

**PENGARUH MODEL *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA PAKURAJA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA
MATERI AKSARA JAWA SD**

Hanifah Wulandari, Dwiana Asih Wiranti

Prodi PGSD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UNISNU Jepara

Surel: 191330000545@unisnu.ac.id

Abstract: This research aims to determine the effect of using the jigsaw model assisted by Pakuraja media on class IV learning outcomes in Javanese language learning with Javanese script material at SD Negeri 8 Suwawal. The type of research carried out was quantitative research using a One-Group Pretest-Posttest design. The total research sample was taken from a population of 25 students. Data collection was carried out using the test method. The results of this research show that the students' average pretest score was 51.68 and the average posttest score was 86.72. Not only that, the results of hypothesis testing using the t-test and simple regression test also show a significant influence on student learning outcomes. So it can be said that this research was successful.

Keyword: *Jigsaw, Learning Result, Javanese Script*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *jigsaw* berbantuan media pakuraja terhadap hasil belajar kelas IV pada pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa di SD Negeri 8 Suwawal. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian diambil secara total dari populasi dengan jumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilaksanakan memakai metode tes. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa hasil nilai peserta didik rerata nilai *pretest* memperoleh 51.68 dan nilai rerata *posttest* menjadi 86,72. Tak hanya itu hasil uji hipotesis memakai uji-t dan uji regresi sederhana juga memperlihatkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sehingga, penelitian ini bisa dinyatakan berhasil.

Kata Kunci: *Jigsaw, Hasil Belajar, Aksara Jawa*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sebuah upaya nyata dalam proses pendewasaan peserta didik agar berbagai bakat yang dimiliki dapat berkembang dengan baik. Berbagai kemampuan dan keterampilan dalam diri peserta didik dapat dikembangkan secara lebih optimal melalui keikutsertaannya dalam pendidikan, sebab sudah seharusnya pendidikan dibentuk sedemikian rupa sebagai wadah yang mampu memberikan berbagai pengetahuan dan membantu

anak agar mencapai prestasi setinggi-tingginya dalam aktivitas belajar (Malik, 2020). Pendidikan yang memuat aktivitas belajar mengajar memiliki peran krusial yang juga mempengaruhi proses pembentukan karakter dan perilaku peserta didik (Hasanah & Wiranti, 2023).

Penelitian yang dilaksanakan (Hanik, Vebriyani, & Nikmah, 2022) menguraikan bawa pendidikan yang bermutu tinggi menjadi dasar peradaban era globalisasi sekarang ini. Melalui pendidikan karakter, sikap ataupun sudut pandang dari seseorang, keluarga,

masyarakat maupun negara dapat ditumbuhkan ke arah yang lebih baik (Hasan, Halik, & Suratman, 2023). Merujuk pada uraian di atas, pendidikan bisa diartikan sebagai suatu hal yang penting dan menjadi hak dari setiap orang.

Wujud dari manifestasi budaya Indonesia salah satunya ialah bahasa. Indonesia sebagai yang majemuk memiliki beraneka jenis bahasa yang salah satunya ialah bahasa Jawa. Bahasa Jawa sendiri memiliki karakteristik yang unik salah satunya yaitu aksara Jawa. Aksara Jawa yang dikenal pula sebagai aksara legena terdiri dari 20 aksara yang berupa aksara utuh yang masih asli ataupun belum diimbui sandhangan ataupun pasangan.

Aksara Jawa adalah aksara daerah yang kelestariannya perlu untuk dijaga dan dilindungi supaya tidak punah karena merupakan aset budaya dan kekayaan negara yang berharga. Aksara Jawa saat ini dianggap sebagai aksara yang sulit dipelajari karena belum pernah dipaparkan kepada anak-anak. Padahal, ini merupakan warisan nenek moyang yang perlu untuk dilestarikan (Fardani, Wiranti, Ismaya, & Kumala, 2023). Oleh karena itu, upaya nyata yang bisa dilakukan untuk melindunginya adalah melalui pendidikan formal. Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal harus diadakan pada jenjang pendidikan dasar. Diberikannya materi aksara Jawa ditujukan guna membentuk fondasi yang kokoh berkaitan dengan pemahaman mendalam terhadap aksara Jawa sebagai bekal pengetahuan yang nantinya digunakan pada jenjang pendidikan selanjutnya (Yusmiati, Prasetyawati, & Ardiyanto, 2019).

