

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK* “CAKRA” UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI AKSARA
JAWA SDN 2 BALESARI MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
YASINTA APRILIANI
NIM. 210103110052**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK* “CAKRA” UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI
AKSARA JAWA SDN2 BALESARI MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
YASINTA APRILIANI
NIM. 210103110052**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Interactive Book* “CAKRA”
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Aksara Jawa SDN
2 Balesari Malang” oleh Yasinta Aprilliani ini telah dipertahankan di
depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 19 Mei 2025.

Dewan Penguji



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

Penguji Utama



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212058

Anggota



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054

Sekretaris

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, judul “*Pengembangan Interactive Book*
“CAKRA” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Aksara
Jawa SDN 2 Balesari Malang” oleh Yasinta Apriliani ini telah diperiksa dan
disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes.
NIP. 197604052008011018

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, puji syukur atas rahmat Allah Yang Maha Esa, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orangtua saya, Bapak Mursit dan Ibu Sukin atas doa dan ridhonya serta tirakatnya beliau berdua hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai dititik ini. Dan juga kepada kakak penulis yaitu Yesi Ike Rahmadhani dan juga suami kakak saya yaitu Bhisma Gangga Siwi.
2. Kepada Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing tersabar dan terbaik seperti ibu yang membimbing anaknya dengan penuh ketelatenan dan sabar untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua, Aamiin Ya Robbal ‘Alamin.

LEMBAR MOTTO

Nikmati dan syukuri semua proses yang harus dilalui, yakinlah pelan-pelan semua
pasti berlalu dengan pasti

-Yasinta Apriliani-

NOTA DINAS PEMBIMBING

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 15 April 2025

Hal : Skripsi Yasinta Apriliani
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

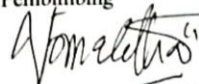
Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
(FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Yasinta Apriliani
NIM : 210103110052
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan *Interactive Book* CAKRA untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Aksara
Jawa SDN 2 Balesari Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasinta Apriliani

NIM 210103110052

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan *Interactive Book* “CAKRA” untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi
Aksara Jawa SDN 2 Balesari Malang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Mei 2025
Hormat saya,



Yasinta Apriliani
NIM. 210103110052

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang sudah melimpahkan segala nikmat-Nya, hingga penulis bisa menuntaskan tugas skripsi dengan judul “Pengembangan *Interactive Book* "CAKRA" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Aksara Jawa SDN 2 Balesari Malang. Sholawat serta salam selalu dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis memahami bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, telah menerima banyak dukungan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya. Ucapan terima kasih ini secara khusus penulis tujukan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen wali selama menempuh jenjang S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang sudah membrikan arahan dan juga motivasi.
5. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing, memberi arahan dan masukan dan selalu memberikan semangat agar dapat menyelesaikan penelitian ini.

6. Dian Eka Aprilia Ningrum, M.Pd selaku validator ahli media, Anindita,S.Pd selaku validator ahli materi, dan juga Ulfi Naidasari,S.Pd yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan nilai validasi terhadap penelitian pengembangan ini. Bapak Wiku Aji Sugiri,M.Pd yang telah memberikan semangat dan juga masukkan dalam pengerjaan tugas akhir penulis.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang telah diberikan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
8. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Balesari Malang, Nurwantah,S.Pd. SD yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, Wali Kelas IV Ulfi Naidasari,S.Pd yang telah memberikan kesempatan dan juga memberikan arahan serta banyak membantu peneliti selama proses penelitian.
9. Kedua orangtua saya, Bapak Mursit dan Ibu Sukin atas segala doa, ridho,semangat,motivasi dan tirakat beliau berdua sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi ini dan dapat menyelesaikan tugas akhir, serta selalu memberikan dukungan serta kasih sayangnya, dan kakak saya Yesi Ike Rahmadhani dan juga suami kakak Bhisma Gangga Siwi yang selalu memberikan dukugan, arahan dan juga semangat kepada peneliti, dan tak lupa mbah saya Painah dan juga kepada saudara-saudara yang selalu mendoakan peneliti.
10. Laila Mu'afatin, Zulfa Muasaroh,S.E, Devina Binti, Astuti Alawiyah, Alfi Rochmatul Barokah, Siti Nuril Hidayah, Elliana Nur Fatulloh, Feby Yani, Sa'diyatul, Ulha Zainatul, dan Rena Zubrida yang sudah selalu memberikan

dukungan serta selalu mendengarkan keluhan kesah penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.

11. Teman-teman PGMI Kelas B dan teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2021 yang telah memberikan motivasi dan bantuan kepada peneliti baik secara langsung dan tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Terakhir terimakasih kepada diri saya sendiri, Yasinta Apriliani yang sudah mampu melewati masa-masa skripsi, dan mau untuk berjuang menyelesaikan apa yang telah dimulai selama masuk di jenjang pendidikan S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang walaupun dengan keluhan kesah dan air mata.

Peneliti menyadari masih adanya kekurangan dalam penelitian ini, sehingga masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 4 April 2025

Penulis

PEDOMAN LITERASI

Kepenulisan transliterasi Arab-Latin didalam skripsi ini memakai pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang bergaris besar bisa diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = ħ	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = A	ء =
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أ = Aw

إ = Ay

ؤ = û

ي = Î

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN LITERASI	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
الملخص	xxi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk	10
G. Orisinalitas Pengembangan	11
H. Definisi Istilah	15
I. Sistematika Penulisan	15
BAB II	17
TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
B. Perspektif Teori dalam Islam	22

C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III	27
METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Model Pengembangan.....	28
C. Prosedur Pengembangan.....	28
D. Uji Produk.....	33
E. Jenis Data	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Pengumpulan Data	38
H. Analisis Data.....	39
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Proses Pengembangan.....	44
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	74
C. Revisi Produk	89
BAB V.....	91
PEMBAHASAN	91
A. Prosedur Pengembangan Produk.....	91
B. Pembahasan hasil validasi dan angket motivasi belajar siswa.....	93
BAB VI	100
PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Pengembangan.....	11
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	40
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 3 Skala Likert Penilaian Validasi.....	41
Tabel 3. 4 Skala Likert Kriteria Interpresentasi	42
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	43
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4. 2 Saran Dan Kritik Ahli Media	78
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4. 4 Saran Dan Kritik Ahli Materi.....	81
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	81
Tabel 4. 6 Saran Dan Kritik Ahli Pembelajaran	83
Tabel 4. 7 Hasil Angket Motivasi Belajar.....	84
Tabel 4. 8 Tabel Nilai Soal Evaluasi Aksara Jawa Kelas IV 2024.....	85
Tabel 4. 9 Tabel Nilai Soal Evaluasi Aksara Jawa Kelas IV 2025.....	86
Tabel 4. 10 Revisi Produk Sesuai Saran Dari Validator Ahli Media.....	89
Tabel 4. 11 Revisi Produk Sesuai Saran Dari Validator Ahli Materi	90
Tabel 4. 12 Revisi Produk Sesuai Saran Dari Validator Ahli Pembelajaran	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aksara Jawa.....	22
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	29
Gambar 4. 1 Cover Luar Interactive Book CAKRA.....	48
Gambar 4. 2 Cover Dalam Interactive Book CAKRA.....	49
Gambar 4. 3 Halaman Kata Pengantar	51
Gambar 4. 4 Daftar Isi.....	52
Gambar 4. 5 Do'a Sebelum Belajar	53
Gambar 4. 6 Capaian Pembelajaran	54
Gambar 4. 7 Halaman Pendahuluan.....	55
Gambar 4. 8 Ringkasan Materi	56
Gambar 4. 9 Aksara Jawa dan Pasangan.....	57
Gambar 4. 10 Lagu Hafal Aksara Jawa	58
Gambar 4. 11 Sandhangan Swara	59
Gambar 4. 12 Sandhangan Swara dan Contohnya	60
Gambar 4. 13 Sandhangan Sigeg	61
Gambar 4. 14 Nulis Aksara Jawa.....	62
Gambar 4. 15 Kegiatan Evaluasi Interaktif.....	63
Gambar 4. 16 Latihan Soal 1.....	64
Gambar 4. 17 Latihan Soal 2.....	65
Gambar 4. 18 Latihan Soal 3.....	66
Gambar 4. 19 Kuis dan Game Online	67
Gambar 4. 20 Halaman Refleksi	68
Gambar 4. 21 Halaman Daftar Pustaka.....	69
Gambar 4. 22 Halaman Ringkasan Buku	69

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	26
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Observasi Penelitian	107
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	109
Lampiran 3 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)	110
Lampiran 4 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi).....	111
Lampiran 5 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Pembelajaran).....	112
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	113
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	116
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	119
Lampiran 9 Modul Ajar Peneliti	121
Lampiran 10 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa	126
Lampiran 11 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa.....	130
Lampiran 12 Kisi-kisi Soal Evaluasi Aksara Jawa	133
Lampiran 13 Hasil Validasi Soal Evaluasi.....	134
Lampiran 14 Hasil Soal Evaluasi Aksara Jawa.....	136
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	138
Lampiran 16 Profil Penulis	140

ABSTRAK

Apriliani, Yasinta, 2025, *Pengembangan Interactive Book "CAKRA" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Aksara Jawa SDN 2 Balesari Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Kata Kunci: *Interactive Book, Aksara Jawa, Motivasi Belajar*

Tujuan dari penelitian dan pengembangan *Interactive Book "CAKRA"* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara Jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi aksara Jawa. Kondisi ini teridentifikasi melalui hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, di mana suasana kelas yang kurang kondusif serta minimnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa menjadi faktor utama. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV, diperoleh informasi bahwa siswa menunjukkan tingkat motivasi yang rendah, mudah merasa bosan, kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta kurang tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Jawa. Selain itu, pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut juga lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*, yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut melalui serangkaian validasi dan penelitian. Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahap utama: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 97,6% dari ahli media, 89,33% dari ahli materi, dan 94,67% dari ahli pembelajaran, seluruhnya termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, *Interactive Book "CAKRA"* dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi media pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar secara signifikan. Pada tahun 2024, nilai rata-rata evaluasi siswa adalah 51,07 dari 13 siswa. Rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 49,25 dari skor maksimal 60, dengan persentase rata-rata sebesar 82,08%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Nilai rata-rata pada tahun 2025 meningkat signifikan menjadi 83,12 dari 16 siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan *Interactive Book "CAKRA"* dalam pembelajaran aksara Jawa di kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang.

ABSTRACT

Apriliani, Yasinta, 2025, Development of Interactive Book “CAKRA” to Increase Student Learning Motivation on Javanese Script Material State Elementary School 2 Balesari Malang. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Keywords: Interactive Book, Javanese Alphabet, Learning Motivation

The purpose of the research and development of the Interactive Book "CAKRA" is to increase students' learning motivation in Javanese script material for Class IV of SD Negeri 2 Balesari Malang. This research is motivated by the low motivation of students in learning Javanese script material. This condition is known through the results of observations conducted by the researcher, where the less conducive classroom atmosphere and the lack of enthusiasm of students in participating in Javanese language learning are the main factors. Based on interviews with the homeroom teacher of class IV, information was obtained that students showed low motivation, got bored easily, were less active in the learning process, and were less interested in Javanese language subjects. In addition, the achievement of student learning outcomes in this subject was also lower compared to other subjects.

This study uses a Research and Development (R&D) approach, namely a research method that aims to produce a certain product while testing the feasibility of the product through a series of validations and research. The development model applied is the ADDIE model which includes five main stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The validation results indicated that the developed media received a feasibility score of 97.6% from media experts, 89.33% from material experts, and 94.67% from instructional experts, all of which fall into the "very valid" category. Based on these results, the Interactive Book "CAKRA" is considered suitable for use in learning activities. The implementation of this media with fourth-grade students at SD Negeri 2 Balesari Malang showed a significant increase in learning motivation. In 2024, the average student evaluation score was 51.07 out of 13 students. The average student motivation score reached 49.25 out of a maximum score of 60, with an average percentage of 82.08%. This indicates that the majority of students had high learning motivation after using the instructional media. In 2025, the average score increased significantly to 83.12 out of 16 students. Therefore, it can be concluded that there was a significant improvement in students' learning motivation after using the Interactive Book "CAKRA" in Javanese script lessons for fourth-grade students at SD Negeri 2 Balesari Malang.

المخلص

لزيادة "ت شاكرا" التفاعلي الكتاب تطوير، 2025 ياسينتا، أريدي ليازي،
الاب تدائيه بالمدرسة الرابع ل لصف الجاوية الحروف مادة في الطلاب تعلم دافعية
معلمي تعلم دراسة برنامج جامعية، رسالة، مالانغ ساري الي الثانية الحكومية
مالك مولانا جامعة التدريس، وعلوم التدريب كلية الإسلامية، الاب تدائية المدارس
ميليندا، أفينا فانديسا: الأكاديمية المشرفة. نغمالا الحكومية الإسلامية إبراهيم
التدريبية في ماجستير

ال تعلم دافعية الجاوية، الحروف اعلي، التف الكتاب: الم ف ت ا دية الكلمات

الغرض من البحث والتطوير للكتاب التفاعلي "CAKRA" هو زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب
في مادة النص الجاوي للصف الرابع في مدرسة SD Negeri 2 Balesari Malang. وقد أجري هذا
البحث استجابة لانخفاض دافعية الطلاب في دراسة هذه المادة، وهي حالة تم التعرف عليها من خلال نتائج
الملاحظات التي أجراها الباحث، حيث تبين أن أجواء الفصل الدراسي غير المواتية وانعدام حماس الطلاب
 للمشاركة في تعلم اللغة الجاوية تُعد من العوامل الرئيسية. كما أظهرت المقابلات التي أجريت مع معلم
 الصف الرابع أن الطلاب يعانون من انخفاض في الدافعية، وسرعة الشعور بالملل، وقلة النشاط أثناء عملية
 التعلم، إضافة إلى ضعف الاهتمام بمواضيع اللغة الجاوية، مما انعكس أيضًا في تدني نتائج تعلمهم في هذه
 المادة مقارنةً بالمواد الدراسية الأخرى.

يعتمد هذا البحث على منهج البحث والتطوير، أي طريقة بحث تهدف إلى إنتاج منتج معين مع
 اختبار جدوى المنتج في نفس الوقت من خلال سلسلة من التحقق والأبحاث. نموذج التطوير المطبق هو
 نموذج ADDIE والذي يتضمن خمس مراحل رئيسية وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

أظهرت نتائج التحقق أن الوسيلة التعليمية المطورة قد حصلت على نسبة صلاحية بلغت 97.6%
 من خبير الوسائط، و89.33% من خبير المحتوى، و94.67% من خبير التعليم، وجميعها تندرج ضمن فئة
 "صالح جدًا". وبناءً على هذه النتائج، فإن الكتاب التفاعلي "CAKRA" يعتبر صالحًا للاستخدام في
 الأنشطة التعليمية. وقد أظهرت عملية تطبيق الوسيلة التعليمية على طلاب الصف الرابع في مدرسة SD
 Negeri 2 Balesari في مالانغ زيادة ملحوظة في دافعية التعلم. ففي عام 2024، كان متوسط تقييم
 الطلاب 51.07 من أصل 13 طالبًا. كما بلغ متوسط درجة دافعية التعلم لدى الطلاب 49.25 من أصل 60
 نقطة، بنسبة متوسطة قدرها 82.08%، مما يشير إلى أن غالبية الطلاب لديهم دافعية عالية للتعلم بعد
 استخدام الوسيلة التعليمية. وفي عام 2025، ارتفع المتوسط بشكل كبير إلى 83.12 من أصل 16 طالبًا.
 وبالتالي، يمكن الاستنتاج بأن هناك زيادة كبيرة في دافعية التعلم لدى الطلاب بعد استخدام الكتاب التفاعلي
 "CAKRA" في تعليم حروف الجاوية لطلاب الصف الرابع في مدرسة SD Negeri 2 Balesari
 مالانغ.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salah satu negara yang kaya akan keberagaman budaya. Geografi dan perkembangan dapat menjadi penyebab keberagaman budaya yang ada di Indonesia.¹ Salah satu keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia yang harus dilestarikan yaitu bahasa. Di Indonesia ada banyak sekali bahasa, salah satu diantaranya adalah Bahasa Jawa.

Bahasa Jawa digunakan oleh masyarakat di Pulau Jawa, terutama di Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa ini juga berfungsi untuk mengajarkan nilai moral, kesopanan, dan rasa hormat kepada orang yang lebih tua.² Dalam bahasa Jawa, terdapat tiga tingkatan utama, yaitu ngoko, krama madya, dan krama inggil. Tingkatan ngoko umumnya digunakan dalam percakapan dengan teman sebaya atau individu yang lebih muda. Krama madya dipakai dalam situasi yang lebih formal namun tidak terlalu resmi. Adapun krama inggil digunakan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua atau sosok yang dihormati.³

¹ Ramot Peter Dan Masda Surti Simatupang, "Keberagaman Bahasa Dan Budaya Sebagai Kekayaan Bangsa Indonesia," *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya* 9, No. 1 (28 Juli 2022): 96–105, <https://doi.org/10.33541/Dia.V9i1.4028>.

