



# EFEKTIVITAS MEDIA LABIRIN AKSARA JAWA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SANDHANGAN DI KELAS IV SD

Dewi Fitri Ariana<sup>1\*</sup>, Heru Subrata<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

## Article Info

Dikirim 2 Juli 2025

Revisi 10 Juli 2025

Diterima 23 Juli 2025

## Abstract

The low interest in learning Javanese characters and the lack of learning media are the background of the research. This study aims to determine the effectiveness of Javanese script labyrinth media and describe the relationship of Slavin's theory of effectiveness which are the quality of instruction, appropriate levels of instruction, learning intensity, and learning time to the results of reading skills through the use of Javanese script labyrinth media. The research used experimental research with a quantitative approach and sample collection techniques with total sampling. The research was located at Lontar 481 Surabaya Elementary School with a sample of 50 grade 4 students. The data analysis technique uses validity test, reliability test, discriminant validity, path coefficient test, r-square, f-square, and t-test. The hypothesis shows that out of thirteen hypotheses proposed, seven hypotheses are accepted and significant. The results of the hypothesis on the appropriate levels of instruction on the results of reading skills through the use of labyrinth media show a t-statistic of 3.043 means > 1.96 so that the hypothesis is accepted and p-values 0.002 means < 0.05 so it is significant. In conclusion, this media is quite effective in improving Javanese reading skills so that it can contribute to the preservation of local culture and the effectiveness of interactive media.

## Kata kunci:

*Efektivitas, Media Labirin,  
Aksara Jawa,  
Keterampilan Membaca*

## Abstrak

Rendahnya minat mempelajari aksara Jawa dan kurangnya media pembelajaran menjadi latar belakang penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media labirin aksara Jawa dan mendeskripsikan hubungan teori efektivitas menurut Slavin yaitu mutu pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, intensitas pembelajaran, dan waktu pembelajaran terhadap hasil keterampilan membaca melalui penggunaan media labirin aksara Jawa. Penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan teknik pengumpulan sampel dengan total sampling. Penelitian berlokasi di SDN Lontar 481 Surabaya dengan sampel 50 siswa kelas 4. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, *discriminant validity*, uji *path coefficient*, *r-square*, *f-square*, dan uji *t-test*. Hipotesis menunjukkan dari tiga belas hipotesis yang diajukan, terdapat tujuh hipotesis diterima dan signifikan.

---

Hasil hipotesis pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran terhadap hasil keterampilan membaca melalui penggunaan media labirin menunjukkan t-statistik 3.043 berarti  $>1.96$  sehingga hipotesis diterima dan p-values 0.002 berarti  $<0.05$  sehingga signifikan. Kesimpulannya, media ini cukup efektif meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa sehingga dapat berkontribusi pada pelestarian budaya lokal dan efektivitas media interaktif.

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

***Penulis Korespondensi:***

\*Dewi Fitri Ariana

\* dewi.21070@mhs.unesa.ac.id

---

## PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah yang menjadi bentuk dari warisan budaya dan keragaman di Indonesia. Bahasa Jawa berfungsi sebagai sarana untuk komunikasi dalam aktivitas kehidupan masyarakat sehari-hari (Sulthoni & Soetopo, 2020). Bahasa Jawa itu sangat beragam bentuknya, ada beragam kosakata yang dapat digunakan dalam kehidupan, sebagai sarana berkomunikasi, memiliki nilai luhur, dan mengajarkan kesopansantunan untuk membentuk pribadi seseorang (Josaphat et al., 2022). Bahasa Jawa dalam muatan lokal Kurikulum Merdeka yang dikenalkan kepada siswa untuk mengembangkan macam keterampilan siswa melalui adat, bahasa, dan budaya dalam materi Bahasa Jawa antara lain yaitu *unggah-ungguh basa*, aksara Jawa, wayang, *tembang*, kesenian Jawa, dan lainnya (Kaeksi et al., 2023).

Materi dalam Bahasa Jawa yang perlu siswa pelajari yaitu aksara Jawa yang perlu untuk dikenalkan dan dilestarikan kepada generasi muda. Pendidikan bahasa Jawa berfungsi sebagai alat penting untuk melestarikan budaya dan kebijaksanaan lokal, yang semakin berisiko dalam masyarakat modern (Pamungkas & Rigianti, 2023). Integrasi kearifan lokal ke dalam kurikulum membantu siswa mengembangkan karakter yang menyeluruh, mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan (Ernawati & Adipitoyo, 2020). Pentingnya menangani pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar digarisbawahi oleh berbagai tantangan yang menghambat pendidikan yang efektif.

