

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MEMBACA AKSARA JAWA  
PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI BLIMBING 4**

**Akbar Al Masjid  
Ardian Arief**

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail:

[almasjida@gmail.com](mailto:almasjida@gmail.com)  
[ardian.arief@ustjogja.ac.id](mailto:ardian.arief@ustjogja.ac.id)

**Abstract:** The purpose of this study is to increase student motivation in learning and improving reading skills Javanese script for fifth grade students of Elementary School of Blimbing 4 Sukuharjo using multimedia interactive. This research is a classroom action research. This study uses a system of cycles, ranging from planning, action, observation and reflection than to next cycles. The subjects were the student of fifth grade of SD Negeri Blimbing 4. Data collection techniques used were observation, questionnaires, interview and discussion, review of documents, as well as tests. The technique of data validity checks using triangulation techniques and triangulation methods. For data analysis techniques used comparative descriptive and critical analysis. This research was conducted in two cycles.

**Keywords:** Multimedia interactive, reading, Javanese script

Dewasa ini materi aksara Jawa dirasakan sebagai momok yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Materi aksara Jawa tersebut di sekolah dasar mulai dikenalkan sejak kelas 3 SD sebagai muatan lokal (Mulok) bahasa Jawa yang tertuang dalam Kompetensi Inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Dalam hal ini, peneliti memfokuskan pada KI dan KD dalam standar isi di kelas V (lima) semester 1 yakni KD “Membaca dan menulis kalimat berhuruf Jawa menggunakan *sandhangan swara*, *sandhangan panyigeg wanda* dan *sandhangan wiyanjana* serta menggunakan *pasangan* huruf Jawa (10 *pasangan*)”.

Dalam pembelajaran aksara Jawa para siswa mengalami banyak sekali permasalahan. Problematika yang muncul diantaranya adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap aksara Jawa dan kesulitan memahami serta menghafal bentuk aksara Jawa. Permasalahan tersebut menyebabkan siswa sering mengalami kesulitan dalam membedakan huruf/aksara yang hampir mirip serta kesulitan mengeja aksara Jawa.

Kesulitan siswa dalam belajar aksara Jawa dapat disebabkan beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang menyebabkan kesulitan dalam

membaca aksara Jawa muncul dari diri siswa yaitu kurangnya motivasi dan minat untuk belajar aksara Jawa dan anggapan siswa bahwa membaca aksara Jawa itu sulit dan membosankan. Faktor kedua yang merupakan faktor hambatan eksternal muncul dari pengajar yang kurang inovatif dan kurang mampu mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang atraktif dan interaktif dalam mengajarkan aksara Jawa, di samping itu tidak adanya reward/penghargaan dari seorang guru kepada siswa setiap kali siswa menunjukkan prestasinya. Selama ini, pembelajaran aksara Jawa masih sangat menjemukan hanya sekedar menghafal. Di samping itu, ada faktor lain yang dianggap sulit oleh siswa yakni banyaknya bentuk aksara Jawa yang mirip sehingga membuat kesulitan siswa dalam mempelajarinya dan membedakannya.

Paradigma di atas juga terjadi di SD Negeri Blimbing 4. Hal tersebut diketahui berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas di sana, yang mengatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Jawa masih sangat rendah termasuk dalam materi membaca aksara Jawa. Dalam pengajaran membaca aksara Jawa oleh guru, hanya dengan menulis dan menerangkan

melalui metode ceramah yang kadang terasa membosankan bagi siswa, pada akhirnya siswa menjadi kurang tertarik belajar aksara Jawa. Oleh karena itu diperlukan penyegaran bagi siswa dalam belajar materi aksara Jawa, yaitu menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

Berdasarkan hal tersebut sudah cukup membuktikan permasalahan yang harus segera diatasi dalam pembelajaran materi aksara Jawa untuk siswa kelas 5 di SD Blimbing 4. Maka dari itu diperlukan sebuah revolusi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif, atraktif dan interaktif.