² Rizki Mustikasari Dan Cutiana Windri Astuti, "Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Pada Siswa Tk Dan Kb Di Kelurahan Beduri Ponorogo," *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran* 9, No. 1 (30 April 2020): 64, <https://doi.org/10.35194/Alinea.V9i1.839>.

³ Khubni Maghfirotn Dan Muhammad Robik, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V Melalui Pembiasaan Berbahasa," *Ibtida'* 2, No. 01 (15 April 2021): 59–66, <https://doi.org/10.37850/Ibtida.V2i01.172>.

Salah satu mata pelajaran yang sangat membantu mempertahankan budaya lokal adalah bahasa Jawa, karena bahasa Jawa adalah salah satu akar kebudayaan.⁴ Pentingnya penggunaan bahasa Jawa dapat ditanamkan sejak kecil melalui proses pembelajaran di sekolah. Kemampuan untuk melestarikan budaya lokal terkait dengan peningkatan keterampilan peserta didik ini sangat penting seiring dengan pasang surutnya zaman.⁵ Pembelajaran bahasa Jawa juga berkontribusi dalam pembentukan karakter dan penguatan jati diri masyarakat Jawa. Menurut Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa, pembelajaran bahasa Jawa bertujuan untuk membekali siswa dengan empat kemampuan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.⁶

Pembelajaran bahasa Jawa memiliki tujuan utama untuk melestarikan budaya Jawa serta meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Berdasarkan standar isi, muatan lokal Bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar lebih difokuskan pada berbagai materi, seperti unggah-ungguh basa, aksara Jawa, pewayangan, seni tradisional, dan tokoh-tokoh pahlawan. Pengenalan berbagai materi tersebut sejak usia dini diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang berkarakter kuat dan berkepribadian baik, yang pada akhirnya dapat memberikan kontribusi positif bagi bangsa.⁷

⁴ Puji Arfianingrum, "Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, No. 2 (30 Desember 2020), <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>.

⁵ Wirayudha Pramana Bhakti, "Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Keluarga Di Sleman," *Jurnal Skripta* 6, No. 2 (22 Agustus 2020), <https://doi.org/10.31316/skripta.v6i2.811>.

⁶ Prabingesti Anggarsika, Tri Mulyono, Dan Sutji Muljani, "Pengembangan Instrumen Penilaian Literasi Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Peserta Didik Smp," 2024.

⁷ A P Tri Widiandhieka Dkk., "Analisis Permasalahan Proses Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Geguritan Kelas Iv Di Sekolah Dasar," T.T.

Penelitian yang dilakukan oleh Haura Aina Shofiyana dan Cicilia Ika Rahayu menunjukkan bahwa pembelajaran aksara Jawa selama ini umumnya menggunakan metode ceramah. Media pembelajaran yang tersedia sangat terbatas, sering kali hanya berupa gambar di dinding yang menampilkan aksara Jawa. Dengan demikian, sangat penting untuk memanfaatkan media pembelajaran yang mampu mendorong siswa agar lebih antusias, kreatif, dan bersemangat guna meningkatkan motivasi mereka.⁸

Berdasarkan hasil observasi ke sekolah pada Kamis 10 Oktober 2024 di SD Negeri 2 Balesari Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, kepala sekolah mengarahkan peneliti untuk menghadap ke wali kelas IV. Pada saat peneliti observasi, ternyata kelas IV sedang belajar bahasa Jawa. Pada saat pengamatan, situasi di kelas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah untuk belajar bahasa Jawa, karena situasi kelas tidak dapat dikondisikan, dan siswa kurang antusias. Peneliti mewawancarai wali kelas IV, wali kelas IV menjelaskan bahwa materi bahasa Jawa yang dipelajari di kelas IV terdiri dari geguritan, tembung lingga, tembung andhahan, tembang dolanan, aksara Jawa, dan teks prosedur. Salah satunya yaitu materi aksara Jawa. Aksara Jawa adalah tulisan yang pakai dalam bahasa dan sastra Jawa. Ini adalah salah satu contoh pangram sempurna, yang terdiri dari 20 huruf lengkap dan membentuk kisah atau cerita.⁹

⁸ Haura Aina Shofiyana Dan Cicilia Ika Rahayu Nita, "Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (Pakuraja) Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Pgsd Unikama 3* (November 2019).

⁹ Esti Kaeksi, Joko Daryanto, Dan Sandra Bayu Kurniawan, "Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 10, No. 6 (21 Juni 2023), <https://doi.org/10.20961/Ddi.V10i6.73445>.

Peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa.¹⁰ Dari hasil wawancara wali kelas IV mengatakan bahwa siswa kurang termotivasi, mudah bosan, kurang aktif, dan kurang tertarik pada saat pembelajaran bahasa Jawa berlangsung, dan juga hasil belajar siswa di mata pelajaran bahasa Jawa, lebih rendah dibandingkan dengan nilai di mata pelajaran yang lain. Selain wawancara dengan wali kelas, peneliti juga wawancara dengan siswa. Bagi para pelajar, belajar bahasa Jawa adalah hal yang sulit. Siswa juga mengatakan bahwa kurang tertarik dengan LKS yang digunakan. Faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya semangat belajar adalah keyakinan siswa bahwa materi aksara Jawa sangat sulit untuk dipahami. Banyak siswa yang merasa kesulitan mengenali dan menulis aksara Jawa. Akibatnya, mereka menjadi tidak lagi bersemangat untuk belajar. SDN 2 Balesari sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka diterapkan di SD Negeri 2 Balesari pada semua jenjang di semester genap tahun 2024 ini. Walaupun ada perubahan dengan kurikulum, tetapi mata pelajaran bahasa Jawa tetap ada.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ririn, menyatakan bahwa siswa sekolah dasar sering bosan dengan pelajaran bahasa Jawa karena penyajiannya yang terlalu monoton. Media pembelajaran harus disajikan secara semenarik mungkin. Dibutuhkan strategi baru mengingat kecenderungan siswa masa kini untuk bermain. Pembelajaran yang menarik seperti menggunakan game (permainan). Penerapan kegiatan berbasis Game bertujuan meningkatkan kualitas

¹⁰ Ady Darmansyah, Atika Susanti, Dan Afar Azis Rahman, "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, No. 6 (11 Desember 2023): 3630–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6349>.

pembelajaran yang menyenangkan serta menggembirakan, agar siswa bisa memahami materi dengan mudah. Memilih sumber belajar dengan tepat juga bisa berdampak sangat penting untuk keberhasilan belajar.¹¹ Menurut Ina Magdalena dalam Aditia Putra,dkk memaparkan bahan ajar merupakan bagian sumber ajar yang memiliki makna dan mengandung pesan pendidikan yang bagus bersifat umum dan khusus yang dapat digunakan pada pembelajaran. Bahan Ajar sebaiknya ditulis sesuai standar instruksional, dan dimanfaatkan pendidik untuk meningkatkan dan mendukung kegiatan belajar mengajar.¹²

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan *interactive book* berjudul CAKRA (Cerdas Aksara Jawa). Bahan ajar ini berbentuk cetak yang dirancang memudahkan siswa saat memahami materi aksara jawa. *Interactive book* Cakra ini mempunyai tampilan yang menarik dalam penyajian materi, dan juga soal latihan yang relevan untuk memperkuat pemahaman siswa. Cara menjawab soal latihan tidak hanya ditulis saja, tetapi ada beberapa bentuk dalam menjawab soal latihan, antara lain mencocokkan aksara jawa dengan huruf bacanya, menerjemahkan aksara jawa, mengaksarakan kata, menjawab pertanyaan yang bacaanya menggunakan aksara jawa, melengkapi kalimat aksara jawa. Beberapa bentuk soal dirancang bisa dibuat menempel, ada juga yang bisa dihubungkan dengan pita atau benang pada media Cakra.

¹¹ Ririn Windawati Dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 2 (22 Maret 2021): 1027–38, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.

¹² Aditia Putra, Siti Istiningsih, Dan Nurul Kemala Dewi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan Ips" 4 (2022).

Cakra bisa memudahkan siswa mengerti materi aksara jawa yang sering dianggap susah dan siswa menjadi termotivasi. Terdapat *qr barcode* yang berisi lagu cepat menghafal dan membedakan aksara jawa. Dengan tampilan yang menarik berpotensi menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran dan tidak merasa bahwa materi aksara sulit dipelajari. Dalam *Interactive book* CAKRA ini terdapat gambar yang mendukung materi yang dipelajari. Hasil penelitian oleh Setiyo Adi Nugroho dan Risti Wulandari mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran aksara Jawa interaktif meningkatkan motivasi dan rasa sejahtera siswa serta mendorong mereka untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif dan mandiri.¹³

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti tertarik untuk menulis skripsi dengan judul “Pengembangan *Interactive book* “CAKRA” untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara jawa SDN 2 Balesari Malang. Dalam skripsi ini penulis akan mengembangkan bahan ajar yang berupa *Interactive book* yang bernama CAKRA (Cerdas Aksara jawa). *Interactive book* Cakra ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru, dan juga menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Produk dirancang dengan menggunakan desain pembelajaran yang menarik.

B. Rumusan Masalah

Berikut ini dapat disimpulkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas dan hasil wawancara guru kelas IV:

¹³ Setiyo Adi Nugroho Dan Risti Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia (Studi Kasus Sd Mardi Rahayu 01 Ungaran),” *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis* 13, No. 2 (18 Desember 2020): 21–36, <https://doi.org/10.51903/Pixel.V13i2.283>.

1. Bagaimana pengembangan *Interactive book* Cakra pada materi aksara jawa di Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang?
2. Bagaimana *Interactive book* Cakra dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan dan menganalisis prosedur pengembangan *Interactive book* CAKRA pada materi aksara jawa di Kelas IV SDN 2 Balesari Malang.
2. Mengetahui *Interactive book* Cakra dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara jawa kelas IV SDN 2 Balesari Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti berharap temuan dalam studi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teori, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau pijakan bagi peneliti lain yang tertarik melakukan studi serupa, khususnya dalam pengembangan *Interactive book*.

Manfaat secara praktisi:

1. Bagi Lembaga Sekolah

- a. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *interactive book* yang kreatif sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi.

- b. Diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Balesari Kabupaten Malang, pada mata pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan inovasi bahan ajar dalam pembelajaran dan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui penggunaan *Interactive book* Cakra.
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan produk atau bahan ajar yang inovatif.
- c. Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk guru mengenai bahan ajar untuk pembelajaran berupa *Interactive book* yang inovatif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi yang diajarkan guru.
- b. Meningkatkan semangat belajar siswa ketika mengerjakan soal latihan pada *Interactive book* CAKRA.

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat menemukan masalah-masalah yang terjadi ketika pembelajaran serta memberikan alternative pemecahan masalahnya dengan mengembangkan *Interactive book* yang bernama CAKRA (Cerdas Aksara Jawa).
- b. Peneliti mendapatkan pengalaman dan wawasan mengenai pengembangan *Interactive book* di sekolah secara langsung.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Diharapkan bahwa pengembangan *Interactive book* CAKRA yang berbentuk *Interactive book* cetak akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar materi aksara Jawa. *Interactive book* Cakra ini akan dilengkapi dengan gambar yang menarik dan barcode untuk memudahkan akses dan evaluasi. Dengan desain yang interaktif dan informatif, CAKRA diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai aksara Jawa, serta memupuk minat dan optimisme dalam belajar bahasa Jawa. Selain itu, penggunaan *QR code* akan memungkinkan pengembangan sistem evaluasi yang lebih efektif, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Oleh karena itu, skripsi ini akan menjelaskan bagaimana peningkatan motivasi siswa dalam mempelajari materi aksara Jawa dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pengembangan karena dilakukan di SDN 2 Balesari. Desa Balesari Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang tahun pelajaran 2024 semester 2. Penelitian ini melibatkan 16 siswa di Kelas IV SD Negeri 2 Balesari, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian dan pengembangan berkonsentrasi untuk peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan *Interactive book* yang mendorong siswa untuk belajar bahasa Jawa materi aksara Jawa. Pengembangan *Interactive book* ini hanya berbentuk cetak, dikarenakan tidak ada alat yang mendukung untuk mengakses di sekolah tersebut. Ukuran kertas yang digunakan berukuran A5. Desain yang digunakan menggunakan aplikasi canva. Jenis huruf yang

diterapkan antara lain: arcader gamer, open sans, sunshine display, dan aplia.

F. Spesifikasi Produk

Peneliti mengembangkan sebuah produk berupa *Interactive book* yang bernama CAKRA. *Interactive book* ini diharapkan memiliki spesifik sebagai berikut:

a. Berdasarkan bentuk:

- 1) *Interactive book* “CAKRA” berbentuk cetak dengan ukuran kertas berukuran A5.
- 2) Desain yang digunakan menggunakan aplikasi canva.
- 3) Jenis huruf yang diterapkan yaitu: arcader gamer, open sans dan aplia.

b. Berdasarkan isi atau *content*:

- 1) *Interactive book* ini bernama “CAKRA” terdapat Profil Pelajar Pancasila dan *qr code* yang berisi lagu Profil Pelajar Pancasila.
- 2) Terdapat peta konsep terkait materi aksara jawa.
- 3) Terdapat capaian pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Sajian materi pembelajaran terdapat aksara jawa, pasangan, dan sandhangan.
- 5) Terdapat *qr code* yang berisi video lagu menghafal dengan mudah aksara.
- 6) Terdapat aktivitas mencocokkan dan menempel aksara jawa pada huruf latinnya.

- 7) Terdapat *QR code* yang berisi kuis menarik yang berbasis web.
- 8) Terdapat *QRcode* yang berisi game online.
- 9) Terdapat profil pengembang.

G. Orisinalitas Pengembangan

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No.	Nama, Judul, tahun penelitian, dan penerbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Bangkit Joko Widodo dan Binti ‘arifatul Hanifah, Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar, 2020, Jurnal Kontekstual. ¹⁴	1. Menggunakan metode research and development (R&D) 2. Meneliti pada mata pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa 3. Diterapkan pada jenjang sekolah dasar	1. Produk yang dikembangkan yaitu media monopoli 2. Pengembangan media untuk pembelajaran membaca aksara jawa di sekolah dasar 3. Lokasi penelitian di SDN 1 Cermo 4. Obyek yang diteliti kelas III	1. Metode penelitian dengan RnD menggunakan pendekatan ADDIE 2. Bahan ajar yang dikembangkan berupa <i>Interactive Book</i> yang dinamakan CAKRA 3. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara jawa 4. Implementasi di SDN 2 Balesari

¹⁴ Sodik Kirono Dan M Kom, “Mitra Bestari (Staff Ahli),” 2020.

2.	Lady Alfina, dkk, Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 03 Madiun Lor, 2023, Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. ¹⁵	1. Menggunakan akan metode penelitian (R&D). 2. Meneliti pada mata pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa 3. Mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 4. Diterapkan pada siswa jenjang sekolah dasar	1. Produk yang dikembangkan yaitu media berbasis macromedia flash 2. Lokasi penelitian di SDN 3 Madiun Lor 3. Obyek yang diteliti kelas III
3.	M. Amin Amanatulloh dan Andi Mariono, Pengembangan multimedia interaktif berbasis smartphones android materi	1. Menggunakan akan metode R&D 2. Materi yang diteliti aksara jawa	1. Jenjang yang diteliti SMA 2. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis smartph

¹⁵ Lady Alfina, Ivayuni Listiani, Dan Pinkan Amita Tri Prasasti, "Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Sdn 03 Madiun Lor," T.T.

	“aksara jawa” pada mata pelajaran muatan local bahasa jaw akelas X SMA Negeri Jogoroto Jombang , 2023 e- journal.u nesa. ¹⁶		one android 3. Menggu nakan model pengem bangan Lee Owens
4.	Refi Wulanda ri dkk, Pengem bangan Media Interakti f Aksara Jawa Berbasis Multime dia terhadap Hasil Belajar, 2023 Piwulan g: Jurnal Pendidik an Bahasa Jawa. ¹⁷	1. Menggun akan metode penelitian R&D 2. Materi yang diteliti aksara jawa 3. Diterapka n di jenjang sekolah dasar	1. Produk yang dikemba ngkan yaitu media interakti f aksara jajwa berbasis multime dia 2. Subyek penelitia n kelas 3 Sekolah Dasar

¹⁶ M Amin Amanatulloh Dan Andi Mariono, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Android Materi ‘Aksara Jawa’ Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Kelas X Sma Negeri Jogoroto Jombang,” T.T.

¹⁷ Refi Wulandari Dkk., “Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar,” 2023, <https://doi.org/10.15294/piwulang.v1i12.71622>.

Berdasarkan tabel orisinalitas pengembangan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Interactive Book* “CAKRA” menunjukkan orisinalitas yang menonjol dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Meskipun sama-sama mengangkat materi aksara Jawa dan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), fokus penelitian ini berbeda secara signifikan. Peneliti memfokuskan pengembangan pada peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD terhadap materi aksara Jawa, sedangkan beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Bangkit Joko Widodo dan Binti ‘Arifatul Hanifah, lebih menekankan pada aspek kemampuan membaca aksara Jawa, bukan motivasi. Selain itu, produk yang dikembangkan pada penelitian-penelitian terdahulu sebagian besar berbentuk media digital seperti Macromedia Flash atau aplikasi Android, yang tidak sepenuhnya sesuai dengan kondisi sekolah dasar di daerah yang minim fasilitas teknologi.