Berlandaskan pada temuan dari proses pengamatan yang sudah dilakukan

di kelas IV SD Negeri 8 Suwawal pada tanggal 8 Desember 2023. Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran aksara Jawa pada pelajaran bahasa Jawa masih sangat rendah. Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) di SD Negeri 8 Suwawal yaitu 70, sedangkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam materi aksara Jawa masih banyak yang masih di bawah rata-rata. Guru belum terlihat menerapkan model yang mampu membawa peningkatan hasil belajar. Sejauh ini berdasarkan wawancara, diketahui bahwa ketika guru melaksanakan aktivitas pengajaran masih didominasi oleh pemakaian model pembelajaran konvensional atau metode ceramah dan penugasan. Pemakaian model pembelajaran yang minim variasi dan tidak melibatkan partisipasi aktif siswa akan menimbulkan kebosanan serta tidak antusiasnya siswa terhadap pembelajaran. Selain model pembelajaran, media juga menjadi permasalahan di dalam hasil belajar aksara Jawa. Media pembelajaran dapat berfungsi menjadi sebuah sarana penghubung antara pesan atau bahan ajar kepada siswa, supaya pembelajaran yang menarik bisa tercipta sehingga mampu meningkatkan perolehan hasil belajar dari siswa (Widiastuti, Supriyanto, & Susanto, 2021). Sejauh ini media yang digunakan guru hanya mengacu pada buku "Bahasa Jawa Referensi Bahan Ajar Sesuluh". Guru merasa belum menemukan media yang tepat untuk mengajarkan aksara Jawa.

Merujuk pada masalah-masalah yang ada, maka dibutuhkan adanya solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Upaya yang bisa dilaksanakan guna mewujudkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa yaitu dengan memvariasikan aktivitas pembelajaran melalui penggunaan model dan media

yang inovatif. Peneliti memberikan solusi salah satunya adalah dengan melalui model pembelajaran yaitu model *jigsaw* dengan berbantuan media pakuraja.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* efektif dipakai dalam aktivitas belajar mengajar. Dikatakan demikian, karena tahapan-tahapan dari model ini, memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk berkontribusi aktif dalam aktivitas diskusi, sebab setiap siswa bertanggungjawab terhadap penyelesaian tugas yang dimiliki dan wajib diinformasikan ke anggota kelompoknya (Hani, 2020).

Menurut (Widyaningrum & Harjono, 2019) model pembelajaran *jigsaw* mendorong siswa supaya lebih proaktif dan terbiasa untuk bekerja sama membantu satu sama lain guna memahami suatu materi pelajaran supaya hasil belajar terbaik bisa dicapai. Sedangkan (Asmara, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ialah model pembelajaran berkelompok dimana siswa melakukan aktivitas belajarnya di dalam sebuah kelompok heterogen dengan anggota 4-6 individu yang saling bergantung dan aktif bekerja sama, serta bertanggung jawab kepada anggota kelompok lain dalam menyelesaikan materi.

Keunggulan dari model *jigsaw* yaitu memberikan kemudahan kepada guru dalam aktivitas mengajarnya sebab di dalam model ini ada kelompok ahli yang memiliki tugas untuk memaparkan materi, pemerataan penguasaan materi bisa tercapai dalam waktu yang singkat, serta mampu melatih siswa agar terbiasa aktif untuk berani mengemukakan pendapatnya (Sujarwo, Ismaya, & Ermawati, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut model *jigsaw* cukup efektif

dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu penelitian ini akan memilih model pembelajaran *jigsaw* sebagai solusi yang akan dibantu dengan penggunaan media pembelajaran.

Pemakaian media dalam penyelenggaraan aktivitas pembelajaran bisa mempermudah para siswa dalam memahami secara mendalam materi yang guru sampaikan agar nantinya tujuan yang diinginkan bisa terwujud dengan optimal. Media pembelajaran merupakan suatu instrumen fisik ataupun non fisik yang dapat digunakan menjadi perantara guru dengan siswa supaya pemahaman terhadap materi yang dipelajari dapat lebih cepat dan mampu mencapai hasil yang diharapkan. (Nurfadhillah, 2021). Di samping hal tersebut, media pembelajaran bisa pula dipakai oleh seorang pendidik untuk menyampaikan informasi dengan baik (Widyarti, Sulianto, & Kurniasari, 2023).

