

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MURID MATERI AKSARA JAWA MELALUI
PEMANFAATAN MEDIA “KARAWA” DI KELAS III ABU BAKAR AS-SIDDIQ
SDIT MUHAMMADIYAH SINAR FAJAR**

Fery Firmansah¹, Sophia Fitri Dahlia², Tohirin³, Via Mawaddaturrohmah⁴, Wiwin
Winarni⁵, Yuli Dwi Pangesti⁶, Yunia Sri Hastuti⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Widya Dharma Klaten

¹firmansahmath@gmail.com,

²sophiafitrid2002@gmail.com, ³tohirhirin2@gmail.com,

⁴viamawaddaturrohmah@gmail.com, ⁵wiwin.winarni0297@gmail.com,

⁶yulipangesti2807@gmail.com, ⁷yuniasrihastuti@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the process of utilizing KARAWA (Javanese Script Cards) media and to demonstrate the improvement in student learning outcomes regarding Javanese script material in the Abu Bakar As-Siddiq third-grade class at SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar during the 2025/2026 academic year. The study was motivated by low student learning outcomes in Javanese script material, attributed to conventional teaching methods, a lack of creative learning media, and low student motivation regarding this abstract and complex subject matter. This research is a Classroom Action Research (CAR) study conducted over two cycles—comprising planning, action implementation, observation, and reflection stages in each cycle—utilizing the Problem-Based Learning (PBL) model integrated with KARAWA media. The research subjects consisted of 28 third-grade students. Data were collected through formative tests/assessments, observation, and documentation, and subsequently analyzed using both qualitative and quantitative methods. The results showed a significant improvement: the class average score rose from 54.21 in Cycle I (with a classical mastery rate of 42.86% or 12 students achieving mastery) to 88.18 in Cycle II (with a classical mastery rate of 85.71% or 24 students achieving mastery), thereby meeting the established success indicator ($\geq 85\%$). Beyond cognitive aspects, the implementation of KARAWA media also enhanced student engagement, collaboration, and critical thinking skills. It can be concluded that the use of KARAWA media is effective in improving Javanese language learning outcomes regarding Javanese script material for third-grade students in the Abu Bakar As-Siddiq class at SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar.

Keywords: KARAWA media, Javanese script, learning outcomes, Problem-Based Learning, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan media KARAWA (Kartu Aksara Jawa) dan membuktikan peningkatan hasil belajar murid pada materi Aksara Jawa di kelas III Abu Bakar As-Siddiq SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar tahun pelajaran 2025/2026. Latar belakang penelitian ini adalah

rendahnya hasil belajar murid pada materi Aksara Jawa akibat metode pembelajaran yang masih konvensional, minimnya media pembelajaran kreatif, serta rendahnya motivasi belajar murid terhadap materi yang bersifat abstrak dan rumit tersebut. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya, menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media KARAWA. Subjek penelitian berjumlah 28 murid kelas III. Data dikumpulkan melalui tes/asesmen formatif, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan: nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 54,21 dengan ketuntasan belajar klasikal 42,86% (12 murid tuntas), meningkat pada siklus II menjadi 88,18 dengan ketuntasan belajar klasikal 85,71% (24 murid tuntas), sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 85\%$). Selain aspek kognitif, penerapan media KARAWA juga meningkatkan keaktifan, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan berpikir kritis murid. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media KARAWA terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada murid kelas III Abu Bakar As-Siddiq SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar.

Kata Kunci: Media KARAWA, Aksara Jawa, hasil belajar, Problem Based Learning, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Bahasa Jawa merupakan salah satu muatan lokal wajib yang diajarkan di sekolah dasar wilayah Jawa Tengah, sebagaimana diamanatkan oleh Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 Tahun 2013 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa. Salah satu kompetensi inti dalam mata pelajaran ini adalah keterampilan membaca dan menulis Aksara Jawa, yang tidak sekadar menjadi target kurikulum, tetapi juga merupakan sarana pelestarian identitas budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. Aksara Jawa memiliki bentuk visual

yang berliku dan kompleks, sehingga penguasaannya menuntut ketelitian tinggi dan sering kali dianggap sulit, bahkan membosankan oleh murid usia sekolah dasar.