Berdasarkan hal tersebut multimedia interaktif dapat digunakan mengatasi permasalahan di atas dalam membantu proses belajar mengajar agar menjadi lebih menyenangkan. Multimedia interaktif dirasa mampu meningkatkan daya tarik dan kemampuan belajar siswa dalam menangani kendala di atas. Media pembelajaran multimedia untuk pembelajaran aksara Jawa dapat digunakan sebagai media tutorial, alat peraga dan juga alat uji kemampuan siswa membaca aksara Jawa. Selain menggunakan media pembelajaran multimedia, guru hendaknya memberikan penguatan kepada siswa. Penguatan yang dimaksud adalah respons terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali perilaku itu.

Bertolak dari uraian di atas maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas 5 SD Negeri Blimbing 4"

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dari pengajar kepada pembelajar guna mengefektifkan proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sebagai pembelajar lebih meningkat sehingga proses pembelajaran dan hasil belajar lebih optimal.

Warsita (2008:36) bahwa selanjutnya pengertian multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, musik, narasi,

interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran.

Konsep membaca adalah aktivitas pencarian informasi melalui lambang-lambang tertulis (Ahmad, 2010:14). Aktivitas membaca melibatkan kerja fisik dan mental. Aktivitas fisik yang terkait dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Kemampuan membaca merupakan suatu kemampuan penyandian kembali dan pembacaan sandi/*decoding* (Artati, 2008: 2).

Melihat dari beberapa pengertian membaca sebelumnya, maka dapat dikatakan yang dimaksud dengan kemampuan membaca aksara Jawa adalah suatu kemampuan, kecakapan, keterampilan mengenal simbol-simbol (aksara Jawa) yang tertulis baik dari segi bentuk maupun bunyi yang kemudian kemudian dieja sesuai kata per kata atau dalam bentuk kalimat atau wacana.

Berikut ini dipaparkan mengenai beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu Penggunaan Multi Media Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas 5 SD Negeri Blimbing 4. Penelitian yang relevan tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Hamdan Kharisma Putra (2015) penelitiannya berjudul "*Model Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran Aksara Jawa Kelas X di SMA Negeri 3 Ponorogo*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman dan daya tarik peserta didik pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa meningkat prosentase daya serap klasikal atau jumlah peserta didik yang mencapai  $KKM \geq 70$  dari kondisi awal 6,25% menjadi 50% pada siklus I dan 90,6% di siklus II. Presentase daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran aksara Jawa menggunakan multimedia interaktif sebesar 80,4% telah memenuhi syarat kriteria keberhasilan penelitian. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pada penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar aksara Jawa. Perbedaannya yakni pada penelitian yang dilakukan oleh Hamdan adalah dilakukan

pada siswa SMA kelas X dan untuk mengetahui pemahaman dan daya tarik siswa pada pelajaran Bahasa Jawa.

2. Biya Ebi Praheto (2014) berjudul *Penerapan Quantum Learning dengan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas 3B SD Negeri 3 Wangon Kab. Banyumas*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi dan kemampuan membaca aksara Jawa oleh siswa kelas 3 SD Negeri Wangon mengalami peningkatan dengan pelaksanaan tindakan selama dua siklus. Penelitian ini mengungkapkan bahwa keberhasilan proses dan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh guru sebagai penyampai materi, siswa, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan.
3. Putri Novita Sari (2012) berjudul *Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar dengan Penguatan Pohon Prestasi pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Pondok*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dengan penguatan pohon prestasi dapat meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa siswa. Hal tersebut dilihat pada prasiklus nilai rata-rata kemampuan siswa membaca Aksara Jawa 59,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 51,1%. Pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75 dan ketuntasan klasikal sebesar 78,3%. Pada siklus II nilai rata-rata kemampuan membaca Aksara Jawa meningkat menjadi 83,8 dan ketuntasan klasikal sebesar 95,6%.