Terdapat beberapa tantangan dalam pembelajaran Bahasa Jawa seperti banyaknya siswa yang kurang semangat mempelajari aksara Jawa sehingga mempengaruhi keterlibatan selama pembelajaran (Wulan et al., 2022). Pemakaian praktis bahasa Jawa

dalam kehidupan keseharian siswa sangat rendah, menyebabkan kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa dalam lingkungan akademik (Subrata et al., 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa mengalami beberapa kesulitan terkait materi aksara Jawa dan media jenga sebagai media pembelajaran inovatif dibuat guna menaikkan tingkat keterampilan membaca serta menulis, media tersebut layak digunakan dengan memiliki skor ahli media 92/115 dan 66/85 ahli materi (Rinata et al., 2023). Penelitian lain oleh (Efendi & Fajriah, 2023) terkait penggunaan media berbasis android materi aksara Jawa, terdapat beberapa kendala bisa dialami oleh siswa seperti terdapat siswa yang kesulitan menggunakan android dan perlunya pelatihan tambahan. Penelitian aksara Jawa menggunakan media AR membuat siswa merasa pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Halim et al., 2024). Melalui identifikasi kesenjangan penelitian terdahulu, menunjukkan sedikit penelitian yang menggunakan media labirin terutama pada aksara Jawa untuk kelas IV terhadap keterampilan membaca.

Urgensi penelitian ini menggabungkan unsur budaya lokal ke dalam media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya lokal terutama menarik minat siswa mempelajari aksara Jawa, bertujuan menaikkan tingkat keterampilan membaca aksara Jawa yang dianggap sulit bagi siswa kelas 4. Kebaruan penelitian ini dengan memperkenalkan media labirin aksara Jawa sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang masih jarang digunakan di sekolah-sekolah, penelitian ini berfokus pada materi *sandhangan* sebagai aspek penting aksara Jawa yang sering diabaikan siswa, dengan menggunakan media labirin penelitian akan lebih interaktif dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui efektivitas dari media labirin aksara Jawa pada keterampilan membaca aksara Jawa menggunakan *sandhangan* di kelas IV Sekolah Dasar dan pada keterampilan membaca aksara Jawa menggunakan *sandhangan* di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini juga mendeskripsikan hubungan keempat teori efektivitas menurut Slavin yaitu mutu pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, intensitas pembelajaran, dan waktu pembelajaran terhadap hasil keterampilan membaca melalui penggunaan media labirin aksara Jawa. Penelitian sebelumnya menjelaskan penggunaan media pendidikan interaktif dan kreatif yang akan berdampak positif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan prestasi belajar (Hapsari & Yuda, 2022). Media digital menarik yang berbentuk *game* edukatif akan lebih memotivasi siswa untuk mengeksplorasi materi (Subrat et al, 2024).

Didasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik guna melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Labirin Aksara Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca *Sandhangan* di Kelas IV SD”.

## METODE

Penelitian memanfaatkan jenis penelitian eksperimen pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen terdiri dari 4 faktor yakni hipotesis, variabel independen, variabel dependen, dan subjek. Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini memanfaatkan pengumpulan data melalui survei serta analisis data statistik. Survei didapatkan menggunakan data kuesioner yang disebar kepada peserta didik. Analisis data menggunakan aplikasi *SmartPLS 4*. Teknik analisis data pada *SmartPLS 4* menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, *discriminant validity*, uji *path coefficient*, *r-square*, *f-square*, dan uji *t-test*. Penelitian dilakukan di kelas IV-A dan IV-B tahun pelajaran 2024/2025 SDN Lontar 481 Surabaya pada 24-25 Februari 2025. Durasi penelitian selama 3 x 35 menit pembelajaran di masing-masing kelas. Media pembelajaran penelitian ini menggunakan media labirin aksara Jawa melalui *website wordwall* secara digital.