Berdasarkan pengamatan awal di kelas III Abu Bakar As-Siddiq SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar, hasil belajar murid pada materi Aksara Jawa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan hafalan mati, belum tersedianya media pembelajaran

kreatif dan interaktif yang mampu mengintegrasikan murid usia 7–9 tahun dalam memahami lambang bunyi aksara, serta rendahnya motivasi belajar murid yang cepat merasa jenuh saat menyalin aksara secara berulang. Apabila kondisi ini dibiarkan, kemampuan literasi budaya daerah murid dikhawatirkan akan semakin menurun, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang konkret dan segera.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memberikan contoh konkret, serta berdampak positif terhadap hasil belajar murid (Maisaroh et al., 2021). Motivasi belajar sendiri diketahui menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Sri Lutfiwati, 2020). Dalam konteks pembelajaran Aksara Jawa secara khusus, Hasyim (2024) membuktikan bahwa media kartu aksara layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa murid sekolah dasar, dengan tingkat kelayakan validasi

mencapai 88%. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Lissa Rahayu Ningsih (2022) yang menggunakan media kartu carakan dan menemukan peningkatan hasil belajar yang signifikan, Wulandari dan Kurniawan (2022) yang melaporkan kenaikan nilai rata-rata melalui media permainan kartu kata, serta Sulistyowati (2024) yang menggunakan media puzzle aksara Jawa dengan hasil ketuntasan klasikal mencapai 90,6%. Meskipun demikian, kesulitan murid dalam membedakan bentuk aksara yang mirip, mengingat urutan aksara, serta rendahnya motivasi akibat minimnya relevansi Aksara Jawa dalam kehidupan sehari-hari masih menjadi tantangan yang berulang ditemukan (Kurniawati, 2021; Saputro, 2022).

Berbagai penelitian di atas secara umum membuktikan efektivitas media kartu atau permainan edukatif dalam pembelajaran Aksara Jawa, namun sebagian besar masih berfokus pada satu unsur media saja, baik sekadar kartu visual maupun permainan tanpa unsur interaksi sosial yang terstruktur. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pemanfaatan media KARAWA (Kartu Aksara Jawa), yang mengintegrasikan

tiga unsur sekaligus dalam satu sistem media, yaitu kartu aksara sebagai unsur visual, permainan sebagai unsur problem-based learning, dan interaksi kelompok sebagai unsur collaborative learning. Konteks penelitian di SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar turut memberikan dimensi kebaruan tersendiri karena pembelajaran budaya Jawa dilaksanakan dalam lingkungan pendidikan yang juga menanamkan nilai-nilai keislaman.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan media KARAWA dalam meningkatkan aktivitas belajar materi Aksara Jawa, sekaligus membuktikan peningkatan hasil belajar materi Aksara Jawa pada murid kelas III Abu Bakar As-Siddiq SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar melalui pemanfaatan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, sekaligus memperkaya khazanah kajian mengenai strategi pembelajaran Aksara Jawa di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) model Kemmis dan McTaggart (1988), yang mengorganisasikan langkah penelitian dalam siklus spiral berulang. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yang saling terkait, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), di mana hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Model ini dipilih karena kerangkanya yang sistematis dan adaptif terhadap kondisi lapangan sehingga sesuai untuk penelitian perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan.

