

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU AKSARA JAWA [PAKARJA] GUNA MENINGKATKAN MINAT BACA AKSARA JAWA LEGENA PADA SISWA

Erma Novita Sari, Nadine ‘Aziizah, Oktara Rossiana Asri, Jenniver Vistiana, Rani Setiawaty, dan Fatikhathun Najikhah
Universitas Muria Kudus, Indonesia
e-mail: 202033320@std.umk.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diserahkan : 27 Juni 2023

Direvisi : 28 Februari 2024

Disetujui : 28 Februari 2024

Keyword

*learning media,
javanese script,
javanese language*

Abstract

This study aims to: 1] Develop learning media in the form of Javanese script board media on Javanese legena script material 2] Knowing student responses to the feasibility of learning media in the form of Javanese on Javanese legena script material in the form of Javanese script board media for grade 3 students SD. R&D research adopting development from Borg & Gall. The results of this study are: 1) Learning media has been developed in the form of PAKARJA BOARDS (Javanese script card boards) in the form of board and card media. 2) The feasibility of the PAPAN PAKARJA learning media that has been developed is very feasible with a percentage of 90% based on the final stage material expert assessment after improvement of the design expert with a percentage of 82.5% with feasible criteria. 3) With a percentage of 81.2% teacher assessment with proper criteria. 4) The results of student responses with a percentage of 90% with feasible criteria. 5) The average pretest score is 78 and the posttest score is 98, so the biggest percentage increase is 26%. Based on these results, it can be concluded that the PAPAN PAKARJA learning media is suitable for increasing reading interest in learning Javanese script in the Legenda Javanese script material.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib untuk diajarkan di sekolah dasar. Bahasa Jawa diberikan sejak usai dini sebagai langkah dalam mengenalkan dan mengajarkan kepada siswa melalui kegiatan belajar, mengajar, sesuai yang tercantum dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014. Pembelajaran bahasa Jawa memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memiliki tingkat tinggi dan kompleks. Membaca merupakan salah satu bagian dalam keterampilan berbahasa dasar yang sangat penting. Membaca merupakan salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai agar mampu menyerap informasi yang terdapat dalam suatu kata, kalimat, teks atau cerita, memahami lambang atau tanda tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh pembaca Dalman (1968) Keterampilan membaca terdapat pada semua mata pelajaran, tetapi lebih khusus lagi terdapat pada rumpun bahasa, salah satunya adalah pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Tulisan bahasa jawa digunakan untuk kepentingan komunikasi dan digunakan sebagai identitas tulisan yang khas (Basir, 2014). Menulis menggunakan huru aksara jawa memiliki keunikan tersendiri dan membutuhkan penguasaan dasar tentang sistem tulisan jawa, Sehingga menulis aksara jawa perlu diajarkan mulai sekolah dasar. Pembelajaran membaca

aksara jawa di sekolah dasar pertama kali diberikan di kelas III. Materi membaca aksara jawa di kelas III sekolah dasar sesuai dengan penjabaran kurikulum 2013 yaitu membaca dan menulis bentuk Aksara Jawa Legena. Dalam pembelajarannya hendaknya menggunakan media yang menarik karena kelas III masih tergolong kelas awal yang sangat memerlukan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Surayya & Subagia (2014) adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut Rosyada (2023) & Rochiana (2023) media pembelajaran membantu dalam proses pertransferan materi agar lebih mudah dipahami dan tentunya menyenangkan bagi siswa. Media yang kurang tepat dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menurun (Nuraeni et al., 2022 & Rahayu et al., 2023). Beberapa jenis media pembelajaran dapat dicari tahu terlebih dahulu kelebihan dan kekurangannya atau diinovasikan sehingga tepat sasaran dan mapu membantu mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penelitian pengembangan diharapkan juga mampu membantu mengatasi kesulitan terhadap inovasi media-media ataupun metode pembelajaran yang tepat sasaran bagi siswa.

Permasalahan mengenai media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik masih dialami oleh beberapa guru. Contohnya pada pembelajaran Aksara Jawa yang dialami oleh salah satu sekolah dasar yang terdapat di Desa Gulang Mejobo Kabupaten Kudus mengalami kesulitan saat mempelajari aksara jawa dan kurang tertarik. Hal tersebut karena inovasi media pembelajaran yang disajikan oleh guru kurang. Media yang dipakai selama pembelajaran hanya berupa media yang sederhana yaitu buku, poster, dan juga papan tulis.