**Tabel 1.** Komponen Penelitian

Komponen Penelitian	Deskripsi
Instrumen	Lembar validasi, <i>pre test</i> , <i>post test</i> , kuesioner
Populasi	Siswa kelas IV-A dan IV-B SDN Lontar 481
Sampel	50 Siswa dengan teknik <i>total sampling</i>
Teknik Pengumpulan Data	<i>Pre test</i> , <i>post test</i> , kuesioner, dokumentasi

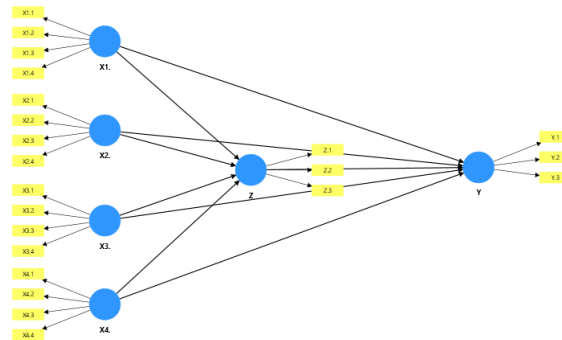
## HASIL

### Uji Validitas Instrumen

Instrumen penelitian yang telah diujikan kepada dosen validator antara lain modul ajar perangkat pembelajaran memperoleh skor 93.75, media pembelajaran digital labirin aksara Jawa memperoleh skor 100, materi pembelajaran dan soal-soal memperoleh skor 97.91. Seluruh instrumen memperoleh hasil uji validitas ahli disertai kriteria sangat valid serta layak digunakan dalam penelitian.

## Analisis Inferensial

Model ini tersusun atas empat variabel independen yakni mutu pembelajaran sebagai X1, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sebagai X2, intensitas pembelajaran sebagai X3, dan waktu pembelajaran sebagai X4.



**Gambar 1.** Model *Latent Variable* Penelitian

## Hasil Analisis Model Pengukuran (*Outer Model*)

### *Uji Validitas dan Reliabilitas*

Tahap evaluasi *outer model* memerlukan uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan SmartPLS 4. Uji ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari masing-masing indikator pada variabel dan mengetahui hubungan antar variabel laten dengan indikatornya. Uji validitas menggunakan *SmartPLS* dapat dievaluasi melalui nilai *outer loadings*, indikator keseluruhan pada data penelitian ini menunjukkan nilai di atas 0.7 sehingga dinyatakan valid. Maknanya indikator yang dipergunakan berhasil mengukur korelasi antara skor indikator/ pernyataan dengan konstraknya/ variabel, hingga mendukung validitas konstruk *outer model*.

**Tabel 2.** AVE

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)	Keterangan
X1.	0.824	Valid
X2.	0.770	Valid
X3.	0.735	Valid
X4.	0.778	Valid
Y	0.636	Valid
Z	0.842	Valid

Berdasarkan tabel *Average Variance Extracted* (AVE) tersebut menunjukkan nilai variabel penggunaan media labirin paling tinggi sebesar 0.842 dan hasil keterampilan

membaca memiliki nilai paling rendah 0.636. Seluruh variabel memiliki nilai di atas 0.5 sehingga dinyatakan valid.

**Tabel 3.** Nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*

Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	Ket	<i>Composite reliability (rho_c)</i>	Ket
X1.	0.935	Reliabel	0.949	Reliabel
X2.	0.900	Reliabel	0.930	Reliabel
X3.	0.884	Reliabel	0.917	Reliabel
X4.	0.905	Reliabel	0.933	Reliabel
Y	0.715	Reliabel	0.840	Reliabel
Z	0.906	Reliabel	0.941	Reliabel

Uji reliabilitas melalui nilai *Composite Reliability (rho c)* dan *Cronbach's Alpha*. Data disebut reliabel jika nilai *composite reliability* lebih dari 0.7 sedangkan nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0.7 memiliki reliabilitas baik. Uji reliabilitas menunjukkan seluruh variabel memiliki nilai di atas 0.7 yang maknanya variabel memiliki reliabilitas baik. Melalui kedua uji tersebut dapat dinyatakan bahwa data tersebut terbukti reliabel.

#### *Discriminant Validity*

*Discriminant validity* guna mengukur dan memberi kepastian bahwasanya konstruk/ variabel dalam *outer model* mengukur hal yang tidak sama yang tidak saling menindih. Pengujian *Discriminant validity* melalui tahap *cross loadings* dan HTMT.

