

EFEKTIVITAS MEDIA *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP MENGHAFAK AKSARA JAWA PADA KELAS III DI SDI MARYAM

Febby Salmaisyah Salsabilla¹, Sri Hartatik², Suharmono Kasiyun³, Rudi Umar Santoso⁴
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹²³⁴
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya¹²³⁴
Email: febbysalmaisyah026.sd20@student.unusa.ac.id

Corresponding author:

Febby Salmaisyah Salsabilla
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
Email : febbysalmaisyah026.sd20@student.unusa.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan dan efektivitas media *Fun Thinkers Book* terhadap kemampuan menghafal aksara Jawa pada siswa kelas III di SDI Maryam Surabaya. Penelitian menggunakan teknik purposive sampling dengan sampel 20 siswa kelas III D. Data dikumpulkan menggunakan pre-test, post-test, dan dokumentasi, dan uji keefektifan dilakukan menggunakan N-gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Fun Thinkers Book* secara signifikan meningkatkan kemampuan menghafal aksara Jawa siswa kelas III D. Ini terbukti dari hasil pre-test yang menunjukkan variasi kemampuan awal yang lebar (nilai tertinggi 90, terendah 30) dan post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan (nilai tertinggi 100, terendah 50). Hal ini membuktikan media ini efektif dalam meratakan kemampuan siswa dan mengurangi disparitas. Efektivitas media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan kemampuan menghafal aksara Jawa diukur menggunakan N-Gain Score dengan SPSS versi 23. Hasilnya menunjukkan sebagian besar siswa mencapai kategori tinggi dengan nilai rata-rata 0,8769 dan standar deviasi 0,23026, membuktikan bahwa media ini merupakan solusi efektif dalam mengatasi kesulitan siswa kelas III SD Islam Maryam Surabaya dalam menghafal aksara Jawa.

Kata kunci: Efektivitas Media *Fun Thinkers Book*, Aksara Jawa.

Abstract: The purpose of this research is to determine the application and effectiveness of the *Fun Thinkers Book* media on the ability to memorize Javanese script in third-grade students at SDI Maryam Surabaya. The research used purposive sampling technique with a sample of 20 students from class III D. Data were collected using pre-tests, post-tests, and documentation, and the effectiveness test was conducted using the N-gain method. The results of the study showed that the application of the *Fun Thinkers Book* media significantly improved the ability to memorize Javanese script of third-grade students in class III D. This is evidenced by the pre-test results showing a wide range of initial abilities (highest score 90, lowest score 30) and post-test results showing significant improvement (highest score 100, lowest score 50). This proves that this media is effective in equalizing student abilities and reducing disparities. The effectiveness of the *Fun Thinkers Book* media in improving the ability to memorize Javanese script was measured using the N-Gain Score with SPSS version 23. The results showed that most students achieved a high category with an average score of 0.8769 and a standard deviation of 0.23026, proving that this media is an effective solution in overcoming the difficulties of third-grade students at SD Islam Maryam Surabaya in memorizing Javanese script.

Keywords: The Effectiveness of *Fun Thinkers Book* Media, Javanese Script.

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu suku bangsa Indonesia yang terletak di pulau Jawa, masyarakat Jawa memiliki kekayaan budaya yang beragam dan dipenuhi dengan nilai-nilai sejarah dan kebesaran. Kebudayaan ini mencakup berbagai bahasa, dialek, kesenian, arsitektur rumah, warisan budaya, alat-alat rumah tangga, dan permainan tradisional. Salah satu jenis budaya yang menarik dan memiliki nilai tinggi adalah aksara Jawa. Sayangnya, generasi muda terutama yang tinggal di Jawa Timur maupun wilayah lain kurang mengenal dan tidak mengerti cara membaca serta menulis aksara Jawa. Salah satu strategi untuk melestarikan aksara Jawa adalah dengan memperkenalkannya kepada masyarakat melalui sistem pendidikan. Kesadaran akan aksara Jawa di

kalangan masyarakat Jawa modern terbilang rendah, sehingga upaya pelestariannya dilakukan melalui pendidikan formal, dimulai dari pendidikan dasar hingga menengah atas.