Media pembelajaran yang cukup menarik dan inovatif untuk pembelajaran membaca aksara jawa salah satunya adalah media papan kartu aksara jawa. Media pembelajaran yang cukup sederhana dan ekonomis apabila dilihat dari segi bentuk dan harga. Media pembelajaran dalam bentuk papan kartu sudah cukup banyak dikembangkan dan hasilnya menunjukkan bahwa media kartu cukup baik digunakan untuk beberapa mata pelajaran ataupun pada materi tertentu. Sehingga dikembangkan lagi media papan PAKARJA (papan kartu aksara Jawa) yang memiliki tampilan yang lebih menarik.

Beberapa media pembelajaran aksara jawa telah dikembangkan oleh peneliti, diantaranya Nurrita (2018), Muhson (2010), Ariani, et al. (2020), Febriansyah, et al. (2021), Widodo, et al. (2020), Wiranti & Hasanah (2023). Beberapa penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama sama mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa, hanya saja media yang dikembangkan oleh masing-masing peneliti berbeda. Pada penelitian ini tujuannya adalah mengembangkan media PAKARJA yaitu sebagai alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat meningkatkan minat baca tentang materi Aksara Jawa Legena serta mengetahui kelayakan dari media PAKARJA tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tujuan metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur yang kemudian secara sistematis dilakukan uji coba lapangan dan di evaluasi lalu disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektifitas, kualitas tertentu atau untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik dan respon guru terhadap produk PAKARJA pada pembelajaran Bahasa Jawa materi meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa Legena, yang dikembangkan untuk peserta didik sekolah dasar kelas III SD 1 Gulang.

Erma Novita Sari, dkk (Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa ...)

Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) PAKARJA pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Membaca Aksara Jawa Legena menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Produk yang dihasilkan berupa PAKARJA yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development) model Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2018) meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, dan 10) Produk Massal.

Prosedur pengembangan dari model ini meliputi langkah-langkah yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan karena penelitian ini menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji media, uji media, uji coba produk ke peserta didik dan respon guru. Dalam pengembangan penelitian ini dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk yang siap diterapkan di lembaga pendidikan. Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa PAKARJA pada pembelajaran Bahasa Jawa materi keterampilan membaca Aksara Jawa Legena.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar penilaian ahli media, lembar penilaian ahli materi, lembar *pretest*, lembar *posttest*, lembar angket. Analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan media pembelajaran PAKARJA materi Bahasa Jawa membaca Aksara Jawa Legena yang sudah direvisi. Hasil yang diperoleh sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki PAKARJA. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan yaitu dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif perhitungan rata-rata sedangkan data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa PAKARJA pada pembelajaran Bahasa Jawa materi meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa Legena untuk kelas III SD 1 Gulang.

Data respon produk yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono, skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Bobot poin skala likert yaitu poin 1 (sangat tidak setuju), poin 2 (tidak setuju), poin 3 (setuju), poin 4 (sangat setuju). Menurut Suharsimi (Arikunto, 2011), skor penilaian total dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert (Sugiyono 2019)

Skor	Kriteria
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Setelah data dari ahli media dan ahli materi didapatkan, kemudian data akan dianalisis untuk menentukan hasil persentase menggunakan rumus di bawah ini:

$$\rho = \frac{f}{N} 100\%$$

Erma Novita Sari, dkk (Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa ...)

Keterangan :

ρ= Angka persentase

f= Frekuensi

N= Nilai Maksimal

Persentase validitas yang didapatkan dari perhitungan tersebut kemudian dianalisis dengan tabel kategori berdasarkan kriteria tingkat kevalidan yang sudah ditetapkan sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Validasi

Persentase (%)	Kriteria Validasi
76-100	Valid
56-75	Cukup Valid
40-55	Kurang Valid
0-39	Tidak Valid

Kemudian dilakukan eksperimen *one group-pretest design* untuk mengetahui peningkatan hasil belajarnya. *Pretest* adalah alat ukur yang digunakan untuk pengukuran variabel dependen sebelum subjek menerima eksperimen *Posttest* adalah alat ukur yang digunakan untuk pengukuran variabel dependen setelah subjek menerima eksperimen. *Posttest* dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang sama dengan *pretest* (Parawansa et al., 2022). Untuk mengetahui keefektifan media dapat dilihat dari data *pretest* dan data *posttest*, dengan hipotesis sebagai berikut. *Pertama*, H₀: tidak ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media PAKARJA pada masa pelajaran Bahasa Jawa di SD 1 Gulang. *Kedua*, H_a: ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media PAKARJA pada masa pelajaran Bahasa Jawa di SD 1 Gulang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pada penelitian pengembangan ini yaitu Media Papan Kartu Aksara Jawa atau PAKARJA dapat membantu meningkatkan minat membaca Aksara Jawa Legena dalam mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III SD 1 Gulang, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus. Penelitian ini menggunakan pengembangan yang dilakukan oleh Borg and Gall melalui tahapan dalam penelitian meliputi sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilaksanakan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh sebuah permasalahan pada kelas III SD 1 Gulang khususnya pada materi pembelajaran Aksara Jawa. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami aksara Jawa dalam pembelajaran Bahasa Jawa dan kurangnya kemampuan peserta didik dalam membaca aksara Jawa dengan benar. Hal itu disebabkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan potensi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran khususnya pada materi meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa Legena.