**Tabel 4.** *Cross Loadings*

Indikator	X1.	X2.	X3.	X4.	Y	Z
X1.1	0.918	0.004	-0.109	-0.072	0.077	-0.219
X1.2	0.930	-0.021	-0.152	0.065	0.044	-0.277
X1.3	0.942	0.102	-0.247	-0.061	0.075	-0.246
X1.4	0.836	-0.005	-0.129	0.049	0.221	0.034
X2.1	-0.048	0.828	-0.212	0.048	0.043	-0.141
X2.2	-0.015	0.864	0.017	-0.222	0.090	-0.154
X2.3	0.021	0.889	-0.105	0.147	0.145	-0.128
X2.4	0.109	0.925	-0.190	-0.052	0.058	-0.222
X3.1	-0.043	-0.220	0.803	0.027	0.157	0.140
X3.2	-0.218	-0.125	0.882	-0.076	0.293	0.286
X3.3	-0.207	-0.141	0.880	-0.109	0.181	0.078
X3.4	-0.125	-0.032	0.862	-0.009	0.229	0.210
X4.1	0.027	-0.094	-0.018	0.870	0.420	0.343
X4.2	-0.082	0.057	-0.092	0.868	0.311	0.321
X4.3	-0.034	0.001	-0.072	0.903	0.402	0.307
X4.4	0.024	-0.051	0.006	0.887	0.327	0.234
Y.1	0.205	0.087	0.122	0.272	0.800	0.563
Y.2	-0.067	0.040	0.302	0.397	0.819	0.574

Y.3	0.036	0.106	0.222	0.338	0.773	0.439
Z.1	-0.252	-0.123	0.183	0.334	0.623	0.963
Z.2	-0.256	-0.166	0.269	0.261	0.621	0.903
Z.3	-0.200	-0.231	0.195	0.358	0.581	0.886

Hasil uji *discriminant validity* tahap *cross loadings* pada indikator yang telah menunjukkan nilainya lebih besar daripada konstruk blok lain sehingga setiap konstruk menunjukkan korelasi kuat dengan masing-masing indikatornya dan seluruh indikator dinyatakan valid.

Tabel 5. HTMT

	X1.	X2.	X3.	X4.	Y	Z
X1.						
X2.	0.082					
X3.	0.183	0.194				
X4.	0.082	0.161	0.107			
Y	0.200	0.135	0.316	0.515		
Z	0.230	0.204	0.232	0.377	0.817	

*Discriminant validity* tahap *Heterotrait-Monotrait Ratio of Correlations* (HTMT) merupakan alternatif untuk menilai validitas diskriminan. Berdasarkan tabel tersebut, nilai HTMT menunjukkan bahwa semua nilai kurang dari 0.9 sehingga memiliki validitas diskriminan yang baik antara variabel laten. Nilai HTMT harus kurang dari 0.9 untuk memastikan validitas diskriminan yang baik antara variabel laten.

### Analisis Model Struktural (*Inner Model*)

#### *Uji Path Coefficient*

Tabel 6. Uji Path

	<i>p-values</i>	Ket
X1. → Y	0.280	Pengaruh positif
X1. → Z	-0.212	Pengaruh negatif
X2. → Y	0.246	Pengaruh positif
X2. → Z	-0.145	Pengaruh negatif
X3. → Y	0.209	Pengaruh positif
X3. → Z	0.194	Pengaruh positif
X4. → Y	0.214	Pengaruh positif
X4. → Z	0.348	Pengaruh positif
Z → Y	0.659	Pengaruh positif

Uji *path coefficient* untuk mengukur kekuatan maupun menunjukkan arah hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Nilai koefisien uji *path* dalam rentang -1 hingga 1, yang memiliki nilai di atas 0.1 berarti berpengaruh terhadap model. Penggunaan media labirin memberikan pengaruh positif sangat kuat terhadap hasil keterampilan membaca ( $Z \rightarrow Y$ ) yang menunjukkan angka 0.659. Berbeda dengan mutu pembelajaran terhadap hasil penggunaan media labirin ( $X1 \rightarrow Z$ ) memberikan pengaruh negatif yang menunjukkan angka (-0.212).

#### Uji *Coefficients of Determination (R-Square/ $R^2$ )*

Uji koefisien determinasi *r-Square* dilakukan untuk menjelaskan varian tiap target variabel yang dianggap dipengaruhi oleh variabel lain dalam model. Hasil pengujian dengan nilai lebih dari 0.67 memiliki kriteria kuat, antara 0.33-0.66 memiliki kriteria moderat, antara 0.19-0.32 memiliki kriteria lemah.