Penelitian dilaksanakan di kelas III Abu Bakar As-Siddiq SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar, Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah, pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Subjek penelitian berjumlah 28 murid dengan karakteristik kognitif, gaya belajar, dan latar belakang yang beragam. Selain murid, penelitian ini juga melibatkan pendidik kelas

sebagai pelaksana tindakan sekaligus peneliti, serta observer sebagai pengamat independen yang menjadi dasar triangulasi sumber data.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Prasiklus dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal melalui observasi terhadap proses pembelajaran, yang menunjukkan hasil belajar murid pada materi Aksara Jawa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 76) dengan ketuntasan klasikal di bawah 85%. Berdasarkan temuan tersebut, disusun rencana tindakan berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis pendekatan *Deep Learning*, yang pada siklus I dilaksanakan tanpa media KARAWA, kemudian disempurnakan pada siklus II dengan mengintegrasikan media KARAWA (Kartu Aksara Jawa) berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran mengikuti lima fase PBL, yaitu orientasi masalah, pembentukan kelompok, diskusi kelompok, presentasi hasil, serta analisis dan evaluasi, dengan murid berperan aktif melalui aktivitas mencocokkan kartu aksara, menyusun kata, dan menyelesaikan

permasalahan kontekstual menggunakan media KARAWA.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes berupa asesmen formatif (10 soal pilihan ganda, 5 isian singkat, dan 5 uraian) yang mengukur kemampuan kognitif murid pada level menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) berdasarkan Taksonomi Bloom, dengan skor maksimal 100. Observasi digunakan untuk mengukur sikap berpikir kritis (rasa ingin tahu, kemampuan memberikan solusi, keberanian berinisiatif, dan kemampuan menyampaikan pendapat) dan sikap gotong royong (keaktifan, kerja sama, tanggung jawab, dan menghargai pendapat teman) menggunakan skala perkembangan lima tingkat. Dokumentasi meliputi Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), foto dan catatan lapangan, serta rekap nilai hasil belajar setiap siklus. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber (murid, pendidik, dan observer) dan triangulasi teknik (tes, observasi, dan dokumentasi).

Data dianalisis menggunakan dua pendekatan yang saling melengkapi. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar individual ($KKM \geq 76$), dan ketuntasan belajar klasikal dengan rumus $KB = (\sum \text{murid tuntas} / \sum \text{seluruh murid}) \times 100\%$, kemudian dibandingkan antarsiklus untuk melihat tren peningkatan. Analisis data kualitatif mengacu pada model Miles dan Huberman (1994), meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi, yang diterapkan pada data hasil observasi sikap dan catatan lapangan.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan, yaitu setiap murid mencapai nilai asesmen formatif minimal 76, ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 85%, dan sikap berpikir kritis murid meningkat minimal pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada akhir suatu siklus, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi, hingga

seluruh indikator keberhasilan terpenuhi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid kelas III Abu Bakar As-Siddiq SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar pada materi membaca dan mengenal Aksara Jawa Nglegena melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media KARAWA (Kartu Aksara Jawa). Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil Penelitian

Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru maupun murid dari Siklus I ke Siklus II. Rekapitulasi kedua data tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Murid Siklus I dan II

No	Aspek yang Diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Kategori Siklus II
1	Aktivitas Guru	82,13	92,60	Sangat Baik

2	Aktivitas Murid	45,75	88,92	Sangat Aktif
---	-----------------	-------	-------	--------------

Jumlah murid tuntas	12 murid	24 murid
Ketuntasan klasikal	42,86%	85,71%

Aktivitas guru meningkat dari 82,13% (kategori baik) pada Siklus I menjadi 92,60% (kategori sangat baik) pada Siklus II, seiring perbaikan dalam penerapan sintaks PBL dan pemanfaatan media KARAWA. Aktivitas murid mengalami peningkatan yang lebih tajam, dari 45,75% (kurang aktif) menjadi 88,92% (sangat aktif), terutama pada aspek penggunaan media KARAWA yang naik dari 40,00% menjadi 91,00%.