2. Pengumpulan Informasi

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan melalui berbagai sumber. Pengumpulan informasi ini dapat berupa kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dan modul Bahasa Jawa kelas III.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, tahap selanjutnya adalah mendesain produk media pembelajaran berupa PAPAN KARTU AKSARA JAWA (PAKARJA) dengan menyesuaikan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan kurikulum 2013. PAKARJA

Erma Novita Sari, dkk (Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa ...)

didesain menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran PAKARJA termasuk ke dalam media visual. Dalam penerapannya media visual tidak lepas dari tiga prinsip kerja efektif, yaitu prinsip kesederhanaan, prinsip keterpaduan, dan prinsip penekanan. Dalam prinsip kesederhanaan media visual didesain berdasarkan jumlah elemen yang ada di dalamnya.

Dalam penelitian ini, media PAKARJA tidak banyak menggunakan kata-kata atau teks panjang, namun menyajikan gambar yang cocok dengan materi yang dipelajari siswa. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik dan muncul rasa keingintahuan siswa melalui gambar yang dilihat sehingga mampu memfokuskan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam prinsip keterpaduan ialah paduan antara beberapa elemen meliputi gambar, warna, tulisan, dan sebagainya yang dibuat menjadi suatu kesatuan yang seimbang. Pemilihan warna latar belakang pada media PAKARJA warna dan bentuk, serta gambar wayang yang dimasukkan perlu ada keserasian sehingga mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran.

Media PAKARJA didesain dengan warna dasar yang gelap serta warna tulisan yang cerah sehingga tulisan terbaca dengan jelas. Warna gambar yang dipilih serasi dengan warna dasar latar belakang yang terdapat pada media PAKARJA. Dalam prinsip penekanan menjadi salah satu hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam menerapkan media visual. Dalam hal ini media PAKARJA dibuat penekanan-penekanan pada bagian penting yang merupakan inti dari materi yang dipelajari, hal ini dilakukan agar siswa mampu mengingat poin-poin penting dalam materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan memperhatikan ketiga prinsip tersebut, maka guru dapat menyajikan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Bagian sisi depan media



Gambar 2. Bagian sisi belakang media



Gambar 3. Kartu Aksara Jawa Legena



Gambar 4. Buku panduan

Erma Novita Sari, dkk (Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa ...)

4. Validasi Produk

Setelah pembuatan produk media visual pada materi pembelajaran aksara Jawa legena selesai, tahap selanjutnya ialah validasi produk oleh para ahli. Tim ahli terdiri dari ahli isi materi dan ahli desain. Instrumen validasi dalam penilaian ahli materi dan ahli desain menggunakan skala Likert. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi dan ahli desain media PAKARJA.

a) Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Penilaian ahli materi pada produk disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

NO	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)	Kualifikasi Presentase
1.	Uji Ahli Materi	98,3%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Media	90,2%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa media PAKARJA materi Bahasa Jawa yang dikembangkan mendapatkan persentase sebesar 98,3% dengan kualifikasi sangat baik dari ahli isi materi dan perolehan persentase 90,2% dengan kualifikasi sangat baik dari ahli media pembelajaran. Selain memberikan penilaian terhadap media PAKARJA, pakar ahli juga memberikan masukan atau saran perbaikan. Perbaikan dilakukan sebelum uji coba dilaksanakan.

5. Uji Coba Produk

a. Penilaian Guru

Penilaian oleh guru kelas III SD 1 Gulang Kudus disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Respon Guru

Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi Presentase
Respon Guru	98,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa media PAKARJA materi Bahasa Jawa yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 98,5% dengan kualifikasi sangat baik dari respon guru kelas III terhadap penilaian media PAKARJA.

b. Respon Siswa

Berikut adalah respon siswa kelas III SD 1 Gulang Kudus terhadap produk yang telah dikembangkan:

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

NO	Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi Presentase
1.	Respon Siswa	93,2%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata respon siswa yang didapat yaitu sebesar 93,2% dari jumlah siswa yaitu 33 anak. Rata-rata tersebut diambil dari 10 komponen yang terdapat pada angket siswa yaitu media pembelajaran kartu PAKARJA yang dikembangkan mampu menarik minat baca siswa untuk belajar Bahasa Jawa. Pemilihan gambar pada media kartu PAKARJA menarik, materi yang disajikan di dalam media papan sudah berurutan dan menarik untuk dipahami, desain kartu pada PAKARJA sangat menarik, media papan pembelajaran kartu PAKARJA bisa digunakan kapan saja dan dimana saja, media pembelajaran papan PAKARJA dapat digunakan sebagai permainan edukasi, komposisi warna yang digunakan dalam media PAKARJA menarik dan mampu menarik siswa untuk bermain dan belajar dengan teman-teman.