**Tabel 7. *R-Square***

Variabel	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>	Keterangan
Y	0.627	0.585	Moderat
Z	0.248	0.181	Lemah

Variabel penggunaan media labirin menunjukkan 24.8% variasi pada variabel dapat dijelaskan oleh variabel independen, sisanya 75.2% dipengaruhi faktor lain. Nilai menunjukkan hubungan variabel independen dan penggunaan media labirin lemah, artinya model kurang menjelaskan tentang faktor yang memengaruhi penggunaan media labirin, sehingga masih banyak pengaruh dari luar model. Sementara itu, nilai variabel hasil keterampilan membaca menunjukkan 62.7% variasi pada variabel ini bisa diberi penjelasannya oleh variabel independen, sisanya 37.3% terpengaruh faktor lain. Nilai menunjukkan hubungan moderat, artinya model cukup menjelaskan faktor yang memengaruhi hasil keterampilan membaca.

#### Uji *Effect Size (F-Square/ $f^2$ )*

Uji *f-square* dilakukan untuk memprediksi pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lainnya dalam struktur model dengan nilai 0.02-0.15 berpengaruh kecil, nilai 0.15-0.35 berpengaruh sedang, dan nilai  $>0.35$  berpengaruh besar.



**Tabel 8.** *f-Square*

<b>Jalur</b>	<b><i>f-square</i></b>	<b>Keterangan</b>
X1. → Y	0.193	Sedang
X1. → Z	0.058	Kecil
X2. → Y	0.155	Sedang
X2. → Z	0.028	Kecil
X3. → Y	0.106	Kecil
X3. → Z	0.047	Kecil
X4. → Y	0.105	Kecil
X4. → Z	0.160	Sedang
Z → Y	0.876	Besar

Dari hasil uji *f-square*, menunjukkan bahwa terdapat 5 jalur yang memiliki pengaruh kecil dengan nilai lebih kecil dari 0.15, terdapat 3 jalur memiliki pengaruh sedang dengan nilai 0.15-0.35, dan terdapat 1 jalur memiliki pengaruh besar dengan nilai lebih dari 0.35. Nilai *f-square* dengan nilai paling besar yaitu jalur  $Z \rightarrow Y$  0.876, penggunaan media labirin memberikan dampak yang sangat signifikan dalam meningkatkan penilaian hasil keterampilan membaca. Nilai  $f^2$  paling kecil yaitu 0.028, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran memiliki pengaruh yang relatif kecil terhadap penggunaan media labirin.

#### *Uji t-test (Uji Hipotesis)*

Hipotesis akan diterima apabila memiliki nilai *t-statistics* yang lebih besar dari 1.96, hipotesis akan ditolak apabila memiliki nilai *t-statistics* lebih kecil dari 1.96. *P-values* memiliki pengaruh signifikan apabila nilainya lebih kecil dari 0.05 yang artinya hipotesis diterima. *P-values* tidak signifikan apabila nilainya lebih besar dari 0.05 yang artinya hipotesis ditolak.

**Tabel 9.** Pengujian *Direct Effect*

	<b><i>Original sample (O)</i></b>	<b><i>Sample mean (M)</i></b>	<b><i>Standard deviation (STDEV)</i></b>	<b><i>T statistics ( O/STDEV )</i></b>	<b><i>P values</i></b>
<b>X1. → Y</b>	0.280	0.271	0.095	2.941	0.003
<b>X1. → Z</b>	-0.212	-0.171	0.184	1.151	0.250
<b>X2. → Y</b>	0.246	0.238	0.101	2.439	0.015
<b>X2. → Z</b>	-0.145	-0.151	0.132	1.105	0.269
<b>X3. → Y</b>	0.209	0.212	0.102	2.056	0.040
<b>X3. → Z</b>	0.194	0.227	0.162	1.197	0.231
<b>X4. → Y</b>	0.214	0.221	0.109	1.970	0.049
<b>X4. → Z</b>	0.348	0.348	0.107	3.261	0.001
<b>Z → Y</b>	0.659	0.639	0.097	6.800	0.000

Pada tabel tersebut yang memiliki pengaruh signifikan terdapat 6 jalur dapat dilihat pada tabel *p values* yang nilainya lebih kecil dari 0.05 yaitu  $X1. \rightarrow Y$ ,  $X2. \rightarrow Y$ ,  $X3. \rightarrow Y$ ,  $X4. \rightarrow Y$ ,  $X4. \rightarrow Z$ ,  $Z \rightarrow Y$ . Nilai *p values* yang lebih kecil dari 0.05 maknanya punya pengaruh yang signifikan dari variabel eksogen atas variabel endogen. Nilai yang tidak signifikan terdapat 3 jalur dapat dilihat pada tabel *p values* yang nilainya lebih besar dari 0.05 yakni  $X1. \rightarrow Z$ ,  $X2. \rightarrow Z$ , dan  $X3. \rightarrow Z$ .

