

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara maritim yang memiliki banyak pulau dengan beragam suku, agama, budaya, adat istiadat, dan bahasa daerah yang beragam. Tercatat sekitar 741 bahasa daerah (Bahasa Ibu) yang tersebar di Indonesia. Masing-masing dalam setiap bahasa daerah memiliki keunikan yang mencerminkan identitas masing-masing daerah.¹ Budaya Jawa adalah salah satu budaya terbesar dan tertua yang ada di Indonesia yang memiliki keanekaragaman adat istiadat, kebahasaan, kesenian, dan tata perilaku yang diwariskan secara turun temurun melalui tradisi leluhur. Dalam mempertahankan kearifan budaya tersebut, kementerian pendidikan menetapkan bahasa Jawa sebagai salah satu muatan lokal wajib dalam kurikulum jenjang pendidikan 12 tahun, mulai dari SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas). Hal tersebut dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 37 ayat 1 yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat beberapa mata pelajaran, salah satunya muatan lokal, yang dapat digunakan untuk melestarikan bahasa daerah yaitu bahasa Jawa.²

¹ Nadhiroh,U, Peranan pembelajaran bahasa jawa dalam melestarikan budaya jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, Vol 3, no. 1 (Februari 2021) hal: 1-10.

² Yanti, Novia, and Nursyamsi Nursyamsi, "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional: Telaah Mengenai UU NO. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan PP NO. 55 tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Keagamaan." *Mauizhah: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol 10.1 (Juni 2020), hal:139-170.

Muatan lokal merupakan salah satu mata pelajaran atau bahan kajian pada satuan pendidikan yang berisi muatan lokal untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan lokal di daerah tempat tinggalnya.³ Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 Tentang kurikulum muatan lokal, menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran muatan lokal adalah untuk memberikan peserta didik pengetahuan dan keterampilan yang digunakan untuk mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, dan budaya, serta untuk mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi dirinya serta lingkungannya dalam rangka mendukung pembangunan nasional.⁴ Salah satu materi penting dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar adalah Aksara Jawa, yang dikenal sebagai *Hanacaraka* atau *Carakan*.⁵ Sehingga tujuan dimasukkannya bahasa Jawa ke dalam kurikulum yaitu agar peserta didik tidak kehilangan budaya Jawa sebagai orang Jawa yang paham akan kebudayaan Jawa.⁶

Namun upaya pelestarian Aksara Jawa menghadapi tantangan besar yang disebabkan oleh rendahnya minat belajar siswa. Minat ini sangat penting karena merupakan dorongan utama agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Slameto, bahwa minat belajar adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada

³ Fazza Erwina Dwi dan Bradley Setiyadi, "Peran Kurikulum Muatan Lokal dalam Pembangunan Karakter Bangsa," *Journal Innovation In Education*, Vol 2, no. 2 (Maret 2024), hal: 116–24.

⁴ Kemendikbud, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013".

⁵ Hendri Susilo dkk, "Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa 'HANACARAKA' Berbasis Augmented Reality," *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, Vol 2, no. 2 (Juli 2022), hal: 41–48.

⁶ Fifi Lia Rumita dkk, "Eksistensi Pembelajaran Bahasa Jawa Bagi Masyarakat Jawa di Era Revolusi Industri 5.0," *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, Vol 9, No.1 (November 2025) hal: 68.

yang menyuruh.⁷ Namun, di era globalisasi sekarang, Aksara Jawa cenderung kurang diminati dan mulai ditinggalkan, bahkan banyak masyarakat Jawa yang tidak lagi menguasai atau menggunakannya dalam kesehariannya. Situasi ini menunjukkan bahwa tantangan terbesar pelestarian Aksara Jawa berada dalam sistem pendidikan, dimana salah satu faktor utama penyebab rendahnya minat tersebut terdapat pada metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan proses belajar sering kali berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan aktivitas terbatas, seperti penjelasan di papan tulis, mencontoh tulisan, dan mengerjakan soal di papan tulis, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Selain itu, rendahnya minat juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor lingkungan, fasilitas yang kurang memadai, dan minimnya pemanfaatan media. Padahal, minat belajar adalah kunci utama untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran dan mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik.⁸ Menurut Syardiansah minat sangat diperlukan dalam proses belajar, karena jika seseorang tidak mempunyai minat tidak akan mungkin melakukan kegiatan belajar.⁹ Oleh karena itu, rendahnya minat belajar ini menjadi sebab utama kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, kesulitan dalam memahami materi aksara Jawa, dan berujung pada capaian belajar yang tidak optimal.