Hipotesis dalam penelitian ini: 1) Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Blimbing 4. 2) Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa bagi siswa kelas 5 SD Negeri Blimbing 4.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut *classroom action research*. PTK adalah kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran,

berdasarkan refleksi mengenai hasil tindakan tersebut (Kusnandar, 2010: 43).

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri Blimbing 4 Kab. Sukoharjo pada kelas V. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V semester 1 tahun ajaran 2016/2017, dengan jumlah siswa sebanyak 15 peserta didik. Adapun yang dijadikan objek penelitian adalah kemampuan siswa membaca aksara Jawa.

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang proses pembelajaran, kemampuan dan motivasi siswa dalam membaca aksara Jawa, serta kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran dan media pembelajaran di kelas. Data penelitian itu dikumpulkan dari berbagai sumber yang meliputi: (1) narasumber meliputi guru dan siswa; (2) dokumen atau arsip, yang antara lain berupa Kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku penilaian. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas meliputi pengamatan atau observasi, angket, wawancara atau diskusi, kajian dokumen, dan tes. Teknik yang digunakan untuk memeriksa validitas data dalam penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskripsi komparatif. Teknik ini digunakan untuk membandingkan hasil antar-siklus. Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil pada akhir setiap siklus. Selain itu juga digunakan teknik analisis kritis dengan tujuan untuk mengungkapkan kelebihan dan kekurangan kinerja siswa dan guru selama KBM.

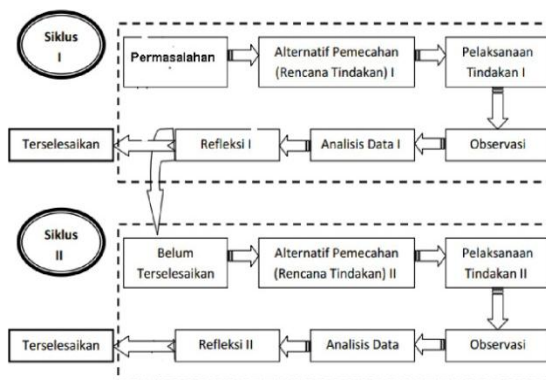
Kriteria dimaksudkan sebagai ukuran ataupun patokan dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Penelitian ini dinyatakan berhasil dan dapat dihentikan, jika:

- 1) nilai rata-rata kelas lebih tinggi dari KKM, dan
- 2) sekurang-kurangnya 80% peserta didik telah mencapai  $KKM \geq 70$ .

Prosedur Penelitian: Penelitian tindakan kelas ini berisi pratindakan dan tindak lanjut. Pada pratindakan berisi renungan dalam mengajar sehingga dapat menemukan kelemahan-kelemahan, kekurangan dalam pembelajaran membaca aksara Jawa kemudian dilakukan

tindak lanjut yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tentang pembelajaran membaca aksara Jawa. Adapun desain penelitiannya sebagai berikut: PTK

dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdaur yang terdiri atas empat tahap yaitu: Perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan *reflection*.



Gambar 2. Bagan siklus penelitian

**HASIL DAN PEMBAHSAN**  
**Kondisi Awal Pembelajaran Membaca Aksara Jawa**

Sebelum tindakan penelitian dilakukan, peneliti melakukan observasi awal (prasiklus), kegiatan ini dilakukan peneliti guna mengetahui kondisi awal yang sesungguhnya di lapangan dan permasalahan yang dihadapi

dalam pembelajaran bahasa Jawa sebelum dilakukan penelitian.

Dari hasil pengamatan dengan lembar observasi maupun angket, dapat diketahui hasilnya sebagai berikut.