Pendidikan dasar, pembelajaran aksara Jawa bertujuan memberikan dasar yang kokoh dalam pemahaman aksara Jawa sebagai persiapan untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Namun, materi aksara Jawa sering dianggap rumit karena memiliki berbagai bentuk huruf dan aturan penulisan yang kompleks. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat huruf-huruf Jawa, terutama ketika waktu pembelajaran Bahasa Jawa harus dibagi dengan materi lain. Hasil observasi awal menunjukkan beberapa anak kesulitan dalam menghafal aksara Jawa, hanya bisa menggunakan peraga visual, atau kurang dalam pemahaman aksara Jawa. Kesulitan ini diperparah oleh metode pengajaran yang lebih banyak mengandalkan ceramah dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang baik.

Permasalahan tersebut dapat diaatasi dengan, mengembangkan pembelajaran yang efektif dan kreatif menggunakan media Fun Thinkers Book. Media ini diharapkan dapat mendukung kemampuan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Fun Thinkers Book adalah buku yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan psikologi otak kiri dan kanan pada anak, disajikan dalam sistem inovasi terkini yaitu Match-Frame yang memfasilitasi proses pembelajaran. Permainan ini dilakukan dengan membuka lembar kerja siswa, meletakkan bingkai peraga di atas lembar kerja sesuai posisi kotak-kotak, dan mencocokkan jawaban dengan pola yang ada, sehingga

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan efektivitas media Fun Thinkers Book terhadap kemampuan menghafal aksara Jawa pada siswa kelas III di SDI Maryam Surabaya, dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekPengajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar dimulai sejak kelas III, dengan fokus pada pemahaman aksara Jawa. Guru perlu memperhatikan aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa menguasai aksara Jawa. Menurut Zainal Aqib (2020), terdapat lima prinsip penting dalam pembelajaran aksara Jawa: imitasi, ingatan, reformulasi, penciptaan, dan pembenaran. Pengajaran dimulai dengan metode imitasi dan kemudian menggunakan permainan untuk meningkatkan daya ingat. Pendekatan ini membantu siswa menggabungkan aksara Jawa dengan sandhangan swara dan panyigeg, merangkai huruf menjadi kata dan kalimat.

Bahasa Jawa merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, digunakan sebagai sarana komunikasi utama di Jawa, memperkuat identitas, dan mendukung kekayaan budaya nasional. Menurut kurikulum Bahasa Jawa (Dewi et al., 2022), pelestarian dan pengembangan Bahasa Jawa didasarkan pada beberapa faktor penting, seperti sarana komunikasi, identitas budaya, dan keterampilan hidup. Pengajaran Bahasa Jawa mencakup kemampuan menulis, menyimak, membaca, dan berbicara. Bahasa Jawa memiliki tiga ragam bahasa: Ngoko, Madya, dan Krama.

Pendidikan aksara Jawa bertujuan untuk menjaga nilai dan keberlangsungan warisan budaya Jawa yang kaya akan nilai-nilai moral. Sikap positif siswa terhadap aksara Jawa membantu mereka menghargai budaya Jawa dan mengaplikasikannya dalam berbagai konteks sosial. Menurut Sudjarwadi (Dewi et al., 2022), tujuan pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar adalah untuk menginspirasi siswa menghargai bahasa Jawa, memahami berbagai aspeknya, menguasai

penggunaannya, mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, dan memiliki sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.

Menghafal aksara Jawa adalah keterampilan penting yang melibatkan penggunaan huruf dan ingatan. Aksara Jawa, yang berasal dari aksara Brahmi, memiliki beberapa bentuk seperti aksara carakan, pasangan, murda, rekan, swara, dan angka Jawa.