⁷ Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal: 192-195.

⁸ Nugroho, A. P., & Andini, D. W. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Aksara Jawa." *Jurnal Basicedu*, Vol 7, No. 5, (Maret 2023), hal: 2845-2856.

⁹Syardiansah, "Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat 1 EKM A Semester II)," *jurnal manajemen dan keuangan*, Vol.5 No.1, (Juni 2023), hal 440.

Permasalahan rendahnya minat belajar tersebut diperparah oleh sifat dan karakteristik dari materi Aksara Jawa yang diajarkan dalam kurikulum sekolah. Materi Aksara Jawa mulai diajarkan pada peserta didik kelas III SD semester genap. Aksara ini bersifat silabik (suku kataan) dan terdiri dari 20 huruf pokok dan tersusun pada 5 larik baris, dimulai dari huruf *Ha* sampai huruf *Nga*. Setiap huruf Aksara Jawa memiliki pasangan yang berfungsi untuk menghubungkan antar aksara. Dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, materi Aksara Jawa mencakup komponen yang beragam yaitu, aksara *ngelegana* (aksara murni), aksara pasangan, aksara sandhangan, aksara rekan, aksara murda, aksara angka dan aksara swara.¹⁰ Banyaknya komponen yang harus dihafal dan dipahami ini menjadi tantangan besar bagi peserta didik, mereka tidak hanya diminta menghafal bentuk dasar setiap aksara, tetapi juga memahami fungsi pasangan dan sandhangan yang dapat mengubah bunyi secara signifikan. Akibatnya banyak peserta didik merasa kesulitan dan menganggap materi Aksara Jawa sebagai pelajaran yang membosankan. Melihat permasalahan tersebut pada materi dan rendahnya minat pada peserta didik, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi ini menuntut adanya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan relevan.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan merangsang keaktifan peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Gagne dan Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran

¹⁰ Riza Rizki Andika Rachmawati, Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Media Wayang Aksara Pada Siswa Kelas 3 SDN TEMAS 01 BATU, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 2, No. 2 (2021) hal: 1015–36.

merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.¹¹ Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Aksara Jawa, sebagian besar peserta didik cenderung hanya berfokus pada buku cetak yang menyebabkan kejenuhan dan menghambat keaktifan mereka. Oleh karena itu, peran guru yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan dalam menyusun desain pembelajaran, salah satunya melalui desain pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat menjadi kunci utama bagi pendidik untuk mengatasi kejenuhan peserta didik dan memastikan materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.¹²

Penggunaan media pembelajaran yang tepat harus dilandasi berdasarkan teori-teori belajar yang ada yaitu teori belajar kognitif. Teori belajar kognitif merupakan sebuah teori yang berfokus pada sebuah proses daripada hasil.¹³ Tujuan utama teori belajar kognitif adalah untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, dimana belajar dipandang sebagai proses mengingat, meraih, dan menerapkan wawasan yang telah dikuasai oleh individu. Selain itu, teori belajar kognitif meyakini bahwa adanya objek fisik (media) dapat menjadi stimulus yang memicu respon atau pemahaman visual pada peserta didik.¹⁴ Dengan adanya prinsip kognitif tersebut, peran media menjadi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan

¹¹ Gagne dan Briggs., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal: 4.

¹² Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", *Istiqra: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 5, No. 2 (Maret 2020), hal: 3.

¹³ Andi Thahir, Ed.D, "Psikologi Perkembangan" (Yogyakarta: Pustaka Referensi/Penerbit ANDI, 2022) hlm: 18-24.