1. Motivasi siswa mengikuti pembelajaran membaca aksara Jawa masih rendah

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Siswa Prasiklus

No.	Uraian Hasil	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Siswa senang dengan pelajaran Bahasa Jawa	7	46,67%
2	Siswa yang antusias	5	33,33%
3	Siswa yang aktif		
	a. Apersepsi	6	40%
	b. Saat proses KBM	8	53,33%
	c. Tanya jawab	5	33,33%

Hasil kemampuan membaca aksara Jawa diperoleh dari nilai tes tertulis. Kegiatan ini bermaksud untuk mengetahui awal kemampuan membaca aksara Jawa. Berdasarkan tes yang dilakukan pada

prasiklus menunjukkan kemampuan membaca aksara Jawa masih rendah dengan sebagian besar siswa mendapat nilai dibawah nilai KKM. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Prasiklus

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Siswa yang mendapat nilai $\geq 64$	4	26,67%
2	Siswa yang mendapat nilai $< 64$	11	73,33%
3	Jumlah total nilai	720	
4	Rerata	48	
5	Ketuntasan Klasikal	26,67%	

**Rancangan Tindakan**

Setelah permasalahan ketahu dan solusi dibuat, selanjutnya peneliti bersama guru

berdiskusi mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beserta langkah-langkah pembelajarannya, kemudian dikonsultasikan

kepada guru kelas yang bersangkutan. Selanjutnya peneliti memberikan cara menggunakan multimedia interaktif yang telah dibuat untuk menerapkan dalam pembelajaran membaca ksara Jawa.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat diuraikan sebagai berikut.

#### Siklus I

**Perencanaan:** Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran untuk menunjang pembelajaran membaca Aksara Jawa, Perangkat pembelajaran yang disiapkan antara lain: RPP, materi pembelajaran, daftar presensi siswa, LCD, dan komputer yang ada multimedia interaktif pembelajaran aksara Jawa dan siap digunakan, serta instrumen evaluasi 3) Merancang skenario pembelajaran, Membuat instrumen penelitian berupa tes dan non-test.

**Tindakan:** Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, mengondisikan

kelas, memberikan apersepsi, menyampaikan capaian tujuan dan indikator pembelajaran, peyampaian materi menggunakan multimedia, guru bertanya jawab dengan siswa mengenai pemahaman siswa, guru memberikan latihan, siswa aktif menjawab soal dan menuliskannya ke papan tulis, guru dan teman memberikan tepuk tangan sebagai apresiasi atas keberhasilan teman menjawab soal, guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari itu, kemudian menyimpulkan pelajaran hari itu.

**Observasi:** Peneliti melakukan observasi dengan mengamati guru dan siswa yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentang kemampuan membaca aksara Jawa dengan menggunakan bantuan media interaktif. Adapun hasil pengamatan ini sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Motivasi Belajar pada Siklus 1

No.	Uraian Hasil	Jumlah Siswa	Prosentase
1.	Siswa senang dengan pelajaran	10	67%
2	Siswa antusias	12	80%
3	Siswa Aktif		
	a. Apersepsi	12	80%
	b. Proses KBM	5	33%
	c. Tanya jawab	12	80%

Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan Membaca Aksara Jawa pada Siklus 1

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Siswa yang mendapat nilai $\geq 64$	9	60%
2	Siswa yang mendapat nilai $< 64$	6	40%
3	Jumlah total nilai yang dididapat siswa		950
3	Rerata		63,33
4	Ketuntasan Klasikal		60%

**Analisis dan Refleksi:** refleksi tindakan dilakukan dengan mengkaji hasil dan permasalahan yang dihadapi selama tindakan siklus I berlangsung. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada siklus I dapat dikatakan sudah berjalan dengan baik. Hasil yang dicapai pun cukup baik, yakni 60% siswa telah mencapai KKM  $\geq 64$ . Namun peningkatan tersebut belum mencapai tujuan pembelajaran yakni 80% siswa mencapai KKM  $\geq 70$ .