Erma Novita Sari, dkk (Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa ...)

c. Hasil *Pretest* dan *Post-test*

Tabel 6. Hasil *Pretest* dan *Post-test*

	Deskripsi	Mean
Perbandingan	Nilai sebelum menggunakan media PAKARJA	78
	Nilai setelah menggunakan media PAKARJA	98

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui hasil rata-rata nilai *Pretest* siswa sebesar 78 dan hasil rata-rata nilai *Post-test* siswa sebesar 100. Jadi terdapat peningkatan sebesar 20 point atau setara hasil 26 %.

d. Hasil Uji Statistik Non Parametrik

Kemudian untuk melakukan uji statistik non parametrik menggunakan uji Wilcoxon untuk membandingkan 2 nilai siswa.

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POZ - PRE	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	4 ^b	2,50	10,00
	Ties	6 ^c		
	Total	10		

a. POZ < PRE

b. POZ > PRE

c. POZ = PRE

Test Statistics^a

	POZ - PRE
Z	-2,000 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,046

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 5. Hasil Uji Statistik Non Parametrik

Dari hasil tabel diatas didapatkan nilai sig.2-tailed $0,046 < 0,05$ yang artinya H_0 diterima, yaitu “ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media PAKARJA pada masa pelajaran Bahasa Jawa di SD 1 Gulang”

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan disimpulkan bahwa Pertama, telah dikembangkan media pembelajaran berupa PAPAN PAKARJA (papan kartu aksara jawa) dalam bentuk media papan dan kartu. Kedua, Kelayakan media pembelajaran PAPAN PAKARJA yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan persentase 90% berdasarkan penilaian ahli materi tahap akhir setelah perbaikan ahli desain dengan persentase 82.5% dengan kriteria layak. Ketiga, dengan persentase 81,2% penilaian guru dengan kriteria layak. Keempat, hasil respon peserta didik dengan persentase 90% dengan kriteria layak. Kelima, rata-rata nilai pretest 78 dan nilai posttest 98, sehingga persentase

Erma Novita Sari, dkk (Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa ...)

kenaikan terbesar 26%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PAPAN PAKARJA layak untuk meningkatkan minat baca pada pembelajaran Aksara Jawa pada materi Aksara Jawa Legena.

Hasil penelitian ini relevan dengan Ariani & Subrata (2020) yang mengembangkan media Karsawa (kartu aksara Jawa) untuk pembelajaran menulis aksara Jawa di kelas III sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media Karsawa mendapat persentase 90,38 % (sangat valid) dan validasi materi mendapat persentase 96,7 % (sangat valid).

Daftar Pustaka

- Ariani, D., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 154-164.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, I. P., Romawati, E. F., & Widaningrum, I. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Jawa (Aksara Jawa) Berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 1(2), 93-100.
- Basir. (2014). *Keterampilan Menulis: Menulis Bahasa Jawa*. Surabaya: CV Bintang.
- Dalman. (1968). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Febriansyah, F., Nining, R., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336-344.
- Nuraeni, W., Sa'adah, U., Utami, A. P., & Rani Setiawaty. (2022). Literature Review: Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar dengan Media Gambar. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1(1), 222-232. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/9555><http://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/download/9555/5027>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Parawansa, K. I., SriHaryanto, & Pamungkas Stiya Mulyani. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Klesman. *Jurnal Informatikadan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 72-78.
- Rahayu, L. T., Masfuah, S., & Setiawaty, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Audio Visual Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2),
- Erma Novita Sari, dkk (Pengembangan Media Papan Kartu Aksara Jawa ...)*

5660–5672.

- Rochiana, R. (2023). Peningkatan Minat Baca Intensif Berbasis Cerita Rakyat Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 103–110.
- Rosyada, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpidato Siswa Kelas Vi Sd Dengan Model Pjbl (Project Based Learning) Berbantuan Media Audio Visual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 83–93. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Rustinarsih, L. (2021). *Make A Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*. Penerbit YLGI.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surayya, L., & Subagia, I. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Think Paired Share Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Keterampilan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. A. (2020). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(02), 19-28.
- Wiranti, D. A., & Hasanah, U. A. A. I. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Flashcard Aksara Jawa Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Legena Peserta Didik Kelas III MI Darul Huda 02 Karanggondang. *BASICA: Journal of Primary Education*, 3(2), 73-84.