¹⁴ Nainggolan, A. M., & Daeli, A. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya Bagi Pembelajaran." *Journal of Psychology Humanlight*, Vol 2, No 1 (2021) hal: 31-47.

media pembelajaran yang akan dilakukan diharapkan dapat memudahkan guru dalam mendistribusikan materi dan mendorong keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga meminimalisir tingkat kesulitan peserta didik untuk memahami materi aksara Jawa yang kompleks.¹⁵

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam melangsungkan pembelajaran. Dengan media pembelajaran peserta didik juga akan lebih paham terkait materi yang dibahas daripada hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Ketika media diterapkan, peserta didik akan memiliki gambaran dari materi tersebut. Seperti contohnya saat memasuki materi Aksara Jawa, jika peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru pasti akan merasa kesulitan untuk memahami huruf-huruf Aksara Jawa. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik mampu memahami materi Aksara Jawa dengan baik. Fungsi media pembelajaran tidak hanya untuk menyampaikan pesan atau materi saja, tetapi juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan belajar, memotivasi, dan merangsang diskusi pada peserta didik.

Kebutuhan akan pentingnya penggunaan media pembelajaran tersebut diperkuat oleh teori perkembangan kognitif anak yang dicetuskan oleh Jean Piaget. Sebagaimana dijelaskan oleh Paul Suparno menyatakan, bahwa peserta didik usia sekolah dasar khususnya peserta didik kelas IV berada dalam rentang usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik belajar melalui interaksi langsung dan sangat membutuhkan media yang

¹⁵ Yoananda Ramadina Ananti and Atika Anggraini, "Application of Multimedia Interactive Learning Based on Problem-Based Learning to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes and Critical Thinking Skills," *Islamic Journal of Integrated Science Education (IJISE)* Volume 2. Nomor 3 (November 2023): 140.

bersifat fisik dan dapat ditangkap oleh alat inderanya, misalnya dapat dilihat, diraba, didengar, dibau (dicium), dan dirasakan.¹⁶ Oleh karena itu, salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar, khususnya untuk materi Aksara Jawa yang bersifat konkret adalah media *Puzzle*. *Puzzle* adalah salah satu jenis kegiatan menyusun kembali potongan-potongan kecil dari sebuah gambar untuk melihat informasi yang ada dalam gambar tersebut.¹⁷ Menurut Mutia, media *puzzle* menjadi sebuah media alternatif yang memiliki beberapa manfaat untuk anak, diantaranya dapat meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, melatih koordinasi tangan dan mata serta melatih kesabaran pada anak.¹⁸

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji mengenai pengembangan media Aksara Jawa dalam pembelajaran bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Dilamsyah dan Heru Subrata menunjukkan bahwa media PUSARAWA (*Puzzle* Aksara Jawa) memiliki tingkat kelayakan dan keefektifan sangat tinggi untuk pembelajaran keterampilan membaca Aksara Jawa *legena*. Namun, penelitian tersebut berfokus pada keterampilan dalam membaca Aksara Jawa *legena*, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada minat belajar peserta didik pada materi Aksara Jawa.¹⁹ Selain itu dalam penelitiannya Habibatul

¹⁶ Suparno, P, Teori Perkembangan Jean Piaget, (Yogyakarta: Kanisius, 2012) hal: 75.

¹⁷ Nihayatu Asfarina dan Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, "Pemanfaatan Media Puzzle In-Group Untuk Pembentukan Karakter Kerjasama Anak Di RA Al-Hidayah UIN Walisongo," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.10, No. 1 (Juni 2025), hal: 19.

¹⁸ Mutia Mawardah dan Putri Ajeng Pratiwi, "Permainan Media Edukatif Puzzle untuk Melatih Motorik Halus Siswa Kelas III SD Negeri 19 Desa Sukarami," *AJAD : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 4, No. 1 (Maret 2024), Hal: 17–24.

¹⁹ Mutiara Dilamsyah dan Heru Subrata, "Pengembangan Media PUSARAWA (PUZZLE AKSARA JAWA) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.1, No. 08 (Januari 2020), hal:56-70.