Keunikan penelitian ini juga terlihat dari hasilnya, di mana implementasi *Interactive Book* “CAKRA” menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan, terlihat dari selisih skor pre-test dan post-test siswa. Hasil ini berbeda dengan penelitian Lady Alfina dkk. yang meskipun juga menargetkan motivasi belajar, tidak dijelaskan secara detail mengenai dampak signifikan dari penggunaan medianya. Sementara itu, penelitian Refi Wulandari dkk. lebih menekankan pada hasil belajar kognitif, bukan aspek afektif seperti motivasi. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi baru berupa bahan ajar cetak interaktif yang relevan, mudah diakses, dan mampu meningkatkan motivasi siswa secara efektif, menjadikannya berbeda baik dari segi fokus, bentuk produk, maupun hasil implementasi dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

H. Definisi Istilah

1. *Interactive book*: *Interactive book* adalah buku sebagai saran pembelajaran yang terdapat interaksi dua arah antara buku dan juga pengguna.
2. Motivasi Belajar: Motivasi belajar adalah faktor pendorong yang datang baik dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan sekitar, yang dapat memunculkan atau meningkatkan keinginan seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Bahasa Jawa: Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang dipakai oleh masyarakat suku Jawa. Selain itu, bahasa ini juga merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar.
4. Aksara Jawa: Aksara Jawa merupakan salah satu bagian dari materi Bahasa Jawa, yang terdiri dari 20 huruf, dan sering disebut dengan Hanacaraka atau carakan.carakan.

I. Sistematika Penulisan

Guna memastikan penulisan dan pemahaman yang komprehensif, berikut disajikan struktur laporan beserta pembahasannya

BAB I: PENDAHULUAN

Bagian ini akan menguraikan tentang pengantar yang mencakup berbagai aspek penting, seperti latar belakang masalah, pembahasan mengenai isu yang dihadapi, tujuan dari pengembangan yang dilakukan, manfaat yang diharapkan dari hasil pengembangan tersebut, asumsi serta batasan yang ditetapkan dalam proses pengembangan, spesifikasi produk yang dihasilkan, keaslian dari pengembangan yang dilakukan, penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan, dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, dibahas terkait kajian teori, prespektif teori dalam islam, dab jerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini, dibahas terkait jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data.

BAB IV : HASIL

Pada bagian ini, akan dijelaskan hasil penelitian mengenai prosedur pengembangan produk *Interactive book* Cakra (Cerdas Aksara Jawa) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi Aksara Jawa. Penjelasan meliputi proses pengembangan, penyajian, serta analisis data dari uji produk dan revisi yang dilakukan.

BAB V : PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan disajikan pembahasan mengenai hasil data yang telah dikumpulkan.

BAB VI : KESIMPULAN

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Interactive book

Interactive book adalah buku yang memiliki “*two why flow*” atau buku yang bisa digunakan secara langsung oleh pembaca. *Two why flow* ini adalah terjadinya interaksi timbal balik antara buku sebagai alat pembelajaran dan pembacanya. Marguerite dan Gerry dalam Hartati,dkk, menjelaskan bahwa *interactive book* tidak hanya dapat membantu siswa dalam memahami secara konsep saja, namun juga dapat menambah kesenangan siswa dalam belajar, karena terdapat tampilan teks dan gambar yang bisa digerakkan.¹⁸

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi

Motivasi menurut Abraham H. Maslow merupakan proses mempengaruhi arah, intensitas, dan ketekunan seseorang dalam melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan.

b. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan sesuatu yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Motivasi ini termasuk keinginan

¹⁸ Hartati Hartati, Rr. Ariessanty Alicia Kusuma Wardhani, Dan Fitria Rizkiana, “Pengembangan Media Interactive Book Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Untuk Siswa Kelas X Di Ma Raudhatussyubban,” *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* 6, No. 3 (1 Desember 2023): 213, <https://doi.org/10.31602/DI.V6i3.12692>.

untuk memahami, menguasai dan menerapkan pengetahuan dan juga keterampilan yang telah mereka pelajari.¹⁹ Motivasi belajar menurut Simarmata dalam Zafar Sidik dan A. Sobandi yaitu sebuah dorongan dari dalam maupun luar siswa untuk mengubah tingkah laku mereka. Hal tersebut berperan besar untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Siswa dengan tingkat motivasi yang tinggi umumnya menunjukkan antusiasme yang kuat dalam belajar.²⁰

c. Aspek-aspek motivasi belajar

Marilyn K. Gowing menyatakan aspek-aspek motivasi belajar ada 4, yakni:

- 1) Dorongan. Siswa merasa terdorong dan semangat mewujudkan harapan yang dicapai.
- 2) Komitmen. Siswa harus mempunyai kesadaran penuh untuk belajar dan mengerjakan tugas.
- 3) Inisiatif. Siswa dituntut dapat mempunyai ide yang baru yang dapat menunjang keberhasilan.
- 4) Optimis, gigih, dan tidak menyerah dalam mencapai tujuan.²¹

¹⁹ Abraham H Maslow, *Motivation And Personality* (Reprinted From The English By Harper & Row, T.T.).

²⁰ Zafar Sidik Dan A Sobandi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, No. 2 (1 Juli 2018): 50, <https://doi.org/10.17509/Jpm.V3i2.11764>.

²¹ Nurussakinah Daulay Dkk., "Urgensi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Motivasi Belajar Saat Pandemi Di Desa Timbang Lawan," T.T.

d. Indikator motivasi belajar

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Terdapat hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Terdapat kebutuhan dan dorongan dalam belajar
- 3) Terdapat cita-cita dan harapan yang ingin dicapai
- 4) Adanya penghargaan yang didapat dalam belajar
- 5) Terdapat kegiatan belajar yang menarik
- 6) Terdapat lingkungan belajar yang kondusif.²²

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Nurrussakinah Daulay, dkk, menjelaskan 2 faktor motivasi belajar:

1) Faktor Internal

a) Cita-cita dan aspirasi

Siswa pasti semangat untuk meraih cita-cita yang dimiliki dan aspirasi adalah harapan yang ingin dimiliki siswa

b) Kemampuan peserta didik

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa.

c) Kondisi peserta didik

Kondisi siswa secara fisik berpengaruh.

²² Alustri Darmawati, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas Iv 4 Dengan Papan Bintang," 2024.

2) Faktor Eksternal

- a) Lingkungan belajar yang mendukung dapat mendorong peningkatan motivasi.
- b) Lingkungan social sekolah seperti teman dan juga guru.
- c) Lingkungan social masyarakat, dengan diikutsertakan dilingkungan masyarakat.
- d) Lingkungan social keluarga, lingkungan dilingkup keluarga yaitu hubungan antara orangtua dan anak.²³

3. Bahasa Jawa

Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang diwajibkan pada jenjang SD/MI, SMP/MTs, serta SMA/SMK yang berada di wilayah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Pelajaran bahasa Jawa mencakup materi seperti unggah-ungguh Bahasa, aksara bahasa, Jawa, wayang, karakter, tembang, dan seni Jawa, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dan menumbuhkan rasa hormat terhadap budaya local.²⁴

4. Aksara Jawa

Dalam bahasa dan sastra Jawa, aksara Jawa merupakan huruf yang memiliki struktur dan tatanan penulisan. Ini adalah salah satu contoh pangram sempurna, yang terdiri dari 20 huruf lengkap dan membentuk kisah atau cerita. Kalimat yang menggunakan setidaknya satu huruf dalam aksara disebut panggram. Oleh karena itu, aksara

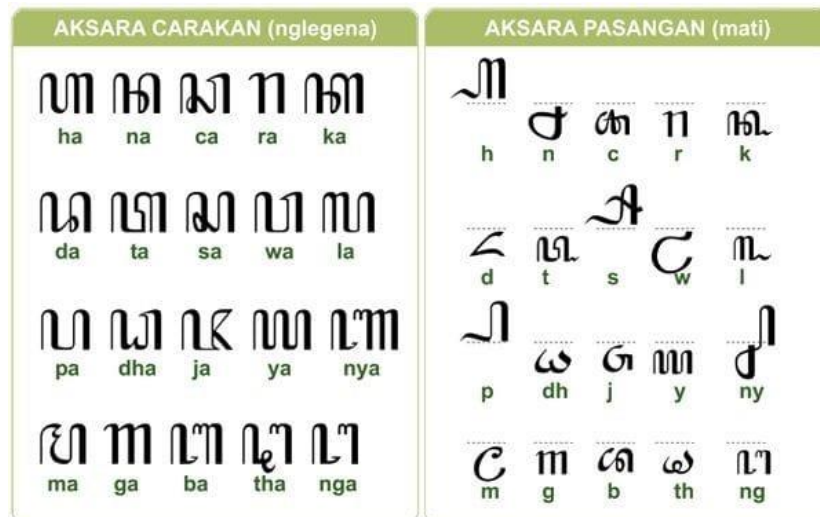
²³ Daulay Dkk., "Urgensi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Motivasi Belajar Saat Pandemi Di Desa Timbang Lawan."

²⁴ Elina Wardhanika, Dewi Tryanasari, Dan Apri Kartikasari Hs, "Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Di Sekolah Dasar," T.T.

Jawa termasuk pangram empat bait yang menceritakan tentang seorang karakter yang disebut Ajisaka. Dalam kisah Ajisaka, dia dan dua teman setianya menaklukan Mëndhang Kamolan. Aksara Jawa terdiri dari berbagai bentuk, seperti Carakan, Pasangan, Sandhangan, Murda, Rekan, Swara, dan angka jawa.

Di sekolah dasar, terdapat pembelajaran menulis aksara jawa, yang mengajarkan pasangan dan sandhangan. Penulisan aksara Jawa digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran psikomotorik menulis aksara Jawa. Kriteria yang dievaluasi termasuk ketepatan, kerapian, dan kejelasan tulisan. Bagi siswa sekolah dasar, aksara Jawa adalah hal baru yang mereka pelajari di sekolah, sehingga mereka sering mengalami kesulitan dalam pembelajarannya, terutama dalam menulis aksara Jawa. Pada jenjang sekolah dasar, pendidik diwajibkan menyampaikan materi muatan lokal Bahasa Jawa, yang mencakup pengenalan aksara Jawa. Siswa diharapkan mampu memahami, membaca, serta menuliskan huruf-huruf aksara tersebut.²⁵ Berikut adalah aksara jawa dan pasangan yang berjumlah 20:

²⁵ Kaeksi, Daryanto, Dan Kurniawan, "Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar."



Gambar 2. 1 Aksara Jawa

Sumber: Pinterest (<https://pin.it/5AqufaKya>)

B. Perspektif Teori dalam Islam

Pada penelitian Nur Apnilelawati menjelaskan bahwa Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 berisi mengenai motivasi untuk menuntut ilmu.²⁶ Dalam Islam, setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk belajar. Allah SWT akan meningkatkan martabat manusia di dunia dan akhirat. Oleh karena itu, sebagai seorang muslim, kita harus memperhatikan hal-hal ini saat belajar. Allah mewajibkan setiap muslim untuk menuntut ilmu yang tertuang dalam Al-Quran Surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman bila dikatakan kepada Anda: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan kepada Anda. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di

²⁶ Nur Apnilelawati, “Motivasi Dalam Pendidikan Al-Qur'an Dan Hadits,” T.T.

antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Pemaknaan ayat di atas yaitu bahwa ilmu yang menaikkan martabat manusia. Begitu pula, dalam sebuah Hadits disebutkan betapa pentingnya memiliki pengetahuan, Nabi Muhammad SAW bersabda:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkannya jalan menuju surga.” Hadis ini diriwayatkan oleh Muslim. Dalam konteks ini, terdapat penegasan bahwa umat Islam diwajibkan untuk menuntut ilmu, dan dalam Al-Qur'an, Allah berjanji bahwa mereka yang mengupayakan pengetahuan akan diangkat derajatnya, dan Nabi Muhammad bersabda bahwa ilmu, Allah akan memudahkan jalan mereka ke surga jika seseorang belajar atau berusaha untuk mendapatkan pengetahuan.

Konsep Islam tentang motivasi belajar unik karena dengan motivasi belajar akan menghasilkan prestasi, yang memungkinkan seseorang untuk mempermudah memahami materi dan dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki. Menjadi spesialis tertentu dalam bidang yang diminati, dorongan untuk berprestasi sangat bagus karena seseorang akan dimotivasi untuk memperbaiki diri dan mendapatkan sebanyak mungkin pengetahuan untuk memberi manfaat kepada orang lain.

Penggunaan media pembelajaran telah menjadi topik penting dalam berbagai kajian dan penelitian. Menurut hasil studi yang dilakukan oleh Amel dan koleganya, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar secara signifikan. Dengan media yang

sesuai, guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efisien, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menyerap informasi. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang menjembatani interaksi antara guru dan siswa. Dalam menentukan jenis media yang akan digunakan, pendidik perlu memperhatikan beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, ciri khas media, serta aspek waktu, biaya, dan ketersediaan. Karena setiap media memiliki keunikan tersendiri, pemilihan media yang sesuai akan membantu memperjelas materi dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Q.S. Al-Baqarah ayat 31,

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

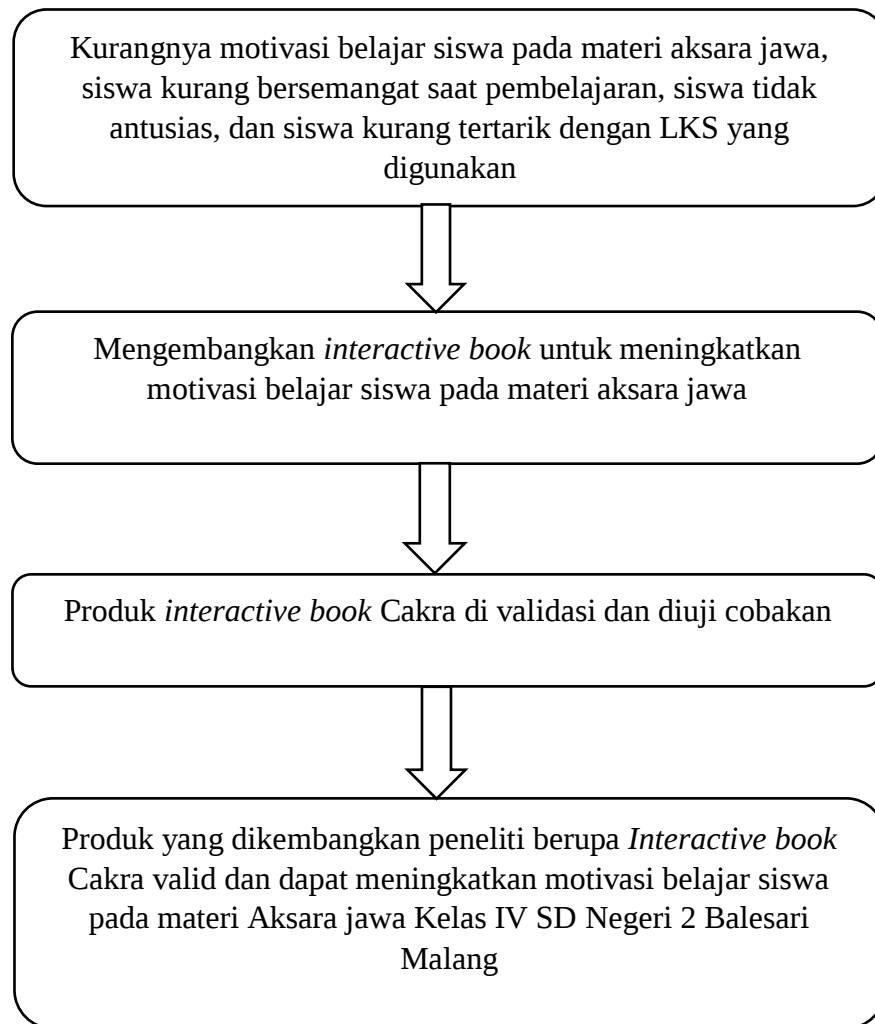
"Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat seraya berfirman, 'Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu, jika kamu memang benar!'"

Pada ayat tersebut terdapat dua media pembelajaran yang digunakan Allah dalam mengajari Nabi Adam as, media tersebut ialah media visual dan audio. Dalam dunia pendidikan yang terus mengalami kemajuan, media visual turut berkembang pesat dari bentuk tradisional menuju teknologi digital yang lebih mutakhir. Pada awalnya, media visual terbatas pada sarana sederhana seperti buku cetak, Al-Qur'an, papan tulis, gambar, dan sketsa. Namun kini, media tersebut telah berevolusi menjadi perangkat berbasis teknologi modern seperti proyektor interaktif dan *smartboard* yang telah terintegrasi dengan berbagai aplikasi digital. Kemajuan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan antusiasme serta minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Media visual yang inovatif turut mendorong siswa untuk

lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang kini terasa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya transformasi media tersebut, semangat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran pun semakin meningkat.²⁷

²⁷ Faiz Aswa Nazhan dkk., "Media Pembelajaran Perspektif Q.S Al-Baqarah Ayat 31 serta Implikasinya Terhadap Pendidikan," t.t.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (RnD), yang sering disebut sebagai penelitian berbasis pengembangan. Fokus utama dari penelitian ini adalah menciptakan atau menyempurnakan sesuatu yang lebih inovatif dan relevan, yang dapat memberikan manfaat bagi sekolah atau lembaga.²⁸ Metode penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan secara efektif.²⁹

Metode (R&D) digunakan untuk memperoleh pengetahuan baru, mengatasi permasalahan, serta merancang atau meningkatkan produk, proses, dan layanan. Metode ini mendukung peningkatan wawasan, mendorong terciptanya inovasi, dan memperkuat daya saing di bidang sains, teknologi, industri, maupun bisnis. R&D melibatkan lima tahapan utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Untuk mencapai pemahaman yang menyeluruh serta menguji hipotesis, digunakan pula metode ilmiah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan, mengembangkan, serta membuktikan pengetahuan yang berguna dalam memahami, memprediksi, dan menyelesaikan masalah secara efektif.³⁰

²⁸ Muhammad Shaleh Assingily, S Pd, Dan M Pd, “(Mengulas Pendekatan Pendidikan Islam Dalam Studi Islam & Hakikat Pendidikan Bagi Manusia),” T.T.