**Tabel 10.** Pengujian *Indirect Effect*

	<i>Original sample (O)</i>	<i>Sample mean (M)</i>	<i>Standard deviation (STDEV)</i>	<i>T statistics ( O/STDEV )</i>	<i>P values</i>
<b>X1. <math>\rightarrow</math> Z <math>\rightarrow</math> Y</b>	0.128	0.141	0.104	1.227	<b>0.220</b>
<b>X2. <math>\rightarrow</math> Z <math>\rightarrow</math> Y</b>	0.229	0.222	0.075	3.043	<b>0.002</b>
<b>X3. <math>\rightarrow</math> Z <math>\rightarrow</math> Y</b>	-0.139	-0.114	0.123	1.131	<b>0.258</b>
<b>X4. <math>\rightarrow</math> Z <math>\rightarrow</math> Y</b>	-0.096	-0.100	0.089	1.078	<b>0.281</b>

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 1 jalur yang signifikan sebab nilai *p values* lebih kecil dari 0.05 yaitu jalur  $X2. \rightarrow Z \rightarrow Y$  ( $X2$  terhadap  $Y$  melalui  $Z$ ). Terdapat 3 jalur yang tidak signifikan karena nilai *p values* lebih besar dari 0.05 yakni jalur  $X1. \rightarrow Z \rightarrow Y$  ( $X1$  atas  $Y$  lewat  $Z$ ),  $X3. \rightarrow Z \rightarrow Y$  ( $X3$  atas  $Y$  lewat  $Z$ ), dan  $X4. \rightarrow Z \rightarrow Y$  ( $X4$  atas  $Y$  lewat  $Z$ ).

#### *Hasil Uji Hipotesis*

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwasanya Hipotesis diterima ada 7 terdapat pada  $H4$  (waktu pembelajaran ( $X4$ ) berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan media labirin ( $Z$ )),  $H5$  (mutu pembelajaran ( $X1$ ) punya pengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca ( $Y$ )),  $H6$  (kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran ( $X2$ ) punya pengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca ( $Y$ )),  $H7$  intensitas pembelajaran ( $X3$ ) punya pengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca ( $Y$ )),  $H8$  (waktu pembelajaran ( $X4$ ) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca ( $Y$ )),  $H9$  (penggunaan media labirin ( $Z$ ) punya pengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca ( $Y$ )), serta  $H11$  (kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran punya pengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca melalui penggunaan media labirin) karena memenuhi syarat nilai *t-statistics* lebih besar dari 1.96. Sedangkan hipotesis

ditolak ada 6 terdapat pada H1 (mutu pembelajaran (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan media labirin (Z)), H2 (kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan media labirin (Z)), H3 (intensitas pembelajaran (X3) berpengaruh secara signifikan terhadap h penggunaan media labirin (Z)), H10 (mutu pembelajaran punya pengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca melalui penggunaan media labirin), H12 (intensitas pembelajaran punya pengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca melalui penggunaan media labirin), dan H13 (penggunaan media labirin berpengaruh secara signifikan terhadap hasil keterampilan membaca melalui penggunaan media labirin) karena tidak memenuhi syarat nilai *t-test* lebih kecil dari 1.96.

## PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan model *cooperative learning* yang tersusun atas 6 sintaks yakni mengutarakan tujuan serta memberi motivasi siswa, memberi sajian informasi, mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok belajar, membimbing kelompok belajar, mengevaluasi hasil belajar, serta memberikan penghargaan (Rusman, 2012). Penelitian bertujuan untuk menguji efektivitas media labirin aksara Jawa pada keterampilan membaca aksara Jawa memakai *sandhangan*. Efektivitas ialah kecakapan dalam mencapai tujuan yang akurat dan telah ditetapkan. (Hani Handoko, 2003:7). Efektivitas bersinggungan dengan mencapai tujuan yang diperoleh, kegunaan dari hasil, dan memberikan tingkat kepuasan kepada pengguna. (Ali Muhidin, 2009). Efektivitas pembelajaran merupakan tolok ukur keberhasilan interaksi antar siswa bersama siswa juga siswa bersama guru, efektivitas pembelajaran didapatkan selama pembelajaran berlangsung. (Rohmawati et al., 2015). Sesuai dengan teori Slavin, tentang efektivitas, penelitian ini menilai tentang mutu pendidikan, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, intensitas pembelajaran, dan waktu pembelajaran dalam (Slavin, 2009).