Hikmah dan Yoyok Yermiandhoko, menyatakan bahwa penggunaan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa dapat meningkatkan hasil belajar dalam memahami materi Aksara Jawa pada kelas IV, Namun, penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada minat belajar. Selain itu penelitian tersebut menggunakan media digital, sedangkan penelitian ini akan mengembangkan sebuah media *Puzzle* berbasis visual, mengingat keterbatasan fasilitas teknologi di SDN 1 Karangsono.²⁰

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN 1 Karangsono, ketika proses pembelajaran bahasa Jawa berlangsung tampak peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menerangkan atau menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah, dan tanya jawab, sehingga pembelajaran bersifat 1 arah yang dimana hanya berfokus kepada guru saja (*Teacher Centered*) sehingga pembelajaran terlihat membosankan dan kurang menarik yang mengakibatkan banyak peserta didik terlihat masih asyik bermain sendiri, mengobrol dengan teman sebangkunya, tidak memperhatikan materi yang diajarkan, bahkan ada yang memperhatikan namun tidak paham apa yang telah dijelaskan oleh guru. Padahal seharusnya pembelajaran bersifat 2 arah yakni berfokus kepada guru dan juga peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan kondusif. Dalam penyampaian materi, guru menggunakan bahan ajar kurang bervariasi yakni hanya menggunakan LKS. Setelah menyampaikan materi atau menerangkan, guru memberikan latihan soal

²⁰ Habibatul Hikmah dan Yoyok Yermiandhoko, "Pengembangan Media Pembelajaran MAKIBAJA Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (2022). Hal: 646-657.

yang dituliskan di papan tulis kemudian meminta peserta didik untuk menulis ulang dan mengerjakan di buku tulis masing-masing. Dan guru dalam memberikan penugasan di sekolah maupun di rumah (Pekerjaan Rumah/PR) dengan meminta peserta didik untuk mengerjakan LKS nya masing-masing, setelah selesai guru meminta untuk mengumpulkannya dan kemudian dikoreksi oleh guru. Dari hal tersebut ditemukan indikasi kuat bahwa minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jawa secara umum masih sangat rendah. Rendahnya minat ini terlihat dari kecenderungan peserta didik yang kurang antusias dan pasif selama pembelajaran.²¹

Hasil observasi tersebut kemudian diperkuat melalui wawancara dengan Ibu Era wali kelas IV sekaligus guru bahasa Jawa. Ibu Era menjelaskan bahwa permasalahan utama terkait minat belajar peserta didik disebabkan oleh tiga faktor, yaitu: 1) metode pembelajaran, 2) waktu pembelajaran yang terbatas, 3) serta penggunaan media pembelajaran. Beliau mengantisipasi bahwa kendala ini akan berdampak saat penyampaian materi Aksara Jawa di semester genap. Bu Era mengakui bahwa selama mengajar dalam menyampaikan materi Aksara Jawa masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, yaitu metode ceramah. Dalam proses mengajarnya, beliau cenderung hanya menjelaskan materi Aksara Jawa secara lisan tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini membuat suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Selain itu, peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap bentuk-bentuk huruf Aksara Jawa. Waktu

²¹ Observasi di kelas IV SDN Karangsono, tanggal 11 September 2025 di SDN 1 Karangsono.

yang dialokasikan untuk pembelajaran bahasa Jawa juga sangat terbatas, yaitu hanya satu kali dalam seminggu dengan durasi 3 Jam Pelajaran. Waktu yang singkat ini tidak sebanding dengan keefektivitasan materi Aksara Jawa yang membutuhkan pemahaman mendalam serta latihan yang berulang-ulang agar peserta didik mampu mengenali, membaca, dan menulis huruf-huruf Aksara Jawa dengan benar. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik atau inovatif. Dalam pelaksanaannya, guru hanya mengandalkan buku LKS dan *Pepak* bahasa Jawa sebagai satu-satunya sumber dan media penunjang pembelajaran. Meskipun buku *Pepak* cukup lengkap, namun bagi peserta didik sekolah dasar, media tersebut masih tergolong kurang interaktif dan tidak mampu merangsang minat belajar peserta didik secara maksimal. Akibatnya, kesulitan yang sering dialami oleh peserta didik dalam memahami bentuk-bentuk huruf Aksara Jawa yang memiliki kemiripan satu sama lain adalah terkait kekeliruan dalam membaca dan menulis, terutama kata-kata yang diawali dengan huruf vokal *a / i / u / e / o*.²²

Kurangnya dorongan minat belajar menyebabkan peserta didik kurang teliti dan tidak melakukan latihan yang memadai, terlihat dari contoh nyata permasalahan yang sering dialami di dalam kelas terkait materi Aksara Jawa, peserta didik sering mengalami kesalahan dalam membaca kata seperti “Alun-Alun”, mereka justru membacanya menjadi “Halun-Halun”. Sedangkan ketika peserta didik dikasih tugas menulis Aksara Jawa, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis huruf Aksara Jawa dengan benar, terlihat dari cara mereka menulis Aksara Jawa yang tidak sesuai dengan aturan, seringkali