#### Siklus II

**Perencanaan:** tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti dan guru berlandaskan evaluasi dari siklus I. Adapun evaluasinya adalah guru lebih mengontrol durasi waktu, aktivitas siswa dengan lebih mendekat pada semua siswa dan memberikan perhatian lebih, serta memberikan reward bagi siswa yang menyimak materi dengan sungguh-sungguh dan dapat menjawab soal dari guru.

**Tindakan:** Guru memulai pelajaran dengan

mengucapkan salam, mengodisikan kelas, memberikan apersepsi, menyampaikan capaian tujuan dan indikator pembelajaran, penyampaian materi menggunakan menggunakan multimedia, bertanya jawab mengenai pemahaman siswa, memberikan latihan, siswa aktif menjawab soal dan menuliskannya ke papan tulis, memberikan apresiasi dan *reward* bagi siswa yang berhasil menjawab soal, guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran, kemudian menyimpulkan pelajaran.

**Observasi:** peneliti mencatat bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik, terbukti guru sudah terampil dalam memimpin jalannya proses belajar mengajar secara jelas dan terencana. Siswa lebih aktif, baik saat guru menyampaikan materi maupun pada saat quis dan pertanyaan. Aktivitas siswa telah mengalami banyak peningkatan seperti keberanian untuk bertanya jawab dan mengungkapkan pendapat. Berikut adalah data hasil observasi dan tes yang dilakukan pada siklus II.

Tabel 5. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus II

No.	Uraian Hasil	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Siswa senang dengan pelajaran		100%
2	Siswa antusias		67%
3	Siswa Aktif		
	a. Apersepsi		67%
	b. Proses KBM		33%
	c. Tanya jawab		80%

Tabel 6. Hasil Tes Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siklus II

No	Uraian Pencapaian Hasil	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Siswa yang mendapat nilai $\geq 64$	13	86,67%
2	Siswa yang mendapat nilai $< 64$	2	13,33%
3	Jumlah total nilai yang dididapat siswa	1125	
3	Rerata	75	
4	Ketuntasan Klasikal	86,67%	

**Refleksi:** Setelah selesai melakukan tindakan siklus II hal yang harus dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan evaluasi terhadap hasil observasi dan tes. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa. Hal ini terlihat pada

nilai rata-rata kelas sudah mencapai batas ketuntasan meskipun masih ada siswa yang belum mencapai nilai di atas KKM. Perbandingan rerata nilai dan ketuntasan klasikal hasil pekerjaan siswa pada saat observasi awal, siklus I maupun siklus II, sebagai berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Progres Kemampuan Membaca Antar-siklus

	Rerata	Tuntas KKM	Ketuntasan Klasikal)
Prasiklus	720	4	26,67%
Siklus I	950	9	60%
Siklus II	1125	13	83,33%

## PEMBAHASAN

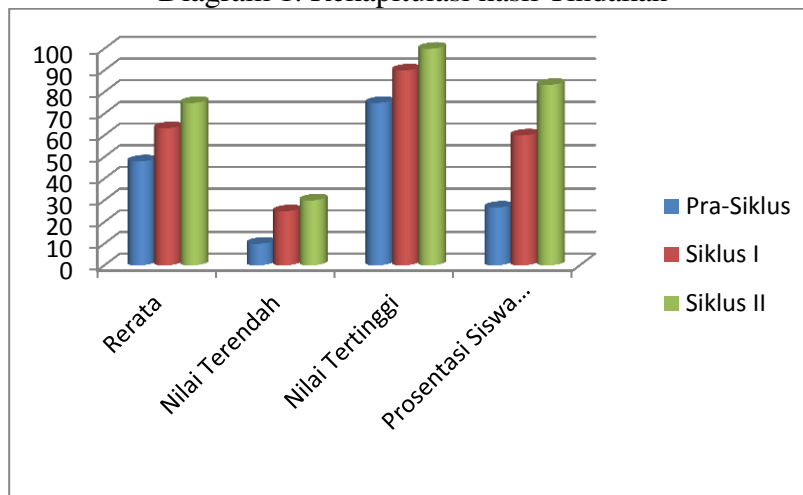
Berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditentukan, penelitian ini dinyatakan berhasil dan dapat dihentikan, dinyatakan dengan tercapainya kedua indikator

keberhasilan yakni nilai siswa yang di atas KKM sudah  $\geq 80\%$  dan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran aksara jawa menggunakan multimedia interaktif sebesar  $\geq 80\%$ .