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan secara singkat terdiri dari mengerjakan *pretest*, menyimak penjelasan materi, penggunaan media labirin aksara Jawa, mengerjakan LKPD, mengerjakan *posttest*, dan mengisi kuesioner. Bahasa Jawa ialah materi terkait bahasa, budaya, dan sastra. (Nuraseh et al., 2023). Bahasa Jawa memiliki lima indikator materi berbasis kompetensi untuk siswa di Sekolah Dasar yakni, mendengar, berbicara, membaca, menulis, serta apresiasi sastra. (Widodo & Hanifah,

2020). Pembelajaran aksara Jawa, pada materi penggunaan *sandhangan* menjadi tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan dasar. Siswa kesulitan membedakan bunyi dan bentuk *sandhangan*, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk mengatasi masalah ini.

Pada studi sebelumnya menunjukkan bahwa, cara mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan menggunakan permainan sebagai medianya. (Husain & Tuharto, 2024). Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi, sehingga seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan sebagai alat dalam menyampaikan materi, untuk melaksanakan proses belajar mengajar dengan mudah (Sapriyah, 2019).

Penelitian memanfaatkan *SmartPLS 4* selaku metode penelitian untuk analisis data. *Partial Square Structural Equation Modelling* (PLS-SEM) adalah metode penelitian guna melaksanakan analisis data yang nilainya cukup kuat karena menggunakan data nominal, data interval, , rasio, dan syarat asumsi (Yamin & Kurniawan, 2011). Hasil analisis data melalui *SmartPLS 4* menunjukkan seluruh indikator kuesioner terbukti valid dan reliabel untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan uji hipotesis menunjukkan bahwa, *t-test* yang lebih besar dari 1.96 artinya hipotesis diterima serta nilai *p values* yang kurang dari 0.05 dinilai signifikan. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa mutu pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, intensitas pembelajaran, dan waktu pembelajaran mempengaruhi keterampilan membaca aksara Jawa dan terbukti meningkatkan nilai peserta didik. Waktu pembelajaran juga terbukti mempengaruhi media labirin sehingga semakin berkualitasnya waktu pembelajaran maka semakin efektif media pembelajaran yang digunakan. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran juga terbukti memengaruhi hasil keterampilan membaca melalui penggunaan media labirin aksara Jawa.

Hasil ini memperkuat temuan dari penelitian lampau seperti yang dilaksanakan oleh Husain (2024), yang menyampaikan bahwasanya media labirin berada pada kategori efektivitas sedang dan dinilai mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Pada penelitian ini, hasil juga menunjukkan bahwa media labirin cukup efektif untuk digunakan selama pembelajaran. Perlu adanya beberapa perubahan dan penyesuaian agar media labirin ini berada pada kategori efektif.

Temuan ini menjelaskan cara kerja media labirin aksara Jawa yang menggabungkan unsur budaya, permainan, visual, dan pemecahan masalah. Proses eksploratif dalam memecahkan masalah seperti mencari jalan keluar dari labirin dapat membantu siswa dalam memperkuat kemampuan membaca aksara Jawa. Di mana pada saat bermain, siswa harus mencari jalan keluar dengan cara menemukan jawaban yang tepat dari labirin, sehingga kemampuan membaca, menulis, dan mengingat setiap aksara Jawa dan *sandhangan* benar-benar diasah melalui penggunaan media labirin yang interaktif ini. Media ini juga sebagai bentuk pelestarian budaya Jawa sehingga aksara Jawa tidak akan ditinggalkan dan semakin dipertahankan keberadaannya.

Efektivitas media labirin dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti antusiasme siswa terhadap media, kemampuan awal siswa, Tingkat pemahaman siswa, keterampilan guru dalam mengajarkan penggunaan media, dll. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini tidak dapat digeneralisasi ke seluruh populasi siswa sekolah dasar tanpa mempertimbangkan konteks implementasinya. Media labirin ini dapat meningkatkan antusiasme siswa, membangkitkan rasa cinta terhadap budaya sendiri, dan meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik. Media labirin ini turut sebagai penghubung antara teknologi, budaya, dan permainan tradisional.