²² Wawancara kepada Bu Era wali kelas IV, tanggal 11 September 2025 di SDN 1 Karangsono.

menulisnya sesuka hati mereka. Contoh-contoh kesalahan tersebut adalah konsekuensi dari minat belajar yang rendah, yang menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki keterlibatan yang optimal untuk menguasai secara menyeluruh terhadap materi Aksara Jawa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, salah satu solusi yang dapat dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi Aksara Jawa yaitu media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar terhadap materi Aksara Jawa. Media ini menggunakan konsep permainan bongkar pasang dengan cara menempel pada papan yang didesain menyerupai pohon yang dikombinasikan dengan pengenalan huruf-huruf Aksara Jawa dan dilengkapi papan untuk menulis Aksara Jawa. Sebelum melakukan kegiatan menggunakan media POLERAJA peneliti memberikan sebuah lagu tentang Aksara Jawa untuk menambah penghafalan peserta didik terhadap Aksara Jawa. Sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan suasana yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan media POLERAJA melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kelompok maupun individu. Diharapkan media POLERAJA dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Karangsono, serta mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap pembelajaran Aksara Jawa yang selama ini dianggap sulit dan membosankan.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, menurut peneliti perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa), yang diharapkan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas IV SDN 1 Karangsono. Berdasarkan hal ini peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul **“Pengembangan Media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Materi “Aksara Jawa” Di SDN 1 Karangsono Kabupaten Nganjuk.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV materi Aksara Jawa di SDN 1 Karangsono?
2. Bagaimana kelayakan media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV materi Aksara Jawa di SDN 1 Karangsono?
3. Bagaimana keefektifan media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV materi Aksara Jawa di SDN 1 Karangsono?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV materi Aksara Jawa di SDN 1 Karangsono?
2. Untuk menguji kelayakan media pengembangan POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV materi aksara Jawa di SDN 1 Karangsono?
3. Untuk menguji keefektifan media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV materi aksara Jawa di SDN 1 Karangsono?

D. Spesifikasi Produk

Untuk menghasilkan media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) yang menarik, maka perancang media memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Menurut kontennya, media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) adalah media yang memuat materi bahasa Jawa tentang Aksara Jawa tepatnya ditunjukkan untuk peserta didik kelas IV.
2. Berdasarkan konstruksinya media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) memiliki kriteria sebagai berikut:
 - a. Media POLERAJA berbentuk pohon yang digunakan untuk alas ketika menempelkan potongan-potongan huruf Aksara Jawa dengan ukuran lebar pohon kurang lebih 70x70 cm dengan tinggi 90 cm. Bentuk pohon dipilih karena secara visual lebih menarik dibandingkan menggunakan alas datar biasa, sementara peneliti memilih ukuran alas 70x70 cm dan tinggi pohon 90 cm, karena termasuk ukuran yang cukup besar dan memastikan media terlihat jelas dari jarak tertentu dan menarik perhatian di dalam kelas.

- b. Alas media POLERAJA juga dilengkapi papan untuk menulis Aksara Jawa yang terbuat dari bahan kayu, yang tentunya tahan lama dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.
- c. Kepingan *Puzzle* Aksara Jawa berbahan dasar dari kayu berbentuk kotak kecil dengan ukuran 5 cm x 5 cm yang berisi huruf-huruf aksara *nglegena*, aksara pasangan, aksara sandhangan, aksara rekan, aksara murda, aksara angka dan aksara swara, yang tentunya ukurannya standar dan mudah untuk digunakan saat menyusun kata / kalimat Aksara Jawa.
- d. Media POLERAJA dilengkapi lemari berbentuk persegi panjang untuk menopang alas pohon dan papan stiker, serta untuk menaruh huruf-huruf Aksara Jawa agar tidak tercampur dengan huruf-huruf aksara yang lainnya.
- e. Media POLERAJA juga dilengkapi kartu soal untuk menentukan soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik.
- f. Media ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media dan *handout* (buku materi) dalam bentuk cetak untuk mempermudah kegiatan pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan pada media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) ini dapat menambah wawasan peneliti tentang prosedur dalam melakukan pengembangan suatu produk. Selain itu, dengan adanya penelitian dan

pengembangan ini juga dapat melatih ketajaman berpikir dan kreativitas dari dalam diri peneliti.