Penggunaan media pembelajaran juga bisa mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan menyederhanakan sesuatu yang kompleks. Dalam pemilihan media pembelajaran yang nantinya digunakan, perlu disesuaikan secara tepat dengan materi dan tujuan pembelajaran, agar mampu membangkitkan perhatian, perasaan, pikiran dan minat dari siswa dengan sedemikian rupa, sehingga nantinya siswa termotivasi supaya lebih proaktif ketika aktivitas belajar mengajar sedang berlangsung.

Media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini yaitu media PAKURAJA (Papan Kubus Aksara Jawa). Menurut (Shofiyana & Nita, 2019) media pakuraja dikembangkan sebagai pemecah masalah yaitu sebuah inovasi aktivitas belajar mengajar di kelas supaya tidak monoton. Media ini sedikit berbeda dengan yang suda dikembangkan dalam riset sebelumnya.

Media pakuraja merupakan media yang memiliki unsur 3 dimensi, media ini dilengkapi dengan 20 kubus aksara Jawa, 20 kartu pasangan, 20 kartu sandangan, 16 kartu pitakon, 16 kartu wangsulan, dan 16 kartu hukuman.

Berlandaskan pemaparan pada bagian sebelumnya, dalam rangka merealisasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran aksara Jawa, peneliti tertarik melaksanakan sebuah kajian yang berjudul “Pengaruh Model *Jigsaw* Berbantuan Media Aksara Jawa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Aksara Jawa Di SD Negeri 8 Suwawal”. Penelitian ini bisa bermanfaat bagi para siswa dalam berpikir kritis dan memberikan manfaat pula bagi para pendidik untuk memperoleh pengetahuan tentang inovasi model pembelajaran yang interaktif agar motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar mengajar meningkat.

METODE

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen yang memakai *desain one group pretest and posttest* (Widiyono, 2020). Penelitian dilaksanakan pada satu kelas eksperimen melalui pemberian *treatment* menggunakan media pakuraja. Pre-test dan Post-test juga dilaksanakan guna mengukur hasil belajar siswa. Kajian ini dilakukan di SD Negeri 8 Suwawal. Riset yang peneliti laksanakan memakai teknik sampling jenuh yang diambil dari keseluruhan siswa yang berada di kelas IV yang jumlah populasi sebanyak 25 siswa. Riset ini menggunakan variabel *independent* (media pakuraja) dan variabel *dependent* (hasil belajar). Teknik yang dipakai mengumpulkan data ialah tes yang terdiri dari 25 soal pilihan

ganda. Teknik yang dipakai dalam menganalisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat, dan uji hipotesis berbantuan program perangkat lunak SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah menguji apakah model pembelajaran *jigsaw* dengan berbantuan media pakuraja (papan kubus aksara Jawa) mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kelas IV bahasa Jawa materi Aksara Jawa kemudian dianalisis. Sebelum melaksanakan aktivitas analisis data, dilaksanakan uji coba terhadap 30 butir soal pilihan ganda kepada kelas V yang sudah pernah mendapatkan materi tentang aksara Jawa pada kelas sebelumnya, kemudian hasil yang ada diproses dalam sejumlah pengujian yakni validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Sebanyak 25 butir pilihan ganda dinyatakan valid dan sisanya yaitu 5 butir soal, tidak dipergunakan dalam riset. Setelah melakukan serangkaian tes tersebut dilanjut dengan melakukan penelitian dengan *pretest* dan *posttest*.

Dari perolehan nilai *Pretest* dan *Posttest* yang sudah dilaksanakan, didapatkan nilai tertinggi pada *pretest* yakni 67 sementara perolehan nilai terendah yakni 40 dengan nilai rata-rata yaitu 51,68. Siswa yang memenuhi batas ketuntasan pada *pretest* yaitu hanya terdapat 2 siswa sedangkan 23 siswa tidak tuntas. Sedangkan nilai tertinggi saat *posttest* adalah 100 dan sebanyak 25 siswa tuntas dalam KKM. Secara lebih detail data yang didapatkan termuat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1
Hasil pretest posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	76	100
Nilai Terendah	40	76
Rata-rata	1,68	86,72
Siswa tuntas	2	25