²⁹ Nurdyansyah Dan Moch. Bahak Udin By Arifin, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan* (Umsida Press, 2018), <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>.

³⁰ Arif Rachman Dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Cv Saba Jaya Publisher, T.T.).

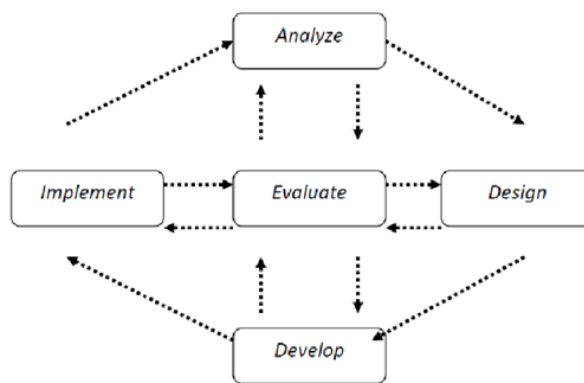
Peneliti memilih jenis penelitian ini karena sangat mendukung dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan *Interactive book*. *Interactive book* ini, akan dilakukan uji validitas oleh beberapa ahli. Hasil dari pengujian validitas akan menghasilkan *Interactive book* yang berguna untuk membantu guru dan siswa belajar.

B. Model Pengembangan

Peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ini didasarkan pada kesesuaian model tersebut untuk mengembangkan bahan ajar. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima langkah dalam model ADDIE. Alasan peneliti menggunakan pendekatan ADDIE karena langkah-langkah yang diterapkan sederhana dan sangat cocok untuk pengembangan produk *interactive book* yang peneliti kembangkan dan tentunya akan membantu peneliti pada saat mengembangkan *interactive book* Cakra (Cerdas Aksara Jawa).

C. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah. Berikut adalah langkah-langkahnya:



Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE³¹

Rincian penjelasan mengenai model ADDIE sebagai berikut:

1) Tahap Analisis

Kegiatan utama fase ini yaitu menganalisis kebutuhan dalam merancang materi pembelajaran yang sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Analisis yang dilakukan mencakup beberapa aspek berikut:

- a) Analisis Kinerja: Pada tahap ini isu-isu mendasar dalam pembelajaran mulai muncul.
- b) Analisis Siswa: Untuk mengkaji karakteristik siswa dari segi pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan mereka. Hasil analisis siswa terhadap keterampilan berpikir kritis dan kreatif dapat digunakan sebagai contoh untuk mengembangkan materi pembelajaran. Hal - hal yang perlu diperhatikan:
- c) Analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dari bahan ajar yang merupakan langkah penting dalam mengidentifikasi

³¹ Rini Mulyasari, Irvan, Dan Moly, "Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model Addie (Sekolah Dasar)," T.T.

materi ajar untuk pengembangannya. Pada tahap ini analisis dilakukan dengan menggunakan metode observasi.

- d) Analisis tujuan pembelajaran. Yang perlu didapatkan pada analisis ini yaitu tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan pencapaian dari tujuan pembelajaran tersebut.

2) Tahap Desain atau perancangan

Tahap perancangan mencakup beberapa rencana untuk mengembangkan bahan ajar yang terdiri dari kegiatan-kegiatan berikut:

- 1) Materi pembelajaran umum disusun secara mengacu pada kompetensi inti dan dasar, mencakup fakta, konsep, prinsip, serta prosedur, disertai pengaturan waktu, indikator, dan alat evaluasi siswa.
- 2) Menjelaskan aktivitas pengajaran dengan spesifik.
- 3) Memilih materi.
- 4) Menyusun rencana awal perangkat pembelajaran sesuai kompetensi yang ditetapkan.
- 5) Menyusun materi pembelajaran yang relevan.

3) Tahap Pengembangan

Pengembangan dalam ADDIE berisi latihan-latihan pengembangan rencana materi. Proses pengembangan dalam penelitian ini mencakup serangkaian latihan untuk membentuk dan menyesuaikan materi pembelajaran. Dalam melaksanakan langkah-

langkah pengembangan materi pembelajaran, terdapat dua tujuan utama yang perlu dicapai, yaitu:

- a. Menetapkan pilihan materi yang relevan.
- b. Memilih materi pembelajaran yang relevan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

4) Tahap implementasi atau pelaksanaan

Pada tahap implementasi, kegiatan penelitian ini mulai diterapkan. Dalam proses ini, desain bahan ajar diimplementasikan dalam situasi yang sebenarnya. Materi ajar yang telah disusun diajarkan dengan pendekatan yang berfokus pada pembelajaran.

Tujuan utama dari langkah implementasi adalah :

1. Memberikan bimbingan kepada siswa guna mewujudkan tujuan pembelajaran,
2. memastikan siswa memecahkan permasalahan yang mereka hadapi sebelumnya dalam pembelajaran,
3. memastikan siswa memperoleh keterampilan di akhir proses pembelajaran dan meningkatkan nilai mereka.

5) Tahap Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan untuk menilai perkembangan produk. Hasil evaluasi berfungsi sebagai acuan dalam

memberikan umpan balik guna mengembangkan materi pembelajaran. Selanjutnya, revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi tersebut atau untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi dalam pengembangan materi ajar. Evaluasi terhadap produk bertujuan untuk memahami berbagai aspek penting, yaitu:

1. Kemampuan siswa meningkat,
2. Hasil pengembangan yang dilakukan peneliti memberikan manfaat bagi pihak sekolah.³²

³² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, No. 1 (5 Juni 2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>.

D. Uji Produk

Uji produk dilakukan untuk memastikan validitas modul Cakra yang telah dikembangkan peneliti. Adapun uji produk tersebut meliputi:

1. Uji Ahli

Uji ahli pada penelitian ini diberikan kepada:

a. Desain Uji Ahli

Produk yang dikembangkan oleh peneliti diberikan kepada para ahli untuk diuji. Desain uji ahli yang dibuat oleh peneliti berupa penyediaan alat validasi. Dengan alat validasi yang diharapkan dari peneliti kepada validator memiliki kemampuan untuk memberikan penilaian kepada peneliti.

b. Subjek Uji Ahli

Pada subjek uji ahli, peneliti memberikan instrument validasi kepada para validator yang terdiri dari:

1) Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang mempunyai keahlian dalam mendesain media pembelajaran.

³¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, No. 1 (5 Juni 2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>.

Dan sudah bersedia untuk menguji kelayakan desain media yang dibuat oleh peneliti serta bersedia untuk memberikan saran maupun kritik agar media layak untuk digunakan. Adapun untuk ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

2) Ahli Materi

Ahli materi merupakan ahli dalam topik atau materi yang dikembangkan oleh peneliti dan akan menilai dan memberikan pendapat tentang topik atau materi tersebut yang dikembangkan. Ahli pembelajaran dalam penelitian ini yaitu Ibu Anindita, S.Pd merupakan seorang guru Bahasa Jawa lulusan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni, Prodi Bahasa dan Sastra Daerah (Jawa).

3) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran menilai serta memberikan masukan untuk pengembangan proses pembelajaran. Ahli pembelajaran dalam penelitian ini yaitu Ibu Ulfi Naidasari, S.Pd, yang merupakan walikelas IV.

2. Uji Coba Produk

Langkah uji coba produk sebagai berikut:

a. Desain Uji Coba

Pada tahap pengujian produk yang dikembangkan oleh peneliti, bertujuan untuk menilai kelayakan *Interactive Book* “CAKRA”

b. Subjek Uji Coba

Subyek uji coba penelitian pengembangan *Interactive book* CAKRA (Cerdas Aksara Jawa) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Aksara Jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang yang berjumlah 16 siswa. Uji coba produk dilakukan dengan skala kecil yang terdiri dari 4 siswa, sedangkan skala besar dilakukan oleh 16 siswa. Pada uji coba skala kecil, setelah keempat siswa menggunakan *Interactive book* CAKRA, siswa mengisi angket kemenarikan terhadap produk. Sebelum uji coba pada siswa, produk di uji coba oleh guru terlebih dahulu. Kegiatan ini dilaksanakan secara offline, dan siswa mengisi angket penelitian setelah pembelajaran untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pasca penggunaan *Interactive book* “CAKRA”.

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Penjelasan mengenai data yang digunakan disampaikan berikut ini:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari wawancara dengan wali kelas IV serta catatan masukan dari validator. Wawancara dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam pengembangan *interactive book* CAKRA (Cerdas Aksara Jawa). Narasumber dalam wawancara ini adalah wali kelas IV SDN 2 Balesari Malang. Sementara catatan kritik dan saran dari validator dijadikan landasan dalam usaha memperbaiki produk.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta angket motivasi yang diisi oleh siswa kelas IV.

F. Instrumen Penelitian

Peneliti mengukur data yang sedang diamati menggunakan instrument penelitian. Yang terdiri dari instrument lembar validasi produk, instrumen lembar validasi materi, dan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

1. Wawancara

Salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah melalui wawancara. yang dilakukan oleh pewawancara dengan orang yang diwawancara sebagai sumber informasi melalui komunikasi secara langsung.³³ Peneliti melakukan wawancara dengan format semi-terstruktur, yakni peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan, tetapi peneliti mengajukan pertanyaan dengan tidak berurutan.

2. Angket

Peneliti memanfaatkan angket sebagai alat untuk memperoleh data dari responden, sekaligus sebagai sarana bagi validator dalam menilai produk *Interactive Book* “CAKRA” yang telah dikembangkan. Selain itu, angket untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa kelas IV yang diberikan setelah siswa menggunakan produk *Interactive Book* CAKRA.

³³ Alvin Rivaldi, Fahrul Ulum Feriawan, Dan Mutaqqin Nur, “Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara,” T.T.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini, data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, lembar penilaian produk, angket, serta dokumentasi:

1) Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan proses mengamati secara langsung melalui penggunaan penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan.³⁴ Peneliti melakukan observasi di SDN 2 Balesari pada tanggal 10 Oktober 2024. Peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dan menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan.

2) Interview (wawancara)

Wawancara dilakukan peneliti dengan wali kelas IV. Melalui wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai permasalahan yang sedang berlangsung. Permasalahan utama yang ada di lapangan yaitu kurangnya motivasi belajar siswa pada materi aksara jawa, siswa kurang antusias, kurang aktif saat pembelajaran dan kurang tertariknya siswa dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan. Dengan permasalahan tersebut, peneliti mengambil solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan mengembangkan bahan ajar berupa buku ajar ini.

3) Lembar Validasi Produk

³⁴ M Teguh Saefuddin, Tia Norma Wulan, Dan Universitas Sultan Ageung Tirtayasa, "Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian" 08 (2023).

Dalam penelitian pengembangan ini lembar validasi produk diserahkan kepada para validator yang merupakan ahli di bidang media, materi dan ahli pembelajaran. Lembar tersebut ditujukan kepada dosen yang berperan sebagai validator. Lembar validasi untuk media, materi dan pembelajaran berisi pernyataan, kritik, serta saran, dengan tujuan agar peneliti dapat memahami sejauh mana kelayakan produk yang telah dikembangkan.

4) Lembar angket

Peneliti memanfaatkan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 2 Balesari terkait materi aksara Jawa, dan lembar angket tersebut disebarkan kepada siswa kelas IV, sedangkan angket mengenai validasi produk ditujukan kepada para ahli.

5) Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mengumpulkan data berupa foto selama proses penelitian berlangsung, mulai dari tahap observasi hingga pelaksanaan implementasi produk *Interactive Book* “CAKRA”, serta sebagai bukti bahwa penelitian telah dilakukan. di SDN 2 Balesari Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang.

H. Analisis Data

a. Analisis Kevalidan Produk

Subjek untuk uji coba pengembangan produk *interactive book* terdiri dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Para validator melakukan penilaian terhadap kelayakan produk

berdasarkan kisi-kisi yang ada dalam lembar validasi. Proses validasi ini dapat dijelaskan sebagai berikut:³⁵

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Ukuran <i>interactive book</i>	Ukuran <i>interactive book</i> sesuai dengan standar isi Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada <i>interactive book</i>
2.	Desain <i>interactive book</i> (cover)	Kulit <i>interactive book</i> Ilustrasi kulit <i>interactive book</i> menggambarkan isi materi ajar dan mengungkapkan karakter objek Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf Warna judul <i>interactive book</i> kontras dengan warna latar belakang Proporsi ukuran huruf judul, sub judul, dan teks pendukung <i>interactive book</i> lebih dominan dan profesional dibandingkan ukuran <i>interactive book</i> dan nama pengarang
3.	Desain isi <i>interactive book</i>	Kesesuaian materi <i>interactive book</i> dengan tujuan pembelajaran Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan Kesesuaian gambar dengan pesan teks Spasi antar baris susunan pada teks normal Spasi antar huruf normal Kemenarikan penampilan <i>interactive book</i>

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran(CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan sistematis Materi pada <i>interactive book</i> mudah dimengerti peserta didik

³⁵ Melania Taradiva Tyarastris Sanjaya Dan Niluh Sulistyani, “Pengembangan Modul Ajar Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Yang Memenuhi Kriteria Validitas Dan Ditinjau Dari Kemampuan Problem Solving Dan Disposisi,” 2023.

			Materi pada <i>interactive book</i> dapat memotivasi belajar peserta didik
			Materi pada <i>interactive book</i> sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan		Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik
			Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik
3	Aspek Penyajian		Contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai materi dan tujuan
			Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran
4	Aspek Belajar Peserta Didik		<i>Interactive book</i> dapat menarik minat belajar peserta didik dan belajar secara mandiri

Penelitian ini data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket validasi diberikan kepada validator untuk menilai kelayakan produk *interactive book* “CAKRA” yang dikembangkan. Peneliti melakukan penilaian produk menggunakan skala penilaian 5, sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Skala Likert Penilaian Validasi

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka presentasi data

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Persentase hasil validasi media, materi, dan penilaian dari ahli aktivis diklasifikasikan sesuai dengan interpretasi skor berdasarkan skala Likert.³⁶

Tabel 3. 4 Skala Likert Kriteria Interpresentasi

Penilaian	Kriteria Interpresentasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

b. Analisis Motivasi Belajar Siswa menggunakan angket

Angket dibagikan ke siswa setelah pembelajaran aksara menggunakan *interactive book* CAKRA (Cerdas Aksara Jawa) untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap materi aksara jawa. Angket diberikan kepada siswa setelah pemanfaatan *Interactive Book* CAKRA, dengan tujuan mengukur tingkat motivasi belajar mereka pada materi Aksara Jawa setelah menggunakan media tersebut. Berikut kisi kisi angket dengan menggunakan indikator motivasi belajar dari Hamzah B. Uno.

³⁶ Retno Qurota Ayunin, Endang Sri Maruti, Dan Nur Samsiyah, "Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," T.T.

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar³⁷

No	Valiabel	Indikator
1	Motivasi Belajar	Terdapat Hasrat dan keinginan berhasil
		Terdapat dorongan kebutuhan dalam belajar
		Terdapat harapan dan cita-cita masa depan
		Adanya penghargaan dalam belajar
		Terdapat kegiatan menarik dalam belajar
		Terdapat lingkungan kondusif, sehingga dapat belajar dengan baik

³⁷ Darmawati, “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas Iv 4 Dengan Papan Bintang.”