Peningkatan aktivitas tersebut sejalan dengan peningkatan hasil belajar kognitif murid, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata kelas	54,21	88,18
Nilai tertinggi	82	100
Nilai terendah	20	57

Nilai rata-rata kelas meningkat dari 54,21 pada Siklus I menjadi 88,18 pada Siklus II, dengan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 42,86% (12 murid tuntas) menjadi 85,71% (24 murid tuntas). Capaian pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar minimal 85% murid tuntas, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar murid tidak terlepas dari penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Melalui sintaks PBL, murid dihadapkan pada permasalahan kontekstual terkait Aksara Jawa, didorong untuk berdiskusi, menyelidiki, dan menyusun solusi secara berkelompok, sehingga pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, bukan sekadar diterima secara pasif dari penjelasan guru.

Keberhasilan tersebut juga didukung oleh pemanfaatan media KARAWA yang mengubah materi Aksara Jawa—yang secara visual rumit dan abstrak bagi murid usia sekolah dasar—menjadi lebih konkret melalui aktivitas mengamati, mencocokkan, dan menyusun kartu menjadi kata. Hal ini sejalan dengan pandangan Daryanto (2021) bahwa media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik, serta pandangan Smaldino dkk. (2020) yang memaknai media sebagai saluran komunikasi pesan dari sumber kepada penerima. Kesesuaian media KARAWA dengan tahap perkembangan murid turut diperkuat oleh teori Piaget (dalam Santrock, 2021), yang menyatakan bahwa murid usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep abstrak apabila melibatkan benda-benda yang dapat dimanipulasi secara langsung.

Rendahnya capaian pada Siklus I—dengan aktivitas murid baru 45,75% dan ketuntasan klasikal 42,86%—

menunjukkan bahwa murid belum terbiasa belajar melalui pendekatan berbasis masalah dan media manipulatif, serta masih memerlukan bimbingan intensif dari guru. Hasil refleksi Siklus I kemudian menjadi dasar perbaikan pada Siklus II, antara lain melalui pembentukan kelompok yang lebih heterogen, penambahan variasi permainan menggunakan KARAWA, serta bimbingan yang lebih intensif kepada murid yang mengalami kesulitan. Perbaikan tersebut membuktikan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak semata ditentukan oleh model pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan guru menyediakan scaffolding dan mengelola kelas secara efektif, yang sejalan dengan temuan bahwa motivasi belajar menjadi faktor penting bagi keberhasilan siswa (Sri Lutfiwati, 2020) dan bahwa media yang sesuai karakteristik peserta didik terbukti meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar (Maisaroh dkk., 2021).

Adanya hubungan yang erat antara aktivitas dan hasil belajar tampak jelas pada Siklus II: peningkatan aktivitas murid menjadi 88,92% (sangat aktif) diikuti oleh

peningkatan hasil belajar menjadi rata-rata 88,18 dengan ketuntasan klasikal 85,71%. Pola ini memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas media kartu aksara dan permainan edukatif dalam pembelajaran Aksara Jawa (Hasyim, 2024; Lissa Rahayu Ningsih, 2022; Wulandari & Kurniawan, 2022; Sulistyowati, 2024), sekaligus menegaskan bahwa integrasi model PBL dengan media KARAWA yang bersifat visual, manipulatif, dan berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Meskipun demikian, masih terdapat empat murid yang belum mencapai KKM pada akhir Siklus II, diduga disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal dan kecepatan belajar masing-masing murid. Kondisi ini menunjukkan bahwa media dan model pembelajaran yang efektif secara klasikal tetap perlu diiringi dengan pendampingan individual bagi murid dengan kebutuhan belajar berbeda, melalui kegiatan remedial dan latihan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model Problem Based Learning

berbantuan media KARAWA efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid pada materi Aksara Jawa Nglegena, sehingga layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Jawa yang inovatif di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas III Abu Bakar As-Siddiq SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media KARAWA (Kartu Aksara Jawa) efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid pada materi membaca dan mengenal Aksara Jawa Nglegena. Peningkatan tersebut tercermin dari naiknya aktivitas guru dari 82,13% menjadi 92,60%, aktivitas murid dari 45,75% (kurang aktif) menjadi 88,92% (sangat aktif), serta nilai rata-rata kelas dari 54,21 menjadi 88,18 dengan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 42,86% menjadi 85,71%, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar minimal 85% murid tuntas. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model