Hasil yang ditemukan memperlihatkan masih rendahnya perolehan nilai pada tes sebelum pemberian perlakuan (*pretest*) dan KKM sebesar 70 belum bisa dicapai. Pada tes sesudah pemberian perlakuan (*posttest*) didapatkan temuan yakni nilai tertinggi mencapai 100 sedangkan nilai terendah 76 dengan nilai rerata mencapai 86,72. Mengacu dari temuan yang didapat dari tes setelah pemberian perlakuan, diketahui bahwa semua siswa sebanyak 25 telah tuntas dan mampu mencapai KKM. Sehingga bisa dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media pakuraja mengalami kenaikan, perbandingan tersebut dapat dilihat pada nilai *pretest* dan *posttest*.

Langkah awal setelah melakukan penelitian yaitu melaksanakan uji prasyarat mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Kriteria pengambilan keputusan dari uji normalitas yakni, data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi $> (0,05)$. Setelah dilakukan uji normalitas *One-Sampel Komologorov Smirnov Test* diperoleh nilai $(0,200 > 0,05)$, dapat disimpulkan bahwa data yang ada distribusinya normal.

Selanjutnya melakukan uji homogenitas yang dilakukan dengan analisis test homogeneity of variences. Prasyaratan homogen adalah nilai signifikansinya $> 0,05$ sehingga dapat dikatakan homogen dan apabila nilai signifikansinya $< 0,05$ data tersebut dinyatakan tidak homogen. Temuan yang

diperoleh dari hasil pengujian homogenitas adalah dengan nilai signifikansi $0,081 > 0,05$ sehingga simpulan yang bisa diambil adalah data tersebut dikatakan homogen.

Tahapan pertama dalam pengujian hipotesis adalah melakukan pengujian terhadap ketuntasan kemampuan berpikir kritis atau uji KKM. Hal ini dilaksanakan memakai uji *paired sampel t-test* (uji-t) dengan ketuntasan KKM yang sudah ditentukan yakni 70 pada mata pelajaran aksara Jawa.

Uji paired sampel t-test dilaksanakan guna menguji pengaruh model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media pakuraja terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Setelah dilaksanakan, data yang diperoleh dari uji-t adalah:

Tabel 2
Samples t-test

Paired Differences		T	d	S
M	St	S	95%	Confi
e	d.	t	dence	.
a	D	d	Interv	(
n	ev	.	al of	2
ti	r	the	Differ	-
o	r	Differ	ence	t
n	o	ence	L U	a
r	L	U	M o p	il
M	o	p	e w p	e
e	w	p	a e e	d
a	e	e	n r r)
n	r	r		
P	P	-	7.	1
a	r	3	8	.
i	et	5.	5	5
r	e	0	5	7
1	st	4		1
-	0			8
P				9
				0
				0
				3
				7
				3

o
st
te
st

Merujuk pada perolehan dari *Uji Paired Sampel Test* yang termuat dalam tabel tersebut memperlihatkan nilai Sig.(2-tailed) yakni $0.000 < 0.05$ dan $t_{hitung} = 22.303 > t_{tabel} = 2,064$ maka bisa dinyatakan H_0 ditolak. Sehingga, bisa dikonklusikan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar ketika sebelum dan setelah memakai model *jigsaw* berbantuan media pakuraja. Kriteria yang dipakai dalam penetapan keputusan terdiri dari: 1) Apabila nilai sig. hitung (probabilitas) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Apabila nilai sig. hitung (probabilitas) $> 0,05$ maka H_0 diterima. 2) Apabila nilai $t_{hitung} >$ maka H_0 ditolak. Sambil nilai $t_{hitung} <$ maka H_0 diterima.