Fun Thinkers Book adalah media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan kognitif siswa melalui pendekatan belajar sambil bermain. Menurut Islami (2021), Fun Thinkers Book membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa, serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Namun, media ini hanya mencakup materi tertentu dan tidak dapat digunakan dalam pembelajaran online.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, penggunaan Fun Thinkers Book terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa dalam menghafal aksara Jawa. Penelitian menunjukkan bahwa media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Kerangka berpikir dalam pengembangan Fun Thinkers Book dimulai dengan pemahaman bahwa guru masih belum menggunakan beragam media pembelajaran, yang mengakibatkan kebosanan dan penurunan tingkat pemahaman siswa. Oleh karena itu, Fun Thinkers Book diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efisien dan mendukung proses pembelajaran aksara Jawa sekolah, guru, siswa, dan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk menganalisis data numerik untuk mengidentifikasi dan menggambarkan fenomena, serta menemukan hubungan atau pengaruh antara variabel. Penelitian kuantitatif deskriptif fokus pada deskripsi, penjelasan, atau ringkasan berbagai kondisi, situasi, atau fenomena melalui pengamatan, dokumentasi, dan wawancara. Pendekatan kuantitatif ini dipilih untuk mengukur dampak penggunaan media Fun Thinkers Book terhadap kemampuan siswa dalam menghafal Aksara Jawa.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SD Islam Maryam Surabaya. Populasi penelitian mencakup semua siswa kelas III yang terdiri dari 89 siswa yang terbagi dalam empat kelas. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas III D yang terdiri dari 20 siswa, dengan tujuan untuk menyesuaikan permasalahan dengan karakteristik sampel yang sesuai.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan dokumentasi. Tes mencakup tes tertulis dan tes lisan yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam menghafal Aksara Jawa, dengan menggunakan metode pre-test dan post-test. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari lokasi penelitian dan mencakup dokumen-dokumen, peraturan, laporan kegiatan, foto, dan film dokumenter yang relevan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah pre-test dan post-test yang terdiri dari sepuluh pertanyaan esai. Analisis data dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen yang digunakan dapat mengukur informasi dengan akurat. Uji validitas dilakukan oleh

ahli untuk menilai kesesuaian konten instrumen dengan materi pelajaran. Uji reliabilitas memastikan konsistensi alat pengukur. Penelitian juga menggunakan uji normalitas gain untuk mengevaluasi efektivitas media Fun Thinkers Book terhadap kemampuan siswa dalam menghafal Aksara Jawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media fun-thinkers book terhadap kemampuan menghafal aksara Jawa. Pada penelitian ini, telah dilakukan analisis terhadap kemampuan siswa kelas III D dalam menghafal aksara Jawa sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media Fun Thinkers Book. Berdasarkan hasil pre-test, nilai tertinggi yang dicapai adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 30. Nilai-nilai ini menunjukkan adanya variasi yang cukup signifikan dalam kemampuan awal siswa menguasai aksara Jawa. Setelah menerapkan media Fun Thinkers 31 Book, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa. Nilai tertinggi yang dicapai meningkat menjadi 100, dan nilai terendah juga mengalami peningkatan menjadi 50. Perubahan ini mengindikasikan bahwa media Fun Thinkers Book efektif dalam membantu siswa menghafal aksara Jawa. Hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan yang drastis, dengan sebagian besar dari mereka mencapai skor maksimal 100 pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Fun Thinkers Book tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa, tetapi juga merata pada seluruh siswa, mengurangi disparitas nilai yang sebelumnya cukup lebar pada pre-test. Dengan demikian, media Fun Thinkers Book dapat dianggap sebagai solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan menghafal aksara Jawa pada siswa kelas III D.

Terhadap Kemampuan Menghafal Aksara Jawa Dalam penelitian ini, efektivitas media Fun Thinkers Book terhadap kemampuan menghafal aksara Jawa diukur menggunakan perhitungan N-Gain Score dengan bantuan SPSS versi 23. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan kemampuan siswa kelas III D SD Islam Maryam Surabaya setelah menggunakan media ini.