pembelajaran berbasis masalah dengan media visual dan manipulatif mampu mengubah materi Aksara Jawa yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sekaligus meningkatkan motivasi, keaktifan diskusi, kerja sama kelompok, dan kepercayaan diri murid selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media KARAWA terbukti menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa, di sekolah dasar.

Adapun untuk penelitian lanjutan yang relevan, disarankan beberapa hal berikut.

1. Penelitian lanjutan dapat menguji efektivitas media KARAWA pada kompetensi Aksara Jawa yang lebih kompleks, seperti sandhangan dan pasangan, atau pada jenjang kelas yang lebih tinggi.
2. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dalam desain eksperimen (*quasi-experimental*) dengan kelompok kontrol untuk mengukur besaran pengaruh

media KARAWA secara lebih terukur dibandingkan media konvensional.

3. Perlu dikaji lebih lanjut faktor penyebab belum tuntasnya sebagian kecil murid meskipun ketuntasan klasikal telah tercapai, misalnya melalui pendekatan penelitian kualitatif studi kasus, agar strategi remedial yang dirancang lebih tepat sasaran.
4. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan media KARAWA ke dalam versi digital atau aplikasi interaktif untuk memperluas aksesibilitas dan keberlanjutan pemanfaatannya di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ananda, R., & Fadhli, M. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.

Jurnal :

Arifah, N. (2025). Keefektifan Media Flash Card Bagi Kompetensi Penulisan Aksara Jawa Dasar Murid Kelas III Abu Bakar As-

- Siddiq SD Negeri 4 Tunggak Kabupaten Grobogan. *Indonesian Journal of Elementary Studies*, 16(1).
- Mahmudah, M., & Anwar, M. F. N. (2025). Metode Talking Stick dan Question Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5236-5244.
- Rahma, Z. K. (2024). Pengembangan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Legena di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 12(3).
- Trihariyanto, S., Supriyanto, E., Muthoifin, M., & 'Uyun, Z. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Pendidikan Agama Islam dengan Media Powerpoint dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar Cawas dan SD Muhammadiyah PK Bayat. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(1), 109-120.
- Zain, R. H. (2024). Pengaruh Media Kartu Aksara Jawa (KARSAWA) Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru (JPG)*, 5(2).
- Kognitif, R., & Sabri, A. (2023). *Psikomorik Tambah* 9. 7, 28204–28220.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099.
- Lissa Rahayu Ningsih, H. S. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU CARAKAN DALAM PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA JAWA LEGENA DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR Lissa Rahayu Ningsih Heru Subrata Abstrak. *Jpgsd*, 10 Nomor 9, 1953–1963.
- Maisaroh, D., Astuti, P., & Ibrahim. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal*, 2(9), 46–53.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan

- psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164.
- Riinawati, R. (2021). (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Murid terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312.
- Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 162–186.
- Sri Lutfiwati. (2020). Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik. *Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 55.
- Astuti, N., & Suyitno. (2022). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar Muridsekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8420–8429.
- Fauziah, R., Hidayat, S., & Kurniawan, A. (2024). Pengembangan media kartu edukatif berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar Muridsekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(1), 105–117.
- Hidayat, M., & Rahmawati, N. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis kartu dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 11(1), 54–66.
- Kurniawan, H., & Lestari, S. (2022). Penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar Muridsekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6743–6754.
- Nisa, K., & Wahyuni, S. (2023). Peningkatan aktivitas belajar melalui model Problem Based Learning pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2879–2890.
- Pratiwi, D., & Susanto, E. (2024). Pengembangan media kartu edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 15–28.