2. Manfaat bagi Peserta Didik

Diharapkan dengan adanya media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) ini dapat membantu mendorong kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, dan percaya diri, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Manfaat bagi Guru

Diharapkan dengan adanya media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) ini dapat memudahkan guru ketika melakukan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

4. Manfaat bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) ini dapat menjadi salah satu sarana dan prasarana tambahan dalam pembelajaran serta dapat menjadi bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas sekolah.

5. Manfaat bagi Dosen

Diharapkan dengan adanya media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) ini dapat menggali kemampuan serta kekreatifan dari mahasiswanya melalui bimbingan dan memberikan dukungan dengan tujuan agar setiap mahasiswa dapat berkembang dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta bermanfaat.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Beberapa asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media POLERAJA diasumsikan mampu membuat peserta didik memahami materi Aksara Jawa pada saat pembelajaran berlangsung, serta media yang digunakan belum pernah ada media yang serupa, dan media POLERAJA juga diasumsikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Karangsono Kabupaten Nganjuk pada materi Aksara Jawa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini hanya bisa digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa yang berfokus pada huruf aksara *nglegena*, aksara pasangan, aksara sandhangan, aksara rekan, aksara murda, aksara angka dan aksara swara.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa) telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Jurnal Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah dengan judul "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar." ²³	Penggunaan media pembelajaran "monopoli aksara Jawa" dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di SDN Cermo III, ditunjukkan dengan hasil perhitungan soal <i>pre test</i> dan <i>pos test</i> rata-rata nilai peserta didik SDN Cermo III diatas KKM yaitu 85% dan hasil anket respon peserta didik sebesar 88%. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli Aksara Jawa ini dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.	Sama-sama untuk mengatasi permasalahan siswa salah satunya terkait membaca aksara Jawa, dan sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).	Perbedaan terletak pada: Jenis Media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu berupa monopoli sedangkan penelitian yang hendak dilakukan peneliti yaitu mengembangkan media berupa <i>Puzzle</i> .	Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media konvensional POLERAJA (Pohon <i>Puzzle</i> Aksara Jawa) yang menarik berbentuk pohon. Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, peneliti mencoba mengembangkan sebuah produk baru berupa media POLERAJA (Pohon <i>Puzzle</i> Aksara Jawa) yang berisi huruf-huruf Aksara Jawa secara lengkap dari aksara <i>nglegena</i> , aksara pasangan, aksara sandhangan, aksara rekan, aksara murda, aksara angka dan aksara swara. Pada media yang dibuat oleh peneliti dengan menggunakan desain fisik yang unik dan menarik berbentuk pohon sebagai alas untuk menopang papan <i>puzzle</i> dan papan untuk menulis Aksara Jawa dalam satu kesatuan media yang dilengkapi mekanisme permainan (menyusun <i>puzzle</i> Aksara Jawa dan menulis Aksara Jawa).

²³ Widodo, B. J., & Hanifah, B. A., *Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar*, " *Jurnal Ilmiah Pendidikan dasar*, Vol.1,No.2 (Februari 2020) hal: 19–28.

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
2.	Jurnal Angela Wyda Setiyani dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang.” (2020). ²⁴	Dapat diketahui bahwa media Pansus Raja dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa. Dilihat dari hasil <i>pre test</i> siswa SDN 1 Bawen sebelum menggunakan media pansus rata-rata nilai siswa 72,5. Dan setelah melakukan post test menggunakan media Pansus Raja rata-rata nilai siswa SDN 1 Bawen meningkat menjadi 81,9. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya media Pansus Raja cocok digunakan sebagai media pembelajaran Aksara Jawa.	Sama-sama menjelaskan mengenai materi aksara Jawa tepatnya pada siswa kelas IV sekolah dasar, dan sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).	Perbedaan terletak pada: Jenis media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu berupa media pembelajarannya yang menggunakan papan susun sedangkan penelitian yang hendak dilakukan peneliti sekarang yaitu menggunakan media berupa <i>Puzzle</i> yang dapat dibongkar pasang dengan cara menempel, dan dilengkapi papan untuk latihan menulis Aksara Jawa.	
3.	Jurnal Desti Arini dkk, dengan judul “Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara di Kelas III Sekolah Dasar.” ²⁵ (2020).	Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa media Karsawa layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa.	Sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memuat materi aksara Jawa, dan sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).	Perbedaan terletak pada: a) Jenis media, yaitu penelitian terdahulu mengembangkan kartu Aksara Jawa, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media <i>Puzzle</i> (Pohon <i>Puzzle</i> Aksara Jawa)	