Tabel 1. Kategori N-Gain Score

Resp.	POST	PRE	NGAIN	Kategori	Resp.	POST	PRE	NGAIN	Kategori
1	90	70	0.67	SEDANG	11	50	30	0.28	RENDAH
2	50	30	0.28	RENDAH	12	100	60	1	TINGGI
3	100	80	1	TINGGI	13	100	90	1	TINGGI
4	90	50	0.8	TINGGI	14	100	80	1	TINGGI
5	90	40	0.83	TINGGI	15	100	80	1	TINGGI
6	100	80	1	TINGGI	16	100	80	1	TINGGI
7	80	40	0.67	SEDANG	17	100	70	1	TINGGI
8	100	40	1	TINGGI	18	100	60	1	TINGGI
9	100	90	1	TINGGI	19	100	90	1	TINGGI
10	100	70	1	TINGGI	20	100	70	1	TINGGI

Berdasarkan Tabel 1, hasil N-Gain Score dikategorikan menjadi rendah, sedang, dan tinggi. Dari 20 responden, sebagian besar siswa mencapai kategori tinggi dengan nilai N-Gain Score antara 0,8 hingga 1. Nilai rata-rata N-Gain Score adalah 0,8769, dengan nilai minimum sebesar 0,29 dan nilai maksimum sebesar 1,00, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif.

Tabel 2. Hasil Deskriptif N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN SCORE	20	.29	1.00	.8769	.23026
NGAIN PERSEN	20	28.57	100.00	87.6905	23.02584
Valid N (listwise)	20				

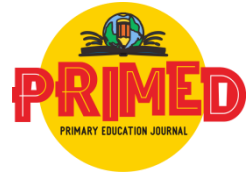
Deskripsi statistik pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,8769 lebih besar dari 0,7, yang berarti masuk dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Fun Thinkers Book efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal aksara Jawa pada siswa. Standar deviasi sebesar 0,23026 menunjukkan bahwa data N-Gain Score tidak terlalu 32 menyimpang dari rata-rata, memperkuat keefektifan media ini secara konsisten di seluruh responden. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Fun Thinkers Book merupakan solusi yang efektif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal aksara Jawa di kelas III SD Islam Maryam Surabaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media Fun Thinkers Book secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa kelas III D dalam menghafal aksara Jawa. Hasil pre-test menunjukkan variasi kemampuan awal yang cukup lebar, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30. Setelah penggunaan media Fun Thinkers Book, nilai post-test siswa menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah meningkat menjadi 50. Ini menunjukkan bahwa media Fun Thinkers Book efektif dalam membantu siswa menghafal aksara Jawa dan meratakan kemampuan di antara seluruh siswa, mengurangi disparitas yang ada sebelumnya.

Efektivitas media Fun Thinkers Book dalam meningkatkan kemampuan menghafal aksara Jawa diukur menggunakan perhitungan N-Gain Score dengan bantuan SPSS versi 23. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai kategori tinggi, dengan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,8769, yang masuk dalam kategori tinggi (lebih besar dari 0,7). Standar deviasi sebesar 0,23026 menunjukkan bahwa data N-Gain Score tidak terlalu menyimpang dari rata-rata, memperkuat konsistensi keefektifan media ini di seluruh responden. Dengan demikian, media Fun Thinkers Book terbukti menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi kesulitan siswa menghafal aksara Jawa di kelas III SD Islam Maryam Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat dikemukakan. Untuk guru, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan perbandingan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media Fun Thinkers Book, yang dapat membuat kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Untuk siswa, media ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan hasil belajar, serta memotivasi kerjasama dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperhatikan dan meminimalisir



kelemahan yang ditemukan dalam penggunaan media Fun Thinkers Book serta memperbaiki kekurangan yang ada, sehingga penelitian mendatang dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- ZainalAqib,2022. Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas(PTK). Yogyakarta : CV.Budi Utama.
- Dewi, S., Widiyono, Y., & Anjarini, T. (2016). Pengembangan Multimedia Aksara Jawa Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, 10(1), 35-43. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i1.55396>