Hipotesis yang kedua adalah uji regresi sederhana. Kriteria penentuan keputusan dalam pengujian regresi sederhana yaitu apabila nilai sig. $> 0,05$ maka variabel tidak berpengaruh dan sebaliknya, apabila nilai sig. $< 0,05$ maka variabel berpengaruh. Adapun perolehan data uji regresi linier sederhana yaitu:

a. Uji anova

Tabel 3 uji anova

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Significance
1 Regression	592.406	1	592.406	18.347	.000 ^b
Residual	742.634	2	371.317		
Total	1335.040	3			

a. Dependent Variable: Posttest

b. Predictors: (Constant), Pretest

Merujuk pada table 3 dapat menjelaskan ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari variabel x terhadap variabel y. Temuan yang ada memperlihatkan bahwa $F_{hitung} = 18.347$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka model regresi bisa digunakan dalam memprediksi variabel x terhadap variabel y. Artinya terdapat pengaruh variabel (model *jigsaw* berbantuan media pakuraja) terhadap variabel (hasil belajar)

b. Uji determinasi (R square)

Setelah dilakukan analisis regresi linier sederhana diperoleh koefisien determinasi (R square). Koefisien (R square) memiliki tujuan mencari tahu sebesar apa kemampuan variabel independent (model *jigsaw* bebantuan media pakuraja) mampu menjelaskan variabel dependen (hasil belajar). Besarnya nilai koefisien determinasi (R square) = 0,4444. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa dengan model regresi, dimana variabel independent (model *jigsaw* berbantuan media pakuraja) berpengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar). Penetapan keputusan uji regresi linier sederhana berdasar pada nilai signifikansinya. Hasil yang diperoleh secara detail bisa diamati dalam tabel ini:

Tabel 4

Hasil uji regresi sederhana

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Significance
	B	Std. Beta		
		d.		

	Er ror				
1 (Co	62.	5.		10.	0.
nsta	30	81		71	00
nt)	1	3		7	0
Pret	0.4	0.	0.666	4.2	0.
est	73	11		83	00
		0			0

a. Dependent Variable: Posttest

Berdasarkan tabel tersebut, bisa dilihat nilai sinifikansi 0,000 atau 0,000 < 0,5 dan juga didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 4,283 > t_{tabel} 2,064 maka bisa dikonklusikan terdapat pengaruh antara variabel x (model *jigsaw* berbantuan media pakuraja) dan variabel y (hasil belajar). Diperoleh nilai *Constant* (a) = 62,301 sementara itu nilai *trust* (b/kofisien regresi) = 0,473 maka persamaan regresinya ialah $Y = a + Bx = 62,301 + 0,437 X = 62,774$ yang artinya regresi tersebut bernilai positif.

Pembahasan

Pengaruh pembelajaran berbantuan model *jigsaw* berbantuan media pakuraja terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa di SD Negeri 8 Suwawal memiliki pengaruh yang positif. Pengaruh tersebut dapat diketahui dengan pengajuan hipotesis yaitu melalui uji paired sampel T-test. Setelah dilakukan pengujian terhadap hipotesis memakai uji-t bisa diketahui taraf signifikansinya = 0,000 dan nilai $\alpha = 0,05$ yang maknanya signifikansi < 0,05 atau 0,000 < 0,05. Dalam uji paired sampel T-test juga bisa diamati hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Diketahui bahwa besar nilai t_{hitung} adalah 22,303 dan besar t_{tabel} adalah 2,064. Diperoleh bahwa 22,303 > 2,064 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dar itu, konklusi yang bisa diambil ialah terdapat pengaruh hasil belajar sebelum

dan sesudah memakai model *jigsaw* berbantuan media pakuraja pada materi Aksara Jawa kelas IV SD Negeri 8 Suwawal.

Uji yang kedua dapat di lihat dari uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai *Constant* (a) = 62,301 sedangkan nilai *trust* (b/kofisien regresi) = 0,437 maka persamaan regresinya ialah $Y = a + Bx = 62,301 + 0,437 X = 62,774$ yang maknanya regresi tersebut nilainya positif, maka bisa dikatakan arah pengaruh antara variabel terikat ialah positif. Perolehan nilai signifikansi yaitu 0,000 atau 0,000 < 0,05 dan juga didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 4,283 > t_{tabel} 2,066 oleh karenanya bisa ditarik simpulan yakni ditemukan pengaruh antara variabel X (model *jigsaw* berbantuan media pakuraja) dan Variabel Y (hasil belajar).