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan *Interactive Book* “CAKRA” (Cerdas Aksara Jawa) termasuk penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan ADDIE. Pengembangan *Interactive Book* “CAKRA” dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara Jawa di Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang. Terdapat 5 tahapan pada ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal, peneliti mengumpulkan data mengenai permasalahan yang ditemukan di sekolah. Proses analisis dilakukan di kelas IV pada bulan Oktober 2024. Beberapa jenis analisis yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini antara lain sebagai berikut:

a. Analisis kinerja

Peneliti melakukan analisis kinerja dengan mewawancarai guru kelas IV selaku wali kelas untuk mengetahui problematika yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa siswa sering kali sulit dikondisikan, cepat merasa bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Metode ceramah yang dominan serta bahan ajar yang monoton (LKS) membuat proses belajar tidak menarik

bagi siswa. Guru telah berupaya dengan cara menggabungkan aktivitas bermain, namun hasilnya belum maksimal karena siswa tetap merasa materi sulit dan tidak menarik.

b. Analisis Siswa

Analisis ini bertujuan untuk mengkaji karakteristik siswa kelas IV dari aspek pengetahuan, keterampilan, serta perkembangan mereka dalam belajar. Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa seluruh siswa merupakan suku Jawa, namun tetap mengalami kesulitan dalam memahami aksara Jawa. Siswa mengeluhkan bahwa materi tersebut sulit dimengerti dan membuat mereka tidak semangat untuk belajar. Mereka juga merasa bosan karena media pembelajaran tidak menarik. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mengandung unsur bermain. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas IV cenderung visual dan kinestetik serta membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk memicu semangat belajar mereka.

c. Analisis fakta, konsep atau materi

Peneliti melakukan analisis materi dengan berdiskusi bersama guru kelas IV untuk menggali lebih dalam permasalahan yang dihadapi siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, materi aksara Jawa menjadi salah satu materi yang paling sulit dipahami oleh siswa. Aksara Jawa mengandung simbol-simbol dan aturan penulisan yang tidak umum digunakan dalam kehidupan sehari-

hari, sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan visual. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar aksara Jawa, seperti pasangan dan sandhangan, menyebabkan rendahnya hasil belajar mereka. Materi ini perlu disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, seperti melalui media interaktif yang menampilkan gambar, video, atau lagu sebagai alat bantu visual.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan meninjau kembali tujuan pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi aksara Jawa, yang harus dicapai oleh siswa kelas IV. Tujuan pembelajaran meliputi kemampuan mengenal, membaca, dan menulis aksara Jawa dengan benar. Namun, hasil analisis menunjukkan bahwa tujuan tersebut belum tercapai secara optimal. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat menjembatani kebutuhan siswa dengan tujuan pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media *Interactive Book "CAKRA"* yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Hasil dari analisis yang dilakukan peneliti yaitu menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan di mata pelajaran

bahasa jawa khususnya pada materi aksara jawa motivasi belajar siswa Kelas IV rendah.

2. Desain (*Design*)

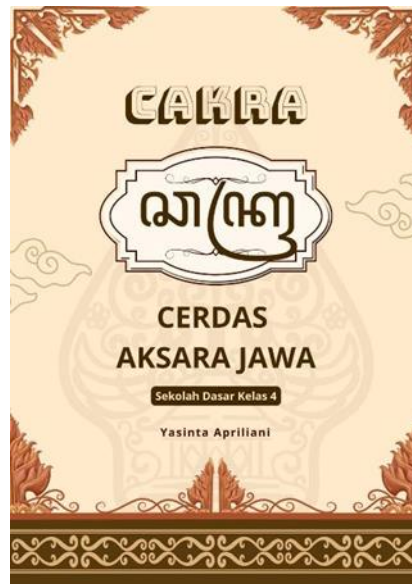
Pada tahap desain, peneliti mulai merancang produk sesuai dengan tahap analisis. Pada tahap desain ini, peneliti merancang *Interactive Book* “CAKRA” yang sesuai dengan jenjang kelas serta sesuai dengan materi. Pada tahap ini peneliti mulai memutuskan penyusunan materi, merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai, merancang perencanaan awal perangkat pembelajaran berdasarkan kompetensi materi, serta menyusun latihan soal untuk mencapai capaian pembelajaran yang tertera. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen validasi yang digunakan untuk memvalidasikan produk kepada para validator yang terdiri dari validator media, validator materi dan validator ahli pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen angket motivasi belajar yang akan diisi oleh siswa yang digunakan untuk mengetahui motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan oleh pengembang.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan produk, di mana *Interactive Book* mulai dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Pada tahapan pengembangan produk, pengembang mengembangkan *Interactive Book* “CAKRA” yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran materi aksara jawa yang berada di Kelas IV.

Proses pengembangan produk dimulai dari menentukan sampul awal atau cover pada *Interactive Book*, capaian pembelajaran, materi, contoh soal, kuis dan game online serta kegiatan yang interactive yang dilakukan siswa untuk mempermudah memahami materi. Adapun komponen yang terdapat pada *Interactive Book* “CAKRA” sebagai berikut:

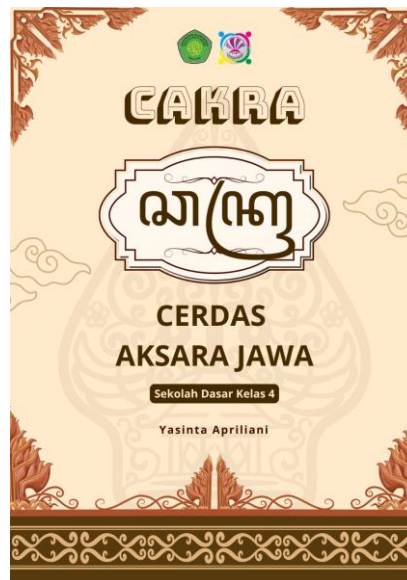
a. Halaman sampul/ cover



Gambar 4. 1 Cover Luar Interactive Book CAKRA

Interactive Book “CAKRA” memiliki dua jenis sampul, yaitu cover luar dan cover dalam. Gambar yang ditampilkan pada gambar 4.1 merupakan tampilan dari cover luar. Pada bagian ini, terdapat beberapa elemen penting yang disusun secara menarik dan informatif. Judul produk “CAKRA” ditampilkan dengan desain yang mencolok untuk memberikan identitas kuat terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, tercantum jenjang kelas sasaran pengguna produk, yaitu siswa yang menjadi target

utama dari penggunaan *Interactive Book* ini. Identitas pengembang juga disertakan sebagai bentuk pertanggungjawaban dan pengakuan atas hasil karya yang dibuat. Tak kalah penting, pada cover luar juga terdapat ilustrasi visual yang relevan dan mendukung materi pembelajaran yang disampaikan dalam buku, sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan gambaran awal tentang isi dan tema pembelajaran yang akan dipelajari melalui media ini.



Gambar 4. 2 Cover Dalam Interactive Book CAKRA

Interactive Book “CAKRA” dirancang dengan dua jenis sampul, yaitu cover luar dan cover dalam, yang masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi tersendiri. Gambar 4.1 memperlihatkan *cover luar*, sedangkan gambar 4.2 menampilkan cover dalam dari media pembelajaran ini.

Secara umum, cover luar berfungsi sebagai tampilan awal yang menarik perhatian pengguna. Pada bagian ini terdapat judul produk

“CAKRA”, jenjang kelas sasaran pengguna, identitas dan logo instansi pengembang, serta elemen visual pendukung berupa gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan materi yang diangkat. Cover luar didesain dengan penuh warna dan estetika yang menarik guna menciptakan kesan pertama yang positif dan menggugah minat siswa terhadap isi buku.

Berbeda dengan itu, cover dalam yang ditampilkan pada gambar 4.2 memiliki peran yang tidak kalah penting meskipun bersifat lebih informatif dan struktural. Cover dalam berfungsi sebagai lembar identitas resmi dari produk media pembelajaran ini. Di dalamnya memuat informasi yang lebih detail dan formal, seperti judul lengkap media, tujuan pengembangan, identitas lengkap penyusun atau pengembang, institusi pendidikan, logo resmi instansi, dan juga jenjang kelas pengguna produk *Interactieve Book CAKRA*

b. Halaman pembuka



Gambar 4. 3 Halaman Kata Pengantar

Pada gambar 4.3 terdapat halaman pembuka pertama dari *Interactive Book* “CAKRA”, terdapat bagian khusus yang memuat kata pengantar dari pengembang sebagai bentuk sambutan awal kepada para pembaca atau pengguna media pembelajaran ini. Kata pengantar tersebut ditulis dalam bahasa Jawa dengan judul “Atur Cecala”, yang merupakan bentuk penghormatan terhadap nilai-nilai lokal dan budaya Jawa yang menjadi inti dari materi yang disajikan dalam buku ini. Penyusunan *atur cecala* ini bertujuan untuk memperkenalkan maksud dan tujuan dikembangkannya *Interactive Book* “CAKRA”, sekaligus sebagai wujud apresiasi terhadap pembelajaran bahasa dan budaya Jawa yang hendak dilestarikan melalui media yang interaktif dan menarik. Bagian ini juga mencerminkan karakter khas buku serta menciptakan suasana pembuka yang akrab dan kontekstual bagi siswa, khususnya mereka

yang berada di wilayah budaya Jawa.



Isi Buku	
• Atur Cicala	01
• Isi Buku	02
• Dungo saurunge Sinau	03
• Ancas pawulangan	04
• Profil Pelajar Pancasila	05
• Purwaka	06
A. Ringkesaning Wulangan	07
• Aksara Jawa lan pasangane	08
• Lagu gampang apal aksara Jawa	09
• Latihan nempel aksara Jawa	10
• Latihan goleki Tembung aksara Jawa	11
B. Sandhangan swara	12
• Sandhangan swara lan tuladhane	13
• Sandhangan sigeg	14
C. Nulis Aksara Jawa	15
• Maca aksara Jawa	16
• Nulis aksara Jawa	17
• Kuis lan game online	18
• Refleksi	19
• Profil Pengembang	20

Gambar 4. 4 Daftar Isi

Pada gambar 4.4 terdapat halaman pembuka kedua, terdapat bagian *daftar isi* yang dalam bahasa Jawa disebut sebagai “Isi Buku”. Bagian ini menyajikan susunan lengkap dari seluruh materi, aktivitas, serta elemen-elemen pendukung yang terdapat dalam *Interactive Book* “CAKRA” beserta nomor halamannya. Penyusunan daftar isi ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai struktur dan alur isi buku, sehingga memudahkan pengguna, baik siswa maupun guru, dalam menavigasi dan menemukan bagian tertentu sesuai kebutuhan. Dengan adanya “Isi Buku” ini, proses pembelajaran menjadi lebih terarah karena pengguna dapat langsung menuju ke materi yang diinginkan, seperti pengenalan aksara Jawa, latihan interaktif, hingga evaluasi, tanpa harus membuka halaman satu per satu. Selain itu, penggunaan istilah dalam bahasa Jawa pada bagian ini

juga memperkuat nuansa budaya lokal yang menjadi ciri khas dari media pembelajaran “CAKRA”.



Gambar 4. 5 Do'a Sebelum Belajar

Pada gambar 4.5 terdapat halaman pembuka ketiga, disajikan doa pembuka pembelajaran yang ditujukan untuk dibaca dan dilantunkan bersama oleh siswa dan guru sebelum memulai proses belajar mengajar. Doa ini menjadi bagian penting dalam menanamkan nilai-nilai religius serta membangun suasana pembelajaran yang khidmat dan penuh rasa syukur. Uniknya, halaman ini juga dilengkapi dengan *barcode* atau kode QR yang terhubung langsung ke lagu doa versi audio yang diunggah di platform YouTube. Dengan memindai kode tersebut, siswa maupun guru dapat mendengarkan atau menyanyikan doa dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Fitur ini tidak hanya mempermudah dalam mengakses lagu doa, tetapi juga mendorong pemanfaatan

teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran yang bernuansa spiritual dan edukatif, sekaligus mendukung pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna.

c. Halaman Inti (materi)



Gambar 4. 6 Capaian Pembelajaran

Pada gambar 4.6 terdapat halaman inti yang memuat materi pembelajaran, terdapat bagian penting yaitu *ancas pawulangan*, yang merupakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Bagian ini disusun secara sistematis untuk memberikan arahan yang jelas mengenai kompetensi atau capaian yang diharapkan setelah siswa mempelajari materi yang disajikan dalam *Interactive Book “CAKRA”*. *Ancas pawulangan* tidak hanya membantu guru dalam mengarahkan proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pemahaman kepada siswa mengenai hal-hal penting yang perlu dikuasai, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Dengan mencantumkan tujuan ini di awal setiap materi, siswa dapat lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu mengukur pencapaian diri secara mandiri. Penggunaan istilah bahasa Jawa dalam bagian ini juga memperkuat identitas budaya buku dan menanamkan kecintaan terhadap bahasa ibu sejak dini.



Gambar 4. 7 Halaman Pendahuluan

Pada gambar 4.7 terdapat halaman *purwaka* atau pendahuluan, disajikan penjelasan awal mengenai materi aksara Jawa yang akan dipelajari. Bagian ini memberikan gambaran umum kepada siswa tentang pentingnya mempelajari aksara Jawa, latar belakangnya, serta bagaimana aksara tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari halaman pendahuluan ini adalah untuk membangun pemahaman awal dan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi yang akan dibahas lebih lanjut. Dengan adanya penjelasan ini, siswa diharapkan lebih siap dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran aksara Jawa secara menyeluruh.



Gambar 4. 8 Ringkasan Materi

Pada gambar 4.8 terdapat halaman *Ringkesaning Wulangan* atau ringkasan materi, disajikan penjelasan mengenai materi aksara Jawa secara lebih rinci dan mendalam. Bagian ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap pokok-pokok pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya. Dengan penyajian materi yang lebih terfokus dan jelas, siswa dapat dengan mudah mengingat dan memahami kembali isi pembelajaran tanpa harus membuka seluruh materi dari awal. Ringkasan ini juga dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri atau pengulangan sebelum menghadapi evaluasi, sehingga mendukung proses belajar yang lebih efektif dan efisien.

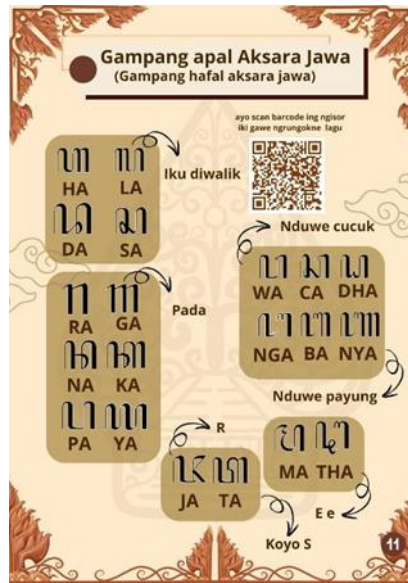
Aksara Jawa lan pasangane
(Aksara Jawa dan pasangannya)

HA 	NA 	CA 	RA 	KA
DA 	TA 	SA 	WA 	LA
PA 	DHA 	JA 	YA 	NYA
MA 	GA 	BA 	THA 	NGA

Ayo gatekno aksara Jawa iki!

Gambar 4. 9 Aksara Jawa dan Pasangan

Pada gambar 4.9 terdapat halaman tabel aksara Jawa yang memuat 20 aksara utama lengkap dengan cara pelafalannya serta bentuk pasangan masing-masing aksara. Tabel ini disusun secara sistematis untuk memudahkan siswa dalam mengenali dan mempelajari bentuk serta bunyi dari setiap aksara. Selain itu, penyertaan pasangan aksara bertujuan agar siswa memahami bagaimana aksara digunakan dalam konteks penulisan kata atau kalimat, khususnya saat aksara tersebut berada di tengah atau akhir suku kata. Penyajian dalam bentuk tabel ini membantu memperjelas perbedaan antara aksara dan pasangannya, sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat dan mempraktikkan penggunaannya dalam penulisan aksara Jawa yang benar.



Gambar 4. 10 Lagu Hafal Aksara Jawa

Gambar 4.10 memperlihatkan metode yang mudah dan menyenangkan untuk menghafal aksara Jawa melalui lagu. Dari 20 aksara Jawa yang ada, aksara-aksara tersebut dikelompokkan ke dalam beberapa kategori agar proses menghafal menjadi lebih terstruktur dan efisien bagi siswa. Selain itu, pada halaman tersebut juga disediakan *QR code* yang dapat dipindai oleh siswa maupun guru untuk mengakses lagu penghafalan aksara Jawa secara langsung melalui perangkat digital. Dengan menggunakan media lagu dan teknologi *QR code* ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan menguasai aksara Jawa dengan cara yang interaktif dan menarik.



Gambar 4. 11 Sandhangan Swara

Gambar 4.11 menampilkan penjelasan tentang sandhangan swara dalam aksara Jawa, yang meliputi uraian mengenai berbagai jenis sandhangan swara beserta fungsinya dalam mengubah bunyi aksara dasar. Setiap jenis sandhangan swara dijelaskan secara rinci lengkap dengan contoh penulisan yang memperlihatkan bagaimana sandhangan tersebut dipasangkan pada aksara untuk membentuk bunyi yang berbeda. Penyajian ini bertujuan membantu siswa memahami cara penggunaan sandhangan swara secara tepat dalam konteks penulisan aksara Jawa, sehingga mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dengan benar dalam membaca dan menulis.

Jeneng	Wujud	Swara	Tuladha
Wulu	o	i	wiji siji ꦮꦶꦗꦶ ꦱꦶꦗꦶ
Suku	u	u	tuku buku ꦠꦸꦏꦸ ꦧꦸꦏꦸ
Pepet	e	ê	manang anhang ꦩꦤꦁ ꦲꦤꦁ
Taling	ꦠꦭꦶꦁ	e	mepe tape ꦩꦺꦥꦺ ꦠꦺꦥꦺ
Taling tarung	ꦠꦭꦶꦁ 2	o	obor loro ꦲꦺꦴꦧꦺꦴꦫꦺ

Gambar 4. 12 Sandhangan Swara dan Contohnya

Gambar 4.12 menampilkan sebuah tabel yang memuat berbagai jenis sandhangan swara dalam aksara Jawa beserta contohnya. Tabel ini berisi informasi lengkap mulai dari nama sandhangan, bentuk atau wujudnya, bunyi yang dihasilkan, serta contoh penggunaannya dalam kata atau kalimat. Penyajian secara terstruktur seperti ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam mengenali dan memahami berbagai macam sandhangan swara dengan lebih jelas dan sistematis. Dengan adanya tabel tersebut, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa dapat melihat langsung hubungan antara bentuk sandhangan, bunyi yang dihasilkan, dan penerapannya dalam penulisan aksara Jawa.



