapat mencintai tanah airnya sendiri. Sama halnya dengan enda dari (Taskiyah & Widyaastuti, 2021) yang menyatakan bahwa Cinta tanah air adalah perasaan menghormati, menghargai dan bangga memiliki tanah kelahiran. Kontribusi Karakter cinta tanah air merupakan unsur penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, karena dapat

menumbuhkan rasa nasionalisme dan kerukunan antar warga (Afifuddin Fathoni et al., 2025). Untuk dapat menghargai budaya bangsa tentu masyarakat harus mengenal siswa harus budaya tersebut (Alifatul Azizah Istiyani, Ahmad Shofiyuddin Ichsan, 2021). Karakter cinta tanah air adalah cara berfikir, besikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa (Wulandari et al., 2020).

Media PUZAWA yang dibuat juga mengandung tentang karakter cinta tanah air hal ini dapat dilihat dari penggunaan latar belakang puzzle yang menggunakan gambar rumah tradisional, makanan tradisional, pakaian tradisional dan tarian tradisional. Media pembelajaran puzzle yang dikembangkan memiliki kelebihan antara lain membuat peserta didik lebih senang dengan pembelajaran tidak membosankan, secara berkelompok peserta didik dapat bersosialisasi dengan temannya, peserta didik memperhatikan peserta didik lain yang sedang menggunakan media pembelajaran dalam kelompok yang berbeda serta peserta didik didik

dapat dengan mudah memahami pembelajaran aksara jawa (Vikaharista Ayuningtyas, Filia Prima Artharina, 2023).

Pengaruh era globalisasi budaya barat yang sudah menyebar luas, dan kurangnya wawasan tentang warisan budaya sendiri (Audina, & Soleh, 2021). Selain itu dengan adanya kemudahan dalam mengakses internet dan kemudahan dalam mendapatkan informasi membuat siswa menjadi kurang mengenal akan budaya yang dimiliki oleh indonesia. Ditambah lagi dengan maraknya sosial media yang mudah diakses oleh siswa juga membuat mereka menjadi lebih mengenal budaya barat. Sehingga diharapkan dengan adanya media ini siswa dapat belajar dan mengenal budaya yang ada di indonesia menggunakan gambar yang ada di latar belakang media PUZAWA bermuatan karakter cinta tanah air. Sesuai pendapat dari (Putri, Aprillia Patmayani, Masrukhi, 2022) dengan rasa cinta tanah air, seorang individu akan berusaha dengan segala daya upaya yang di milikinya untuk melindungi, menjaga kedaulatan, kehormatan, dan segala apa yang di miliki oleh negaranya.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa media PUZAWA bermuatan karakter cinta tanah air efektif digunakan untuk pembelajaran membaca aksara jawa didukung dengan data hasil uji Paired Sample T-Test dan data hasil nilai pretest posttest yang mengalami peningkatan. Selain itu, media ini juga dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air melalui gambar-gambar yang ada dalam puzzle serta penggunaan kalimat aksara Jawa.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03 sebesar 60%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media PUZAWA cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifuddin Fathoni, Syafi'i, M., & Lestari Widodo. (2025). Pengembangan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran Aswaja. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 2(2), 346–355.
- <https://doi.org/10.62740/jppuq.v2i2.307>
- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Utami, S. M., & Syahputri, D. D. (2021). Efektivitas Media Animasi Audio Visual dalam Kuliah Daring Keterampilan Membaca. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 72–78.  
<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.27>
- Aji, A. P., & Wangid, M. N. (2022). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua pada Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2718–2724.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1135>
- Alifatul Azizah Istiyani, Ahmad Shofiyuddin Ichsan, S. (2021). Pembelajaran Aswaja Sebagai Basis Kekuatan Pendidikan Karakter Cinta Tanah AIR Di MI Ma'rif Sambeng Bantul Yogyakarta. *Jurnal TARBIYAH ISLAMIYA : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 11(1), 36–53.
- Andi Indriani, Mujahidin, Sri Wahyuni, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Crossword Puzzle Berbasis Puzzle Maker Terhadap Minat Belajar Pai Di SMPN 5 Ajanggale. *Jurnal IMEIJ : Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 8877–8887.
- Azizatun Nisaak, L., Shokib Rondli, W., & Arsyad Fardani, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Menggunakan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas V. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 1642–1650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1486>
- Azza Riski Dwiyanti, C. C. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP nEGERI 2 Peterongan Jombang. *Jurnal ALSYS: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 5.
- Baiq Yuni Wahyuningsih, Vivi Rachmatul Hidayati, Husniati, Nurkhaerat Alimuddin, I. N. (2025). Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bagi Guru Di SDN Bonder. *Jurnal Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 70–80.
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmala, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Damayanti, Alfina, pratiwi, Ika Ari, Ismaya, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 59–68.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi Penelitian. In Penerbit Samudra Biru. Penerbit Samudra Biru.
- Debi Audina, Dudung Amir Soleh, M. S. S. (2021). Pendidikan karakter cinta tanah air dan kedisiplinan dalam kegiatan upacara bendera di sekolah dasar dki jakarta. *Jurnal Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, V, 60–68.
- Durrotun Nafisah, P. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PETA Puzzle sebagai Media Alternatif Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis di Sekolah Dasar. *Jurnal Social, Humanities, and Educational Studies SHEs*, 7(3), 482–491.
- Duwiqi Darmawan, A., Arsyad Fardani, M., & Ermawati, D. (2024). Tingkat Keefektivan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas 5 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 317–327. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/index>
- Dyah Ayu Nugrahaningsih, S. T. M. (2021). Penanaman karakter cinta tanah air melalui kegiatan ekstrakurikuler karawitan di SD Negeri Gamol Sleman. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(1), 38–47.
- Fadhaliva, M., Sekar Dwi Ardianti, & Much Arsyad Fardani. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Model Think Pair Share Dengan Media Karen (Kartu Perubahan Energi). *Didaktik :*

- Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 93–101. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1332>
- Fitrianto, R. (2022). “ Pembentukan Sikap Karakter Cinta Tanah Air dan Penanaman Sifat Religius Melalui Lagu-Lagu Nasional dan Tahfidzul Quran Jus 30 ( Pra Pembelajaran ).” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 12283–12287.
- Hanipah, R., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penguatan Karakter Cintah Tanah Air melalui Pemahaman Wawasan Kebangsaan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Edumaspu*, 6(1), 678–683.
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Hendrawan, J. H., & Halimah, L. (2022). Penguatan Karakter Cinta Tanah Air melalui Tari Narantika Raranganis. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 7978–7985.
- Hilda, M. P., Zainuri, H. S., & Nadia Syafitri, R. R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022).
- Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Izaturrohmah, L., & Pratiwi, I. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan Inkuiiri Berbasis Kearifan Lokal Media Misteri Amplop Siswa SD. *Jurnal Educatio*, 11(3), 462–468.
- Kartini, I. A. K. P. (2023). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 303–309. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67292>
- Lestari, N., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Keterampilam Membaca Aksara Jawa dengan Menerapkan Metode Quantum Learning Berbantu Media Karawa pada Siswa Sekolah Dasar. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/wnbrcy08>
- Marlina Anggreyni, Abdul Munir, F. A. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Penerapan Media Puzzle di Kelompok A TK Jabal Rahmah Palu. *Jurnal ECEIJ Early Childhood Education Indonesian Journal Research*, 3(2), 57–62.
- Mizani, Z. M. (2021). Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air pada

- Sekolah Dasar Islam di Tengah Tantangan Radikalisme. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9314–9323.
- Nasya Auliya Puspitasari , Much Arsyad Fardani, F. S. H. (2025). Penerapan Model TGT Berbantuan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pendidikan*, 7, 244–251.
- Nazma Aliya Mutia, Tsani Nurlaila, Ziba Ibnu Rafli, D. I. S. (2023). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Mengembangkan Karakter Cinta Tanah Air Pada MI AL-Zaytun. *Civilia : Jurnal Kajian Hukum Dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 1.
- 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.
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–167.  
<https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.2980>
- Prastiyanti, A. B., & Fachrurrazi, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Menulis Puzzle Anak Usia Dini Dengan Media Puzzle. *Jurnal Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02, 15–22.
- Pratama, A. A., Madyono, S., & Sutansi, S. (2021). Pengembangan Media Booklet Materi Aksara Jawa dengan Penguatan Gemar Membaca Kelas IV SDN Srengat 1 Kabupaten Blitar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(3), 225–233.  
<https://doi.org/10.17977/um065v1i32021p225-233>
- Putri, Aprillia Patmayani, Masrukhi, N. I. (2022). Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Melalui Kegiatan Ektrakurikuler Rebana Di Madrasah Aliyah Negeri Demak. *Unnes Civic Education Journal*, 8(1).
- Rahmah, N. N., & Amaliya, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 738–745.  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2581>
- Rahmawati, A., Halimah, N., Setiawan, A. A., Islam, P. A., Islam, F. A., Syekh-yusuf, U. I., & Purwokerto, U. M. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakarsa Dakara*, 135–142.
- Rosyidah Nur Ainy Sanusi, F. A. (2021). Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibago. *Metafora: Jurnal*

- Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 8(1), 99–109. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i1.8501>
- Saryanti, E. (2023). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.20961/jpd.v10i2.69691>
- Siti Khoenun Nisa, Ika Ari Pratiwi, E. A. I. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 59–68.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. CV ALFABETA.
- Taskiyah, A. N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10342>
- Ulya, I., Zainuddin, M., & Madyono, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Melalui Model Savi Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air. *JP: Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 4(2), 208–217.
- Ummul Aiman, Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Taqwin, Meilida Eka Sari, K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In
- Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Utami, S., Sumardi, S., & Riyartini, R. (2021). Pengembangan Media Puzzle berbasis Make A Match pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 827–839. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41749>
- Utami, Y., Vinsensia, D., & Pangabean, E. (2022). Peningkatan Kemampuan Dalam Menganalisis Instrumen Pengumpulan Data Melalui Aplikasi Spss. *Jurnal Aptekmas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5, 158–162.
- Vikaharista Ayuningtyas, Filia Prima Artharina, S. (2023). Pengembangan Media Puzzle Raja untuk Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 489–497.
- Wulandari, P., Yuwono, P. H., Irawan, D., & Purwokerto, U. M. (2020). Peran Ekstrakurikuler Karawitan dalam Penguatan Karakter Cinta Tanah Air pada Era Revolusi Industri 4.0 di SD Negeri 2 Kedungmenjangan Putri. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3951359>
- Zahra, S. K., Nurasiah, I., & Amalia, A. R. (2021). Analisis Muatan Karakter Cinta Tanah Air pada Buku Siswa Kelas 4 SD Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. *Jurnal*

- JGPD : Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 6(I), 17–31.
- Zulfatin Nihayah, A., Fakhriyah, F., & Arsyad Fardani, M. (2020). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 Nomor 2 Desember 2020). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3424>.