Melihat dari temuan yang ada, bisa dipahami bahwa pemakaian model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media pakuraja saat aktivitas belajar mengajar berlangsung mampu meningkatkan perolehan hasil belajar siswa. (Salsabila, Fajri, & Ermawati, 2023) menyatakan bahwa pemakaian model pembelajaran memiliki peran yang begitu krusial untuk meningkatkan fokus dan minat siswa ketika aktivitas belajar mengajar sedang dilaksanakan. Riset yang dilaksanakan (Heriawan & Taufiina, 2020) memperoleh temuan yang memperlihatkan bahwa melalui pemakaian model pembelajaran *jigsaw* dapat membawa peningkatan kepercayaan terhadap diri sendiri, tanggung jawab, dan siswa dapat menyelesaikan persoalan pembelajaran yang terjadi dalam kelompoknya.

Selain model, meningkatnya hasil belajar juga mendapat pengaruh dari pemakaian media pakuraja. Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan yang

tertuang dalam riset Surya et al., (Surya, Wenda, & Primasatya, 2023) yakni pemakaian media Pakusaraja dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keefektifan media pakusaraja didasarkan pada perolehan skor dari proses penilaian oleh ahli media yakni mencapai 95, ahli materi sebesar 92, dan praktisi sebesar 97.

KESIMPULAN

Berlandaskan temuan yang telah diperoleh, bisa ditarik simpulan bahwa model *jigsaw* berbantuan media pakuraja terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa di SDN 8 Suwawal memperlihatkan pengaruh yang signifikan. Temuan yang ada bisa diamati pada hasil belajar siswa yang meliputi rerata nilai *pretest* memperoleh 51,68 dan nilai rerata *posttest* menjadi 86.72. Hasil belajar siswa tuntas dengan $t_{hitung} = 22.300 > t_{tabel} = 2,064$ yang memperlihatkan bahwa siswa telah tuntas mampu mencapai KKM 70 dengan rerata 86.72. dari pengujian regresi linier sederhana diperoleh nilai *Constant* (a) = 62,301 sementara itu nilai *trust* (b/koefisien regresi) = 0,473, maka persamaan regresinya dirumuskan dengan $Y = a + Bx = 62,301 + 0,437 X = 62,774$ yang artinya regresi tersebut bernilai positif. Sehingga, bisa ditarik simpulan yaitu ditemukan adanya pengaruh terkait pemakaian model *jigsaw* berbantuan media pakuraja terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran bahasa Jawa materi Aksara Jawa di SDN 8 Suwawal.

DAFTAR RUJUKAN

Asmara, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar IPA Siswa. *JOEAI (Journal Of Education and Intruction)*, 3(1), 36-45.

Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Permulaan. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5).

Hani, H. (2020). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(01), 53.

Hanik, E. U., Vebriyani, V., & Nikmah, I. (2022). *Education In The Challenges of Globalization in*, 2(1), 198-209.

Hasan, K., Halik, A., & Suratman, N. E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Membantu Peserta Belajar Matematika Didik Kelas V SD Negeri di Gugus IV Wilayah II Kecamatan Soreang Parepare. *Diverensial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1-15.

Hasanah, U. A., & Wiranti, D. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Flashcard Aksara Jawa Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Legena Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas III. *Basica Journal Of Primary Education*, 3(2), 73.

Heriawan, D., & Taufina. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar

- Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 675.
- Malik, A. (2020). Penerapan Model PAIKEM dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Education and Learning Journal*, 1(1), 50.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Salsabila, K. R., Fajri, N., & Ermawati, D. (2023). Respon Siswa SD Terhadap Model Digital Mater Teks Nonfiksi Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Educatio*, 372-378.
- Shofiyana, H. A., & Nita, C. I. (2019). Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa Materi Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3, 343.
- Sujarwo, T. N., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 1. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 08(01), 3205.
- Surya, N. F., Wenda, D. D., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Paku Saraja pada Materi Aksara Jawa Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 65.
- Widiastuti, D. E., Supriyanto, D. H., & Susanto, S. (2021). Pengaruh Media Pohon Aksara terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD. *Edusampul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 699-705.
- Widiyono, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Whatsapp Group Terhadap Hasil Belajar IPA SD di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 5(1), 13.
- Widyaningrum, M. D., & Harjono, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 02(02), 57.
- Widyarti, T., Sulianto, J., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusani*, 7(1), 4567-4573.
- Yusmiati, A., Prasetyawati, D., & Ardiyanto, A. (2019). Penggunaan Media Kartu Aksara Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Model Jigsaw Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Guru Kita*, 3(1), 104.