Jeneng	Wujud	Keterangan
Layar	—	Sandhangan sing digawe ngganteni (r) mati
Wighyan	3	Sandhangan sing digawe ngganteni (h) mati
Cecak	e	Sandhangan sing digawe ngganteni (ng) mati
Pangkon	—	Sandhangan sing digawe mateni aksara di akhir ukara

Ayo digatekne panjelasan ing ndhuwur!

Gambar 4. 13 Sandhangan Sigeg

Gambar 4.13 menyajikan tabel yang berisi penjelasan mengenai berbagai jenis sandhangan sigeg dalam aksara Jawa. Tabel tersebut mencakup nama masing-masing sandhangan sigeg, bentuk atau wujud visualnya, serta keterangan lengkap mengenai cara dan konteks penggunaannya. Penyajian informasi ini disusun secara sistematis untuk membantu siswa lebih mudah dalam memahami perbedaan dan fungsi masing-masing sandhangan sigeg. Dengan adanya tabel ini, siswa dapat melihat secara langsung hubungan antara nama, bentuk, dan penggunaan sandhangan sigeg, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih jelas, terarah, dan mudah diingat.



Gambar 4. 14 Nulis Aksara Jawa

Gambar 4.14 memuat penjelasan mengenai cara menulis aksara Jawa yang benar dan tepat sesuai dengan aturan penulisan yang berlaku. Penjelasan tersebut dilengkapi dengan contoh-contoh penulisan yang dapat dijadikan acuan oleh siswa dalam memahami langkah-langkah menulis aksara dengan baik. Melalui penyajian yang visual dan terarah ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah mempraktikkan keterampilan menulis aksara Jawa secara sistematis, rapi, dan sesuai dengan bentuk yang seharusnya, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur dan estetika aksara Jawa.

e. **Halaman Evaluasi**



Gambar 4. 15 Kegiatan Evaluasi Interaktif

Gambar 4.15 menampilkan aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk dikerjakan secara kelompok oleh siswa, di mana mereka diminta menempelkan potongan aksara Jawa yang terdapat di sisi kiri halaman ke bagian kanan halaman sesuai dengan bacaan aksara Jawa yang tepat. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengenali, membaca, dan mencocokkan bentuk aksara dengan bunyinya secara interaktif. Selain itu, aktivitas ini juga mendorong kerja sama antaranggota kelompok serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa melalui pendekatan yang menyenangkan dan praktis.



Gambar 4. 16 Latihan Soal 1

Gambar 4.16 menampilkan latihan soal yang dirancang untuk dikerjakan oleh siswa secara berkelompok, di mana mereka diminta untuk melingkari aksara Jawa yang terdapat dalam tabel sesuai dengan kata-kata yang telah disediakan pada halaman tersebut. Latihan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengenali dan mencocokkan aksara Jawa dengan bunyi atau kata yang sesuai, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap bentuk dan fungsi aksara. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong kolaborasi antaranggota kelompok serta menumbuhkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Jeneng siswa/i:

Wacanen aksara Jawa ing ngisor iki banjur tulisen latine!

1.
 2.
 3.
 4.
 5.
 19

Gambar 4. 17 Latihan Soal 2

Gambar 4.17 menampilkan latihan soal yang dirancang untuk dikerjakan oleh siswa secara berkelompok, di mana mereka diminta membaca aksara Jawa yang terdapat pada soal, kemudian menuliskan padanan huruf latinnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa secara tepat serta memperkuat kemampuan transliterasi siswa dari aksara ke huruf latin. Melalui kerja sama kelompok, siswa juga dilatih untuk berdiskusi dan saling membantu dalam memahami bentuk serta[- bunyi setiap aksara, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Jeneng siswa/i:

Tulisen tembung ing ngisor iki nganggo aksara Jawa!

1 Bapak panen gedhang kepok.

2 Wahyu tuku buku crita basa Jawa.

3 Budi numpak sepur penataran.

20

Gambar 4. 18 Latihan Soal 3

Gambar 4.18 menampilkan latihan soal yang dirancang untuk dikerjakan oleh siswa secara berkelompok, di mana siswa diminta untuk menuliskan aksara Jawa dari kalimat yang telah disediakan dalam soal. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam menulis aksara Jawa secara tepat sesuai dengan struktur dan kaidah penulisan yang benar. Dengan bekerja secara kelompok, siswa juga diajak untuk saling berdiskusi dan mengoreksi satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi aksara Jawa secara lebih mendalam dan menyenangkan.



Gambar 4. 19 Kuis dan Game Online

Gambar 4.19 menampilkan QR code yang dapat dipindai oleh siswa menggunakan perangkat digital, seperti ponsel atau tablet. QR code tersebut terhubung langsung ke kuis dan permainan daring (online game) yang telah dirancang sesuai dengan materi aksara Jawa yang telah dipelajari sebelumnya. Melalui fitur interaktif ini, siswa tidak hanya dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat penguasaan materi secara mandiri maupun bersama teman.

e. Halaman Refleksi

Refleksi

Eui maw wesi mari! Sinau aksara Jawa lan pasangane, pasangane swara, pasangane sigeg lan carane muti aksara Jawa. Saka aye lajeng refleksi ing ngisor iki!

Wenehana tandha centhang (✓) kanthi temen adhedhasar pangertanmu temrap piwulang

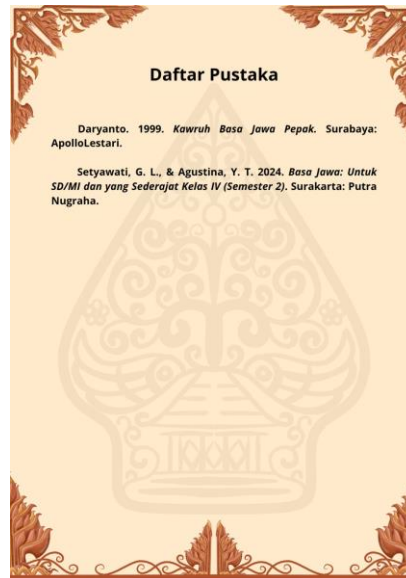
1	Pranyatan	Ya	Durung
2	Aku mangerteni babagan aksar Jawa legena lan pasangane cacah 20		
3	Aku mangerteni sandhangan swara		
4	Aku bisa maca lan muti aksara Jawa lan sandhangan swara		
5	Aku wis prihat muti aksara jejeg sinambung kanthi becik lan trep		

22

Gambar 4. 20 Halaman Refleksi

Gambar 4.20 menampilkan halaman refleksi yang disediakan bagi siswa untuk diisi setelah menyelesaikan pembelajaran materi aksara Jawa menggunakan *Interactive Book* “CAKRA”. Halaman ini bertujuan untuk membantu siswa mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari, mengungkapkan perasaan selama proses belajar, serta mencatat hal-hal yang masih membingungkan atau ingin dipelajari lebih lanjut. Dengan adanya refleksi ini, siswa diajak untuk lebih sadar akan proses belajarnya sendiri, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

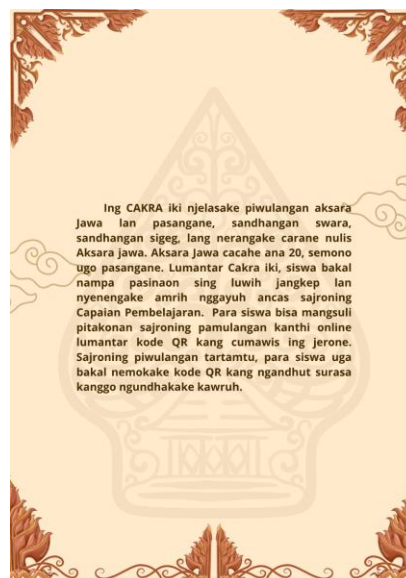
f. Halaman Daftar Pustaka



Gambar 4. 21 Halaman Daftar Pustaka

Gambar 4.21 menampilkan halaman daftar pustaka yang berisi sumber referensi yang digunakan penulis dalam mengembangkan produk *Interactive Book CAKRA*.

g. Ringkasan Buku



Gambar 4. 22 Halaman Ringkasan Buku

Gambar 4.22 terdapat halaman ringkasan materi yang menjelaskan mengenai isi buku yang terdapat pada sampul belakang *Interactive Book* CAKRA

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan setelah merevisi media, peneliti mengimplementasikan produk di kelas. Uji coba produk dilakukan dengan skala kecil yang terdiri dari 4 siswa, sedangkan skala besar dilakukan oleh 16 siswa. Pada uji coba skala kecil, yang terdiri dari 2 laki-laki dan dua perempuan, setelah mencoba dan menggunakan *Interactive book* CAKRA, siswa mengisi angket kemenarikan terhadap produk. Selain mengisi angket kemenarikan siswa juga memberi masukan untuk memperkuat perekat yang terdapat pada *interactive book* “CAKRA” dan memperkuat lem pada potongan aksara jawa. Sebelum uji coba pada siswa, produk di uji coba oleh guru terlebih dahulu. Masukan yang diberikan oleh guru sama seperti masukan dari siswa yaitu penambahan lem pada potongan aksara jawa, penambahan kata pengantar, dan daftar isi pada produk *interactive book* “CAKRA”. Kegiatan ini dilaksanakan secara offline, dan siswa mengisi angket penelitian setelah pembelajaran untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pasca penggunaan *Interactive book* “CAKRA”.

Sebelum penggunaan *Interactive Book* “CAKRA” peneliti membagikan lembar *pretest* angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa. Setelah produk dinyatakan valid oleh validator sudah dapat

diimplementasikan di kelas, peneliti melakukan pengimplementasian produk di kelas. Pada *Interactive Book* “CAKRA” terdapat pemamaran materi aksara jawa dan juga berbagai macam kegiatan yang menarik untuk siswa agar siswa tidak bosan dan merasa mudah dalam mempelajari materi aksara jawa. Siswa kelas IV berjumlah 16 dan dibagi menjadi 4 kelompok dimana masing-masing kelompok berjumlah 4 siswa. Peneliti mengajak siswa untuk memindai *QR code* yang terdapat pada *Interactive Book* “CAKRA”. Terdapat lagu mengafal cepat aksara jawa, yang dapat mempermudah siswa dalam menghafal dan juga memahami aksara jawa, dimana 20 aksara jawa tersebut di golongankan menjadi beberapa kategori agar mudah diingat. Selain lagu, siswa bersama kelompoknya menyusun aksara jawa pada huruf latinnya yang tersedia pada *Interactive Book* “CAKRA”, berbagai kegiatan lainnya yakni siswa dapat menyecan *qr code* untuk mengerjakan kuis dan juga game online.

Setelah pelaksanaan penggunaan produk di kelas, peneliti membagikan lembar *posttest* yang berisi angket motivasi belajar. Dengan melihat dan mengkaji hasil dari angket *pretest* dan *posttest* yang diisi siswa dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan oleh pengembang.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi pada pendekatan addie dilakukan pada setiap akhir setiap tahapan. Kegiatan evaluasi yang dilakukan peneliti dengan cara melakukan analisis data dari para validator yang terdiri dari validator media validator materi dan juga validator ahli pembelajaran, serta setiap proses tahapan dari ADDIE. Dengan adanya kegiatan evaluasi peneliti mengetahui landasan awal untuk mengembangkan *Interactive Book* “CAKRA” dan adanya data menjadi dasar penentuan kelayakan produk.

Adanya kegiatan analisis peneliti mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru khususnya pada materi aksara Jawa. Para siswa menilai bahwa mata pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran yang susah, khususnya pada materi aksara Jawa. Dari hasil wawancara wali kelas IV mengatakan bahwa siswa kurang termotivasi, mudah bosan, kurang aktif, dan kurang tertarik pada saat pembelajaran bahasa Jawa berlangsung, dan juga hasil belajar siswa di mata pelajaran bahasa Jawa, lebih rendah dibandingkan dengan nilai di mata pelajaran yang lain. Selain wawancara dengan wali kelas, peneliti juga wawancara dengan siswa. Siswa mengatakan bahwa pelajaran bahasa Jawa itu adalah pelajaran yang sulit. Siswa juga mengatakan bahwa kurang tertarik dengan LKS yang digunakan. Salah satu penyebab utama rendahnya motivasi belajar ini adalah keyakinan siswa bahwa materi aksara Jawa sangat sulit untuk dipahami. Banyak siswa

yang merasa kesulitan mengenali dan menulis aksara Jawa. Akibatnya, mereka menjadi tidak lagi bersemangat untuk belajar. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan perancangan khususnya dalam mendesain produk *interactive book* “CAKRA”.

Berdasarkan kegiatan analisis peneliti mulai merancang isi dari *interactive book*, mulai dari penyusunan materi, desain *interactive book*, serta penyusunan instrumen untuk validator dan juga angket motivasi belajar untuk siswa. Tahapan setelah perancangan yakni tahapan pengembangan.

Pada tahapan pengembangan peneliti melaksanakan kegiatan pengembangan produk serta kegiatan validasi oleh para validator. Terdapat tiga validator yaitu validator ahli media, ahli materi dan juga ahli pembelajaran. Catatan saran dan kritik dari para validator digunakan untuk memperbaiki produk yang sudah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan pengembang sudah valid dan sudah dapat diimplementasikan.

Pada kegiatan implementasi, peneliti menggunakan produk yang sudah dikembangkan dengan siswa. Siswa menggunakan produk secara langsung saat proses pembelajaran. Pada tahapan implementasi, peneliti membagikan *pretest* dan *posttest* angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pada materi aksara Jawa sebelum dan

sesudah menggunakan produk *interactive book* yang sudah dikembangkan oleh pengembang.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti digunakan oleh siswa untuk siswa kelas IV pada materi aksara jawa. Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara jawa dengan mengukur kevalidan produk dari para validator dan angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa. Adapun data hasil validasi produk dan hasil dari angket motivasi belajar siswa terpaparkan sebagai berikut:

1. Data Validitas

a. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan oleh Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd., seorang dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang."

Pemaparan data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	Kategori
1.	Ilustrasi kulit/cover <i>interactive book</i> "CAKRA" menggambarkan isi materi ajar dan mengungkapkan karakter objek	4	5	Baik

2.	Desain cover Interactive Book "CAKRA" dapat dibaca dengan jelas	5	5	Sangat Baik
3.	Cover Book Interactive "CAKRA" menarik pembaca	5	5	Sangat Baik
4.	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada interactive book "CAKRA"	5	5	Sangat Baik
5.	Penggunaan huruf variasi tidak berlebihan	5	5	Sangat Baik
6.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada Interactive book "CAKRA" telah sesuai	5	5	Sangat Baik
7.	Gambar-gambar yang disajikan dalam Interactive book "CAKRA" relevan dan efektif dalam mendukung pemahaman materi, sehingga membantu siswa kelas 4 dalam proses belajar	5	5	Sangat Baik
8.	Desain yang digunakan di halaman isi memiliki tata letak yang baik	5	5	Sangat Baik
9.	Desain yang digunakan di halaman isi mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi	5	5	Sangat Baik
10.	Ilustrasi dan keterangan ditempatkan berdekatan gambar	4	5	Baik
11.	Kesesuaian gambar dengan keterangan	4	5	Baik
12.	Objek ilustrasi atau gambar yang	5	5	Sangat Baik

	disajikan sesuai dengan materi				
13.	Gambar atau ilustrasi yang disajikan sistematis dan runtut	5	5	Sangat Baik	
14.	Desain yang digunakan dapat menarik semangat dan motivasi siswa	5	5	Sangat Baik	
15.	Tipe, jenis, ukuran, dan warna font pada keterangan gambar mudah dibaca dan tidak mengganggu tampilan secara keseluruhan	5	5	Sangat Baik	
16.	Interactive book "CAKRA" disusun dengan format yang terstruktur yang memudahkan pembaca untuk mengikuti alur bacaan dari satu materi ke materi berikutnya	5	5	Sangat Baik	
17.	Interactive book "CAKRA" memiliki kualitas cetak dengan teks yang jelas dan mudah dibaca, sehingga siswa kelas 4 dapat memahami informasi dengan baik	5	5	Sangat Baik	
18.	Spasi antar baris susunan pada teks normal	5	5	Sangat Baik	
19.	Spasi antar huruf normal	5	5	Sangat Baik	
20.	Desain yang digunakan di halaman isi tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	5	5	Sangat Baik	
21.	Ukuran Interactive	5	5	Sangat	

	book "CAKRA" ini mudah dibawa				Baik
22.	Desain yang digunakan di halaman isi memiliki tata letak yang baik	5	5		Sangat Baik
23.	Gambar atau ilustrasi yang digunakan tidak mengandung unsur kekerasan	5	5		Sangat Baik
24.	Gambar yang ditampilkan sesuai warna, tingkat kecerahan serta keselarasan detail gambar	5	5		Sangat Baik
25.	Desain Interactive book "CAKRA" yang digunakan dapat menarik pembaca	5	5		Sangat Baik
	Jumlah	122	125		

Hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{122}{125} \times 100 \%$$

$$P = 97,6\%$$

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media dapat disimpulkan yaitu presentase mencapai nilai 97,6% dengan kategori sangat layak. Maka *Interactive Book* "CAKRA" revisi secara keseluruhan tidak diperlukan,

namun kritik dan saran dari validator tetap harus diperhatikan.