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Tindakan

No.	Kriteria	Kondisi Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rerata Nilai Kelas	48	63,33	75
2	Nilai Terendah	10	25	30
3	Nilai Tertinggi	75	90	100
4	Prosentase Siswa Nilai $\geq$ 64	26,67%	60%	83,33%

Diagram 1. Rekapitulasi hasil Tindakan



Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Hamda Kharisma Putra (2015) yang mendapatkan temuan bahwa multimedia interaktif dapat mengoptimalkan beberapa aspek pembelajaran yang ada pada diri peserta didik khususnya kognitif. Temuan tersebut memang benar bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa maka aspek kognitif (pemahaman) peserta didik meningkat peserta didik terhadap Aksara Jawa pun meningkat, terbukti setelah dilakukan penelitian di SDN Blimbing 4.

#### SIMPULAN

Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan dan angket yang diberikan kepada siswa. Pada observasi awal yaitu pra-siklus hanya 46,67% siswa yang menyatakan senang mengikuti pembelajaran, namun setelah digunakannya multimedia interaktif dalam pembelajaran menyatakan siswa yang senang dalam

pembelajaran meningkat menjadi 86,67% siswa pada siklus; kemudian pada siklus II siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran meningkat menjadi 100%. Hal senada juga terjadi pada antusiasme siswa dalam pembelajaran. Pada prasiklus hanya 33,33% siswa yang menyatakan antusias mengikuti pembelajaran, selanjutnya terjadi peningkatan menjadi 80% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II. Keaktifan siswa selama pembelajaran membaca aksara Jawa juga mengalami peningkatan. Berdasarkan pengamatan dapat ditunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam apersepsi yang semula 40% siswa menjadi 80% siswa pada siklus I dan 86,67% pada siklus II. Selanjutnya untuk keaktifan siswa selama proses KBM yang semula 53,33% siswa pada prasiklus menjadi 93,33% siswa pada siklus I dan siklus II. Kemudian untuk keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab yang sebelumnya hanya 33,33% siswa menjadi 80% siswa pada siklus I dan siklus II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, Arif., dkk. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Perkembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Artati, Budi Y. 2008. *Terampil Membaca*. Klaten: Intan Pariwara.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Biya Ebi Praheto. 2014. (Tesis) Penerapan Quantum Learning dengan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas 3B SD Negeri 3 Wangon Kab. Banyumas. Pasacasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia UNS
- Darusuprpta, dkk., 2003. *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Hadiwirodarsono. 2010. *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma
- Hamdan Kharisma Putra. 2015. (Tesis) Model Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran Aksara Jawa Kelas X di SMA Negeri 3 Ponorogo. Pascasarja Teknologi Pendidikan UNS
- Iskandarwassid. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Listiyanto, Ahmad. 2010. *Speed Reading (Teknik dan Metode Membaca Cepat)*. Yogyakarta: A Plus.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Purnomo dan Zacharias. 2005. *Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan*. Yogyakarta: Andi
- Putri Novita Sari. 2012. (Skripsi) Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar dengan Penguatan Pohon Prestasi pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Pondok. PGSD FKIP UNS.
- Sadiman, Arif., dkk. 2002. *Media Pendidikan: Pengertian, Perkembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania
- Suwandi, Sarwiji. 2011. *Model-Model Asesmen dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*. Jakarta: Rineka Cipta.