²⁴ Angela Wyda Setiyani et.al, “Pengembangan Media PANSUS RAJA (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa KELAS III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang,” *Journal of Javanese Learning and Teaching*, Vol 7, No.8 (Juli 2020) hal: 18-24.

²⁵ Desti Ariani, dkk. “Pengembangan Media Karsawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara di Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 08, No.01 (2020), Hal:154-164.

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
				b) Tujuan penelitian, pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan, sedangkan penelitian sekarang bertujuan untuk mengukur kelayakan dan keefektifan, dan juga perbedaan antara sebelum dan sesudah media tersebut dikembangkan yang dilihat melalui minat belajar peserta didik.	
4.	“Pengembangan Hendri Leo Pradana dan Henny Dewi Koeswanti. Dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” (2021). ²⁶	Penggunaan media Aplikasi pembelajaran aksara Jawa (AMBARAWA) berbasis Android layak digunakan sebagai media pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa.	Sama-sama menjelaskan mengenai materi Aksara Jawa.	Perbedaan terletak pada: a) Jenis media Penelitian terdahulu menggunakan media berupa aplikasi pembelajaran Aksara Jawa, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan peneliti sekarang adalah menggunakan media konvensional berupa <i>Puzzle</i> b) Tujuan Penelitian. Penelitian terdahulu	

²⁶ Hendri Leo Pradana dan Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 5, No. 2 (April 2021) hal: 797–807.

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
				bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Aksara Jawa pada sekolah dasar, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan peneliti sekarang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi Aksara Jawa.	
5.	Jurnal Nikmah Fitri Surya dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Paku Saraja (Papan Kubus Aksara Jawa) pada Materi Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV di SDN 1 Watudandang.” (2023). ²⁷	Dalam penelitian ini diperoleh bahwa hasil uji validasi materi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 92 dengan kriteria kelayakan sangat baik. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil uji keefektifan produk, nilai siswa banyak yang meningkat diatas KKM yaitu sejumlah 15 siswa dari 18 siswa. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Paku Saraja layak dan efektifitas untuk digunakan dalam pembelajaran.	Sama-sama menjelaskan mengenai materi Aksara Jawa tepatnya pada siswa kelas IV sekolah dasar, dan sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).	Perbedaan terletak pada: Jenis media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu berupa media berbentuk kubus, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan peneliti sekarang yaitu menggunakan media berupa <i>Puzzle</i> yang dapat dibongkar pasang dengan cara menempel, dengan menggunakan papan yang dibentuk menyerupai pohon dan dilengkapi papan untuk latihan menulis Aksara Jawa.	
6.	Jurnal Hardika Amelia Putri dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Cakap Aksara	Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media	Sama-sama menjelaskan mengenai materi aksara Jawa, dan	Perbedaan terletak pada: Jenis media yang dikembangkan pada	

²⁷ Nikmah Fitriya Surya dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Paku SARAJA Pada Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Muara Pendidikan*, Vol 8, No. 1 (Februari 2023), hal: 57–66.