## SIMPULAN

Pada penelitian menunjukkan bahwa data kuesioner valid dan reliabel. Penggunaan media labirin aksara Jawa terbukti cukup efektif secara statistik dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa dengan *sandhangan* pada siswa kelas IV SD. Media labirin aksara Jawa cukup berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan membaca *sandhangan*. Hasil analisis juga menunjukkan kontribusi positif antara mutu pembelajaran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, intensitas pembelajaran, dan waktu pembelajaran terhadap keterampilan membaca aksara Jawa melalui penggunaan media labirin aksara Jawa di kelas IV SD. Temuan ini memiliki implikasi positif terhadap media pembelajaran digital berbasis budaya lokal di sekolah dasar. Kontribusi penelitian terdapat pada inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, yaitu media labirin yang melatih kemampuan membaca dan memecahkan masalah. Rekomendasi untuk guru dapat menggunakan media labirin aksara Jawa sebagai pengayaan materi Bahasa Jawa. Disarankan peneliti selanjutnya melakukan studi dengan

sampel yang lebih luas dan beragam, mengembangkan media labirin aksara Jawa melalui aplikasi maupun *website* lain yang lebih mudah diakses siswa, dan mengeksplorasi efektivitas media terhadap aspek lain seperti keterampilan menulis aksara Jawa.

## REFERENSI

- Efendi, R., & Fajriah, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran “Si Raja” Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar.
- Ernawati, Y., & Adipitoyo, S. (2020). *Building the Character of Elementary School Students through Javanese Language Learning*.
- Halim, D. K., Chandrawati, T. B., & Nugroho, E. W. (2024). Improving Students’ Interest in Learning Javanese Character by Using Augmented Reality. *Improving Students’ Interest in Learning Javanese Character by Using Augmented Reality Journal of Business and Technology*, 4(1).
- Hapsari, E. D., & Yuda, Y. P. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Berbasis Mobile Terhadap Prestasi Siswa. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 351–361. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.475>
- Husain, M. A., & Tuharto, T. (2024). Pengembangan Permainan Labirin Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 10(2), 142–156. <https://doi.org/10.21831/jpm.v10i2.21281>
- Josaphat, Y. A. P., Cahyaningrum, A. N., Ladifa, H., Syach, S. F. N., & Khana, S. W. C. (2022). Eksistensi Bahasa Jawa Bagi Masyarakat Jawa di Era Westernisasi Bahasa. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(1), 65–71. <https://doi.org/10.22437/titian.v6i1.16046>
- Kaeksi, E., Daryanto, J., & Kurniawan, S. B. (2023). Analisis Peran Guru dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(6). <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i6.73445>
- Nuraseh, S., Indah Ayu, A., Kirana Dewi, A., Nur Annisa, S., & Petricia, F. (2023). Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Aksara Jawa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Kwartet Aksara Jawa. In *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 (6). November. <https://edumediasolution.com/index.php/society>
- Pamungkas, T. A., & Rigiati, H. A. (2023). Pengaruh Pembiasaan Penggunaan Bahasa Jawa dalam Pembentukan Karakter Patriotisme Siswa Sekolah Dasar. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 392–403. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1193>
- Rinata, S., Yuwono<sup>2</sup>, A., Hanifah Insani, N., Bahasa, P., Jawa, S., Bahasa, F., Seni, D., & Semarang, U. N. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran

- Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa, 11 (1).  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang>
- Rohmawati, A., Rawamangun Muka, J., & Timur, J. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 (1) 9. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Subrata, H., Zuhdi, U., Dewi, H., & Vidiandari, W. (2020). *International Journal of Social Science and Education Research Studies Implementation of the “TANDUR” Model with Script Card Media in Learning Local Content in Regional Languages (Javanese) in Elementary Schools*. <https://doi.org/10.55677/ijssers/V02I12Y2022-14>
- Sulthoni, A., & Soetopo, D. (2020). Dialektika Bahasa Jawa dalam Adat Perang Bangkat Suku Osing Kecamatan Singojuruh. *Khazanah Pendidikan*, 14(1), 115–134. <https://doi.org/10.30595/jkp.v14i1.8469>
- Wulan, A., Cahyani, P., & Subrata, H. (2022). Analisis Problematika dalam Pembelajaranmuatan Lokal Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>