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 2 Saran dan Kritik Ahli Media

Validator	Saran dan Kritik
Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd	➤ Ditambahkan symbol/identitas instansi di cover ➤ Ditambahkan keterangan/perintah pada barcode ➤ Ditambahkan profil pengembang

b. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi dilakukan oleh Ibu Anindita, S.Pd., seorang guru Bahasa Jawa yang meraih gelar sarjana dari Program Studi Bahasa dan Sastra Daerah (Jawa), Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.

Pemaparan data disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4	5	Baik
2.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan	4	5	Baik

	susunan sistematis			
3.	Materi aksara jawa pada interactive book "CAKRA" mudah dimengerti peserta didik	3	5	Cukup
4.	Materi aksara jawa pada interactive book "CAKRA" dapat memotivasi belajar peserta didik	5	5	Sangat Baik
5.	Materi aksara jawa pada interactive book "CAKRA" sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5	5	Sangat Baik
6.	Kesesuaian konten media (aksara jawa) dengan materi pembelajaran	4	5	Baik
7.	Materi aksara jawa yang di sajikan tidak mengandung unsur-unsur kebencian terhadap ras, agama, serta keberagaman yang ada di Indonesia	5	5	Sangat Baik
8.	Materi yang disajikan mengandung kebenaran dalam segi keilmuan	5	5	Sangat Baik
9.	Materi yang disajikan menarik dan tidak membosankan	5	5	Sangat Baik
10.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV	5	5	Sangat Baik
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik kelas IV	4	5	Baik

12.	Contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi dan tujuan	4	5	Baik
13.	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	5	Baik
14.	Kegiatan mengerjakan latihan soal pada interactive book "CAKRA" menarik motivasi belajar siswa	5	5	Sangat Baik
15.	Interactive book "CAKRA" dapat menarik minat belajar peserta didik dan belajar secara mandiri	5	5	Sangat Baik
Jumlah		67	75	

Hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{67}{75} \times 100 \%$$

$$P = 89,3\%$$

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli materi dapat disimpulkan yaitu presentase mencapai nilai 89,3% dengan kategori sangat layak. Maka materi yang digunakan pada *Interactive Book* "CAKRA" revisi secara

keseluruhan tidak diperlukan, namun kritik dan saran dari validator tetap harus diperhatikan.

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 4 Saran dan Kritik Ahli Materi

Validator	Saran dan Kritik
Anindita, S.Pd	➤ Penulisan aksara jawa terutama pada aksara jawa (ha) dan (da) perlu dibenahi ➤ Penambahan materi aksara/sandhangan sigeg

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi Ahli Pembelajaran dilakukan oleh Ibu Ulfi Naidasari, S.Pd yang merupakan wali kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang.

Berikut paparan data disajikan dalam bentuk tabel:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	Kategori
1.	Materi tidak bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila	5	5	Sangat Baik
2.	Materi terbebas dari unsur ponografi	5	5	Sangat Baik
3.	Judul materi pada cover terbaca jelas	5	5	Sangat Baik
4.	Materi terdapat muatan penyajian refleksi atas materi aksara jawa	4	5	Baik
5.	Gambar atau ilustrasi tidak	5	5	Sangat Baik

	bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila			
6.	Gambar atau ilustrasi tidak mengandung unsur diskriminasi gender atau penyandang disabilitas	5	5	Sangat Baik
7.	Gambar atau ilustrasi terbebas dari unsur ponografi	5	5	Sangat Baik
8.	Materi ini menggunakan tautan/QR Code dari sumber yang konsisten kredibel di seluruh bagian.	4	5	Baik
9.	Tautan/link/QR code yang diberikan relevan dan terkait langsung dengan gambar yang disajikan dalam materi masih valid dan aktif saat diakses	5	5	Sangat Baik
10.	Teks/materi telah disusun sesuai dengan capaian pembelajaran yang dicantumkan telah	4	5	Baik
11.	Interactive book "CAKRA" membantu siswa mudah memahami aksara jawa	5	5	Sangat Baik
12.	Interactive book "CAKRA" menyediakan aktivitas yang menyenangkan	5	5	Sangat Baik
13.	Interactive book "CAKRA" dilengkapi dengan contoh soal	5	5	Sangat Baik
14.	Interactive book "CAKRA" di desain dengan tata letak dan	4	5	Sangat Baik

	warna yang menarik serta mendukung keterbacaan			
15.	Interactive book "CAKRA" didesain semenarik mungkin	5	5	Sangat Baik
	Jumlah	71	75	

Hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{71}{75} \times 100 \%$$

$$P = 94,67\%$$

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli pembelajaran dapat disimpulkan yaitu presentase mencapai nilai 94,67% dengan kategori sangat layak. Maka *Interactive Book* “CAKRA” revisi secara keseluruhan tidak diperlukan, namun kritik dan saran dari validator tetap harus diperhatikan.

2) Data Kualitatif

Tabel 4. 6 Saran dan Kritik Ahli Pembelajaran

Validator	Saran dan Kritik
Ulfi Naidasari, S.Pd	➤ Media pembelajaran sudah bagus dan menarik, namun bisa ditambahkan dengan kata pengantar yang berisi tujuan dari pengembangan media

-
- Bisa ditambahkan halaman dan daftar isi sehingga memudahkan untuk menemukan materi maupun aktifitas yang diinginkan
-

2. Data Angket Motivasi Siswa

Hasil dari angket motivasi belajar siswa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang pada materi aksara jawa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Angket motivasi belajar

No.	Nama	Skor	Prosentase
1.	AG	45	75 %
2.	ARM	45	75 %
3.	ANA	52	86,67 %
4.	AL	48	80 %
5.	IS	48	80 %
6.	IDM	50	83,33 %
7.	IS	48	80 %
8.	IR	54	90 %
9.	LHM	52	86, 67 %
10.	MFAMZ	50	83,33 %
11.	MIS	52	86,67 %
12.	RDJ	45	75 %
13.	RDF	48	80 %
14.	SF	51	85 %
15.	YMO	50	83,33 %
16.	ZVA	50	83,33 %
Jumlah		788	1.313,33
Rata-rata		49,25	82,08 %

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil angket motivasi belajar siswa terhadap materi Aksara Jawa setelah menggunakan produk *interactive book* CAKRA yang dikembangkan, terlihat bahwa tingkat motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dari 16 siswa yang menjadi responden, rata-rata skor

motivasi belajar mencapai 49,25 dari skor maksimal 60, dengan persentase rata-rata sebesar 82,08%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Skor individu siswa bervariasi antara 45 hingga 54, dengan persentase antara 75% hingga 90%, yang menggambarkan bahwa hampir semua siswa menunjukkan respons positif. Dengan demikian, produk *interactive book* CAKRA yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara Jawa.

Tabel 4. 8 Tabel Nilai Soal Evaluasi Aksara Jawa Kelas IV 2024

No.	Nama	Nilai
1.	ARP	58
2.	ANP	52
3.	AKIM	34
4.	DRS	52
5.	GVA	52
6.	HSI	46
7.	JS	52
8.	KHS	52
9.	MA	70
10.	NWA	58
11.	NF	46
12.	SS	34
13.	VV	58
Jumlah		664
Rata-rata		51,07

Berdasarkan Tabel 4.8 yang memuat hasil evaluasi siswa kelas IV tahun 2024 pada materi Aksara Jawa, terlihat bahwa capaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 13 siswa yang mengikuti evaluasi, nilai berkisar antara 34 hingga 70 dengan rata-rata sebesar 51,07 dari skor maksimal 100. Jika dibandingkan dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan, yaitu: (1) memahami aksara Jawa (legena dan sandhangan swara) melalui media lisan atau audiovisual, (2) membaca kata dalam aksara Jawa legena dan sandhangan swara, serta (3) menulis kata dan kalimat sederhana menggunakan aksara tersebut, maka hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi secara menyeluruh. Hal ini mengindikasikan adanya hambatan dalam memahami, membaca, dan menulis aksara Jawa, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa dapat mencapai capaian pembelajaran dengan lebih optimal.

Tabel 4. 9 Tabel Nilai Soal Evaluasi Aksara Jawa Kelas IV 2025

No.	Nama	Nilai
1.	AG	75
2.	ARM	80
3.	ANA	80
4.	AL	90

5.	IS	80
6.	IDM	85
7.	IS	90
8.	IR	95
9.	LHM	85
10.	MFAMZ	80
11.	MIS	90
12.	RDJ	75
13.	RDF	85
14.	SF	80
15.	YMO	80
16.	ZVA	85
Jumlah		1.330
Rata-rata		83,12

Berdasarkan Tabel 4.9 yang menunjukkan hasil evaluasi siswa kelas IV tahun 2025 pada materi Aksara Jawa, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan. Dari 16 siswa yang mengikuti evaluasi, nilai yang diperoleh berkisar antara 75 hingga 95, dengan rata-rata sebesar 83,12. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil tahun sebelumnya, dan mengindikasikan bahwa siswa secara umum telah mampu: (1) memahami aksara Jawa (legena dan sandhangan swara) dari bacaan atau media audiovisual, (2) membaca kata dalam aksara Jawa dengan benar, serta (3) menulis kata dan kalimat sederhana menggunakan aksara tersebut. Nilai yang konsisten berada di atas 75 mencerminkan bahwa mayoritas siswa telah menguasai kompetensi dasar yang diharapkan, meskipun masih ada ruang untuk meningkatkan kemampuan menulis dan membaca aksara bagi beberapa siswa

yang nilainya berada di batas bawah.

Tabel 4.8 menunjukkan hasil evaluasi siswa kelas IV tahun 2024 sebelum penggunaan produk *interactive book*. Dari 13 siswa, nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah 34, dengan rata-rata sebesar 51,07. Nilai-nilai tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu memahami, membaca, dan menulis aksara Jawa legena serta sandhangan swara. Nilai yang rendah menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam menguasai materi, baik dari aspek pemahaman maupun keterampilan membaca dan menulis aksara Jawa.

Sementara itu, Tabel 4.9 menampilkan hasil evaluasi siswa kelas IV tahun 2025 setelah penggunaan *interactive book* yang dikembangkan. Dari 16 siswa, nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 75, dengan rata-rata nilai mencapai 83,12. Nilai ini menunjukkan peningkatan signifikan dibanding tahun sebelumnya. Hampir seluruh siswa mencapai nilai di atas standar ketuntasan, yang menunjukkan bahwa mereka telah mampu memahami isi materi, membaca kata dalam aksara Jawa, dan menulis kata serta kalimat sederhana sesuai capaian pembelajaran.

Secara keseluruhan, data pada kedua tabel menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *interactive book* CAKRA berdampak positif dan efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa terhadap materi Aksara Jawa, baik dalam hal pemahaman konsep maupun keterampilan praktis.

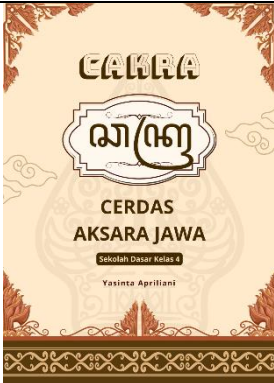
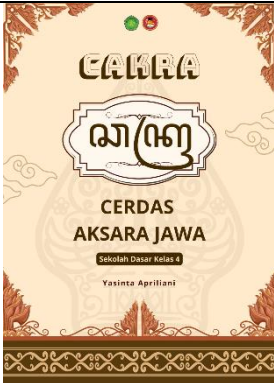
Dengan kata lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan *Interactive Book* “CAKRA”, yang mengindikasikan bahwa penggunaan buku tersebut memberikan dampak yang signifikan.

C. Revisi Produk

Pada tahapan ini, peneliti memperhatikan catatan kritik dan saran dari para validator. Adapun perevisian produk tersaji sebagai berikut:

a. Validator ahli media

Tabel 4. 10 Revisi Produk sesuai saran dari validator ahli media

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Penambahan simbol/identitas institusi di cover		

Penambahan keterangan/perintah pada QR code	 Profil Pelajar Pancasila Profil Pelajar Pancasila - Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia - Berkebinekaan global - Bergotong royong - Mandiri - Kreatif - dan bernalar kritis	 Profil Pelajar Pancasila Profil Pelajar Pancasila - Beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia - Berkebinekaan global - Bergotong royong - Mandiri - Kreatif - dan bernalar kritis Profil Pelajar Pancasila Profil Pelajar Pancasila
Penambahan profil pengembang		 PROFIL PENGEMBANG TENTANG SAYA: Halo Nama saya Venti Apriani. Saya mengikuti mahasiswa semester akhir Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan adanya Cakara, saya ingin membantu siswa untuk memahami aksara Jawa. Saya harap kedepannya Cakara dapat menjadi bahan ajar aksara Jawa yang menarik bagi siswa. FAKTA UNIK: - Saya suka memasak - Saya suka kebudayaan Jawa - Saya suka aksara Jawa KONTAK: @priyasssty 23

b. Validator ahli materi

Tabel 4. 11 Revisi produk sesuai saran dari validator ahli materi

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Perbaikan penulisan aksara jawa terutama pada aksara jawa (ha) dan (da)	 Gampang hapal Aksara Jawa (Gampang hapal aksara Jawa) iku diwalik Pada Nduwe cucuk R E e Koyo S	 Gampang hapal Aksara Jawa (Gampang hapal aksara Jawa) iku diwalik Nduwe cucuk Pada Nduwe payung R E e Koyo S

Penambahan materi aksara/sandhangan sigeg		
--	--	---

c. Validator ahli pembelajaran

Tabel 4. 12 Revisi produk sesuai saran dari validator ahli pembelajaran

Keterangan	Sebelum	Sesudah
Penambahan kata pengantar dibagian depan sebelum pemaparan materi yang berisi tujuan dari pengembangan media		
Penambahan halaman dan daftar isi pada bagian depan produk sebelum pemaparan materi		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Produk

Pembelajaran bahasa Jawa merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan serta mengajarkan bahasa Jawa kepada siswa, agar mereka mampu menggunakan bahasa tersebut dalam interaksi sehari-hari. Proses ini meliputi pemahaman terhadap variasi bahasa seperti ngoko dan krama, serta pemahaman konteks sosial dan budaya yang melekat padanya, sebagai bagian dari upaya pelestarian bahasa dan budaya Jawa. Selama ini, pengajaran bahasa Jawa umumnya dilakukan secara tradisional dalam lingkup keluarga maupun masyarakat. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perlu ditinjau kembali apakah pendekatan konvensional ini masih relevan dan efektif.³⁸

Terdapat permasalahan yang ditemui oleh peneliti saat pengamatan dan juga wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 2 Balesari Malang. Permasalahan yang ditemui yaitu kurangnya antusias siswa saat pembelajaran aksara Jawa, siswa mudah bosan, dan siswa juga kurang tertarik dengan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang digunakan saat pembelajaran. Dari permasalahan yang peneliti temukan, peneliti tertarik untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan

³⁸ Fifi Lia Rumita, Endang Nurhayati, Dan Purwadi Purwadi, "Eksistensi Pembelajaran Bahasa Jawa Bagi Masyarakat Jawa Di Era Revolusi Industri 5.0," *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9, No. 1 (24 Maret 2025): 68, <https://doi.org/10.20961/Sabpbj.V9i1.97137>.

mengembangkan suatu produk. Pada penelitian pengembangan ini peneliti telah melakukan pengembangan suatu produk berupa *Interactive Book* CAKRA (Cerdas Aksara Jawa) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Aksara Jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang. *Interactive Book* CAKRA ini berbentuk cetak berukuran A5, yang didesain melalui aplikasi canva. *Interactive Book* CAKRA ini berisi materi aksara jawa dan dilengkapi dengan soal latihan dengan berbagai macam kegiatan yang menarik. Ristiyani dalam Yusuf Muhammad,dkk menyatakan bahwa dalam pembelajaran media berfungsi untuk membuat pembelajaran lebih mudah, membuat lebih jelas suatu materi, meningkatkan kemampuan siswa serta mendorong siswa untuk lebih antusias dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran.³⁹

Produk *Interactive Book* CAKRA ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagaimana pernyataan Susanti dan Susanto dalam Minnatul Maula,dkk menyatakan bahwa hendaknya guru menyiapkan bahan ajar yang relevan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa.⁴⁰ Untuk mengembangkan produk, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan dalam pengembangan antara lain sebagai berikut (*Analysis, Design, Development,*

³⁹ Yusuf Muhammad Dan Much Arsyad Fardani, "Pemanfaatan Media Kurawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Keaksaraan Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar" 09 (2024).

⁴⁰ Minnatul Maula dkk., "Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 1 (9 Desember 2024): 539–45, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1455>.