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	Jawa (CAKRA) Berbantuan Aplikasi Genially untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.” (2024). ²⁸	Cakap Aksara Jawa (CAKRA) Berbantuan Aplikasi Genially berbasis android sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Aksara Jawa pada kelas IV sekolah dasar, aplikasi tersebut dinyatakan layak karena memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.	sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).	penelitian terdahulu berupa media CAKRA (Cakap Aksara Jawa) Berbasis aplikasi, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan peneliti sekarang yaitu menggunakan media konvensional berupa <i>Puzzle</i> yang dapat di bongkar pasang dengan cara menempel, dan dilengkapi papan untuk latihan menulis Aksara Jawa.	
7.	Jurnal Syifa Fadhila dan Arif Widagdo dengan judul “Pengembangan Media Karajatif (Kartu Aksara Jawa Interaktif) untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” (2025). ²⁹	Dapat diketahui Pengembangan media Karajatif pada materi Aksara Jawa dengan menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD) model Borg and Gall berhasil dikembangkan dengan kategori sangat layak dari ahli materi, media serta hasil angket respon dari guru dan juga siswa. Penelitian ini menunjukkan N-Gain (0,76) kategori tinggi, dinyatakan bahwa adanya peningkatan	Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).	Perbedaan terletak pada: a) Tujuan Penelitian. Penelitian terdahulu bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa pada kelas IV, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan peneliti sekarang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi Aksara Jawa di kelas IV. b) Jenis media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu berupa media Kartu	

²⁸ Hardika Amelia Putri dan Heru Subrata, "Pengembangan Media Cakap Aksara Jawa (CAKRA) Berbantuan Aplikasi Genially Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 12, No. 04 (2024) Hal: 541–52.

²⁹ Syifa Fadhila dan Arif Widagdo, "Pengembangan Media Karajatif (Kartu Aksara Jawa Interaktif) untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol 8 (September 2025) hal: 1–5.

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
		keterampilan menulis siswa.		Aksara Jawa Interaktif berbasis digital, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan peneliti sekarang adalah mengembangkan media konvensional berupa <i>Puzzle</i> dengan papan yang dibentuk menyerupai pohon yang terbuat dari kayu, dan huruf Aksara Jawa yang terbuat dari kayu.	

H. Definisi Istilah dan Operasional

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian / istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan, adalah sebuah metode dan langkah-langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada melalui proses uji keefektifan dan kelayakan sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.³⁰ Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk *Puzzle* pada materi Aksara Jawa pada peserta didik kelas IV di SDN 1 Karangsono.
2. Media Pembelajaran, adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau

³⁰ Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," Dharma Acariya Nusantara, Vol 1., No 1 (March 2023) hal: 89.

menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.³¹ Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media konvensional berupa pohon *Puzzle* Aksara Jawa materi bahasa Jawa tentang Aksara Jawa.

3. Media POLERAJA (Pohon *Puzzle* Aksara Jawa), adalah media pembelajaran bahasa Jawa yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Aksara Jawa. Media ini berupa *Puzzle* dengan cara menyusun potongan-potongan yang dapat dirangkai menjadi sebuah kata atau kalimat yang sempurna,³² dengan alas papan tempel berbentuk pohon yang berbahan dasar kayu dengan ukuran lebar 70 cm x 70 cm serta terdapat papan untuk menulis Aksara Jawa yang dirancang untuk membantu peserta didik sekolah dasar khususnya kelas IV, dalam mengenal memahami, dan menguasai Aksara Jawa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Media tersebut juga dilengkapi dengan dan buku panduan penggunaan media dalam bentuk cetak dan *handout* (buku materi Aksara Jawa).
4. Aksara Jawa, adalah salah satu mata pelajaran muatan lokal yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Jawa yang harus dipelajari oleh peserta didik. Aksara Jawa merupakan sistem penulisan tradisional bahasa Jawa yang dikenal sebagai *Hanacaraka* atau *Carakan* yang bersifat silabik (Suku kataan) yang terdiri dari

³¹ Hasan.M, DKK. Media Pembelajaran, Vol 4, No 4 (2021) hal: 4.

³² PURBA, S., & BR, M. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI," Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 1, No 1, (2025) hal: 25.

20 huruf yang masih *legena* atau belum dilekati oleh sandhangan.³³ Dalam penelitian ini, peneliti mengambil materi tentang Aksara Jawa pada kelas IV di SDN 1 Karangsono.

5. Minat Belajar, adalah kecenderungan hati atau rasa ketertarikan yang kuat dari diri seseorang terhadap proses belajar, sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar tanpa adanya paksaan.³⁴ Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui minat belajar kelas IV di SDN 1 Karangsono khususnya pada minat membaca dan menulis terhadap materi Aksara Jawa.

³³Ananda dan Heru, “Analisis Problematika Dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, Vol 8, No 2 (Mei 2022) hal:104-105.

³⁴ Totong Heri, “Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa,” Rausyan Fikr : *Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, Vol 15, No 1 (Maret 2019) hal: 61.