Implementation, and Evaluation).⁴¹ Setelah produk selesai dibuat tahap berikutnya yaitu tahap validasi produk yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Validasi dilakukan oleh para validator yang terdiri dari validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

B. Pembahasan hasil validasi dan angket motivasi belajar siswa

1. Pembahasan hasil validasi

Dalam proses pengembangan produk oleh peneliti, terdapat tiga validator yang terlibat, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun hasil validasi produk yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1) Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk menilai kelayakan media saat digunakan dalam proses pembelajaran. Proses validasi ini dilakukan oleh Ibu Dian Eka Fitria Ningrum, M.Pd, dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran. Adapun saran dari validator setelah melakukan validasi terhadap *Interactive Book CAKRA* yaitu perlu ditambah symbol/identitas instansi pada cover, perlu ditambahkan keterangan/perintah pada barcode, dan perlu ditambahkan profil pengembang. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media yang telah dilakukan produk *Interactive*

⁴¹ Dea Rizky Indrawan, Sucipto Sucipto, dan Aidina Ristyawan, "Optimalisasi Fitur Moodle Menggunakan Model Pengembangan ADDIE," *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer* 3, no. 1 (7 September 2024): 17–28, <https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i1.431>.

Book CAKRA memperoleh skor 97,67% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian dari Waluyo Hadi,dkk (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif sangat membantu dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan prestasi dan mutu proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif dengan memanfaatkan alat pembelajaran digital, sehingga mereka dapat mengeksplorasi materi secara aktif dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era digital.⁴²

2) Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dalam pembelajaran. Proses ini dilakukan oleh Ibu Anindita, S.Pd, guru Bahasa Jawa dari salah satu sekolah di Tulungagung yang memiliki keahlian di bidang Aksara Jawa. Setelah melakukan penilaian terhadap Buku Interaktif CAKRA, validator menyarankan perbaikan pada penulisan huruf (ha) dan (da), serta menambahkan materi sandhangan sigeg dalam bentuk tabel. Berdasarkan hasil validasi, produk Buku Interaktif CAKRA memperoleh nilai sebesar 89,3% dan sangat layak. Aksara Jawa merupakan huruf yang digunakan

⁴² Waluyo Hadi, Yofita Sari, Dan Nadra Maulida Pasha, "Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Mipa* 14, No. 2 (13 Juni 2024): 466–73, <https://doi.org/10.37630/Jpm.V14i2.1570>.

untuk menulis dalam bahasa Jawa dan memiliki peran penting dalam pelestarian karya sastra serta peninggalan budaya Jawa kuno.⁴³

3) Ahli Pembelajaran

Tujuan dari validasi ahli pembelajaran adalah untuk menilai kelayakan proses pembelajaran sebelum produk diimplementasikan. Validasi ini dilakukan oleh Ibu Naidasari, S.Pd, seorang guru kelas IV di SD Negeri 2 Balesari Malang. Adapun saran dari validator setelah melakukan validasi terhadap *Interactive Book* CAKRA yaitu Media pembelajaran sudah bagus dan menarik, namun bisa ditambahkan dengan kata pengantar yang berisi tujuan dari pengembangan media, dan perlu ditambahkan halaman dan daftar isi sehingga memudahkan untuk menemukan materi maupun aktivitas yang diinginkan. Berdasarkan hasil dari validasi ahli pembelajaran yang telah dilakukan produk *Interactive Book* CAKRA memperoleh skor 94,67% dengan kategori sangat layak.

2. Pembahasan hasil angket motivasi belajar siswa

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara Jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang. Setelah hasil dari validasi para validator menyatakan bahwa produk *Interactive Book* CAKRA sangat layak, peneliti mengimplementasikan

⁴³ Hakam Ayyusha Putra, "Puzzle Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas 2 Di Sd Muhammadiyah Kompleks Gresik (Mugres)" 6, No. 3 (2024).

Interactive Book CAKRA di kelas. Sebelum peneliti menggunakan *Interactive Book* CAKRA dikelas, peneliti memberikan angket pretest motivasi belajar aksara Jawa kepada siswa. Setelah siswa menggunakan *Interactive Book* CAKRA secara langsung, siswa menunjukkan semangat belajar dan sangat antusias mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rinata yang membahas mengenai pengembangan media Jenga Aksara Jawa bahwa media pembelajaran membantu siswa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Aksara Jawa. Penggunaan media jenga dalam penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, tetapi sebagian siswa masih menunjukkan pemahaman yang rendah.⁴⁴

Setelah siswa mengerjakan latihan soal yang terdapat pada *Interactive Book* CAKRA, siswa mengisi angket terkait motivasi belajar materi aksara Jawa. Hasil angket menunjukkan bahwa dari 16 siswa yang berpartisipasi, total skor yang diperoleh adalah 788, dengan rata-rata skor 49,25 dan rata-rata persentase motivasi belajar sebesar 82,08%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Didukung dengan hasil belajar pada Capaian Pembelajaran yang dicapai. Ini menunjukkan bahwa *Interactive Book* CAKRA berhasil

⁴⁴ Azzahro Khoiril Walidah, "Implementasi Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar" 13, no. 2 (2024).

meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran aksara Jawa.

Selanjutnya, siswa mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi aksara Jawa setelah menggunakan produk *Interactive Book* CAKRA. Pada tahun 2024, nilai rata-rata evaluasi siswa adalah 51,07 dari 13 siswa. Pada tahun 2025, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 83,12 dari 16 siswa. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Irsa Dina Amelia, di mana media *smart card* aksara Jawa terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata pretest sebesar 53,51 dan posttest sebesar 76,66. Efektivitas penggunaan media tersebut dibuktikan melalui uji keterampilan menulis dengan metode *paired sample test* menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,005. Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran aksara Jawa secara interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis aksara Jawa. Peningkatan nilai posttest hingga 25 poin menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat menjadi alternatif

pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.⁴⁵

Peningkatan hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Book* CAKRA berdampak positif terhadap pencapaian capaian pembelajaran sebagai berikut:

1. Memahami aksara Jawa (legena dan sandhangan swara) yang dibacakan atau dari media audiovisual. Siswa mampu menyerap materi lebih baik melalui tampilan interaktif dan audiovisual dalam media, yang dibuktikan dari meningkatnya nilai evaluasi pemahaman.
2. Membaca kata dalam aksara Jawa legena dan sandhangan swara. Latihan soal yang disajikan secara visual dan menarik dalam *Interactive Book* CAKRA mendorong siswa untuk aktif membaca aksara Jawa dengan benar.
3. Menulis kata dan kalimat sederhana dalam aksara Jawa (legena dan sandhangan swara). Fitur interaktif dalam media memungkinkan siswa untuk belajar menulis secara bertahap, sehingga membantu keterampilan menulis aksara Jawa lebih efektif.

⁴⁵ Irsa Dina Amalia Dan Dwiana Asih Wiranti, "Pengembangan Media Smart Card Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Materi Aksara Jawa Legena Siswa Kelas Iii Sdn Batukali," *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, No. 2 (3 Januari 2025): 105–18, <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i2.6400>.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Interactive Book CAKRA sangat membantu dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar,serta ketercapaian capaian pembelajaran siswa dalam materi aksara jawa secara menyeluruh.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penerapan *Interactive Book* “CAKRA” pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Balesari Malang, dapat ditarik kesimpulan sebagaimana berikut:

1. Produk yang dikembangkan, yaitu *Interactive Book* “CAKRA”, dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah melalui kelima tahap tersebut, produk kemudian divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor sebesar 97,6%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, ahli materi memberikan skor sebesar 89,33%, dan ahli pembelajaran memberikan nilai 94,67%, yang keduanya juga termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian dari validator ketiga tersebut, *Interactive Book* “CAKRA” dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil implementasi yang telah dilaksanakan peneliti kepada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang pada proses pembelajaran materi aksara jawa menunjukkan bahwasanya *Interactive Book* “CAKRA” telah layak dipergunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aksara jawa di kelas IV dengan hasil yang

signifikan. Hasil angket menunjukkan bahwa dari 16 siswa, total skor yang diperoleh adalah 788, dengan rata-rata skor 49,25 dan rata-rata persentase motivasi belajar sebesar 82,08%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Didukung dengan hasil belajar pada Capaian Pembelajaran yang dicapai. Dari data diatas dapat simpulkan bahwa terdapat peningkatan dan perbedaan antara nilai evaluasi dari tahun 2024 dan tahun 2025 pada capaian pembelajaran yang sama pada materi aksara jawa, dan juga angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa pada materi aksara jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang menunjukkan terdapat peningkatan setelah menggunakan produk penerapan *Interactive Book* “CAKRA” .

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, terdapat saran yang diberikan terkait *Interactive Book* “CAKRA” sebagaimana berikut

1. Saran pemanfaatan *Interactive Book* “CAKRA”

Interactive Book “CAKRA” dapat dijadikan salah satu sumber utama dalam pengajaran aksara Jawa di SD Negeri 2 Balesari Malang. Guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran untuk memotivasi siswa. Selain itu, siswa juga dapat mengakses *Interactive Book* “CAKRA” secara mandiri untuk memperluas pemahaman mereka tentang aksara Jawa.

2. Saran pengembangan lebih lanjut

Pengembangan *Interactive Book* 'CAKRA' dapat dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur baru yang mampu meningkatkan interaksi serta motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menyertakan permainan edukatif yang dapat membantu siswa memahami konsep aksara Jawa dengan lebih mendalam. Selain itu, pengembangan lebih lanjut juga perlu mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi siswa agar *Interactive Book* "CAKRA" dapat lebih efektif dalam memotivasi mereka untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, Lady, Ivayuni Listiani, Dan Pinkan Amita Tri Prasasti. “Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Sdn 03 Madiun Lor,” T.T.
- Amalia, Irsa Dina, Dan Dwiana Asih Wiranti. “Pengembangan Media Smart Card Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Materi Aksara Jawa Legena Siswa Kelas Iii Sdn Batukali.” *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, No. 2 (3 Januari 2025): 105–18. <https://doi.org/10.33366/Ilg.V7i2.6400>.
- Amanatulloh, M Amin, Dan Andi Mariono. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Android Materi ‘Aksara Jawa’ Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Kelas X Sma Negeri Jogoroto Jombang,” T.T.
- Anggarsika, Prabingesti, Tri Mulyono, Dan Sutji Muljani. “Pengembangan Instrumen Penilaian Literasi Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Peserta Didik Smp,” 2024.
- Apnilelawati, Nur. “Motivasi Dalam Pendidikan Al-Qur’an Dan Hadits,” T.T.
- Arfianingrum, Puji. “Penerapan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutar Budaya Jawa.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, No. 2 (30 Desember 2020). <https://doi.org/10.24176/Jpp.V3i2.6963>.
- Assingkily, Muhammad Shaleh, S Pd, Dan M Pd. “(Mengulas Pendekatan Pendidikan Islam Dalam Studi Islam & Hakikat Pendidikan Bagi Manusia),” T.T.
- Ayunin, Retno Qurota, Endang Sri Maruti, Dan Nur Samsiyah. “Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” T.T.
- Bhakti, Wirayudha Pramana. “Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Keluarga Di Sleman.” *Jurnal Skripta* 6, No. 2 (22 Agustus 2020). <https://doi.org/10.31316/Skripta.V6i2.811>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, No. 1 (5 Juni 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>.
- Darmansyah, Ady, Atika Susanti, Dan Afar Azis Rahman. “Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi

- Finansial Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, No. 6 (11 Desember 2023): 3630–45. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6349>.
- Darmawati, Alustri. “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas Iv 4 Dengan Papan Bintang,” 2024.
- Daulay, Nurussakinah, Yolanda Putri Dalimunthe, Fadilla Umami, Revianda Sofia, Dan Natassya Yasmin. “Urgensi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Motivasi Belajar Saat Pandemi Di Desa Timbang Lawan,” T.T.
- Hartati, Hartati, Rr. Ariessanty Alicia Kusuma Wardhani, Dan Fitria Rizkiana. “Pengembangan Media Interactive Book Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Untuk Siswa Kelas X Di Ma Raudhatussyubban.” *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* 6, No. 3 (1 Desember 2023): 213. <https://doi.org/10.31602/dl.v6i3.12692>.
- Indrawan, Dea Rizky, Sucipto Sucipto, Dan Aidina Ristyawan. “Optimalisasi Fitur Moodle Menggunakan Model Pengembangan Addie.” *Jsitik: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer* 3, No. 1 (7 September 2024): 17–28. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i1.431>.
- Kaeksi, Esti, Joko Daryanto, Dan Sandra Bayu Kurniawan. “Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar.” *Didaktika Dwija Indria* 10, No. 6 (21 Juni 2023). <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i6.73445>.
- Khubni Maghfirotn Dan Muhammad Robik. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Siswa Kelas V Melalui Pembiasaan Berbahasa.” *Ibtida’* 2, No. 01 (15 April 2021): 59–66. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i01.172>.
- Kirono, Sodik, Dan M Kom. “Mitra Bestari (Staff Ahli),” 2020.
- Maslow, Abraham H. *Motivation And Personality*. Reprinted From The English By Harper & Row, T.T.
- Maula, Minnatul, Budi Febriyanto, Yuyu Yulianti, Dan Rabeka Putri Aini. “Pengaruh E-Book Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, No. 1 (9 Desember 2024): 539–45. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1455>.
- Muhammad, Yusuf, Dan Much Arsyad Fardani. “Pemanfaatan Media Kurawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Keaksaraan Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar” 09 (2024).
- Mulyasari, Rini, Irvan, Dan Moly. “Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model Addie (Sekolah Dasar),” T.T.

- Mustikasari, Rizki, Dan Cutiana Windri Astuti. "Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Pada Siswa Tk Dan Kb Di Kelurahan Beduri Ponorogo." *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran* 9, No. 1 (30 April 2020): 64. <https://doi.org/10.35194/Alinea.V9i1.839>.
- Nazhan, Faiz Aswa, Cucu Surahman, Elan Sumama, Restu Rizki Amanda, Dan Rifqi Fathan Muzzaki. "Media Pembelajaran Perspektif Q.S Al-Baqarah Ayat 31 Serta Implikasinya Terhadap Pendidikan," T.T.
- Nurdyansyah, Dan Moch. Bahak Udin By Arifin. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Umsida Press, 2018. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>.
- Peter, Ramot, Dan Masda Surti Simatupang. "Keberagaman Bahasa Dan Budaya Sebagai Kekayaan Bangsa Indonesia." *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya* 9, No. 1 (28 Juli 2022): 96–105. <https://doi.org/10.33541/Dia.V9i1.4028>.
- Putra, Aditia, Siti Istiningsih, Dan Nurul Kemala Dewi. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Muatan Ips" 4 (2022).
- Putra, Hakam Ayyusha. "Puzzle Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas 2 Di Sd Muhammadiyah Kompleks Gresik (Mugres)" 6, No. 3 (2024).
- Rachman, Arif, Hanla, E Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, Dan Hery Purnomo. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cv Saba Jaya Publisher, T.T.
- Rivaldi, Alvin, Fahrul Ulum Feriawan, Dan Mutaqqin Nur. "Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara," T.T.
- Rumita, Fifi Lia, Endang Nurhayati, Dan Purwadi Purwadi. "Eksistensi Pembelajaran Bahasa Jawa Bagi Masyarakat Jawa Di Era Revolusi Industri 5.0." *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9, No. 1 (24 Maret 2025): 68. <https://doi.org/10.20961/Sabpbj.V9i1.97137>.
- Saefuddin, M Teguh, Tia Norma Wulan, Dan Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. "Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian" 08 (2023).
- Sanjaya, Melania Taradiva Tyarastri, Dan Niluh Sulistyani. "Pengembangan Modul Ajar Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Yang Memenuhi Kriteria Validitas Dan Ditinjau Dari Kemampuan Problem Solving Dan Disposisi," 2023.

- Setiyo Adi Nugroho Dan Risti Wulandari. “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia (Studi Kasus Sd Mardi Rahayu 01 Ungaran).” *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis* 13, No. 2 (18 Desember 2020): 21–36. <https://doi.org/10.51903/Pixel.V13i2.283>.
- Shofiyana, Haura Aina, Dan Cicilia Ika Rahayu Nita. “Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (Pakuraja) Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Pgsd Unikama* 3 (November 2019).
- Sidik, Zafar, Dan A Sobandi. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, No. 2 (1 Juli 2018): 50. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V3i2.11764>.
- Walidah, Azzahro Khoiril. “Implementasi Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar” 13, No. 2 (2024).
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, Dan Nadra Maulida Pasha. “Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Mipa* 14, No. 2 (13 Juni 2024): 466–73. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V14i2.1570>.
- Wardhanika, Elina, Dewi Tryanasari, Dan Apri Kartikasari Hs. “Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Di Sekolah Dasar,” T.T.
- Widiandhieka, A P Tri, Retno Winarni, Joko Daryanto, Kota Surakarta, Dan Kota Surakarta. “Analisis Permasalahan Proses Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Geguritan Kelas Iv Di Sekolah Dasar,” T.T.
- Windawati, Ririn, Dan Henny Dewi Koeswanti. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 2 (22 Maret 2021): 1027–38. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.835>.
- Wulandari, Refi, Tutik Dinur Rofiah, Dewi Agus Triani, Dan Agus Miftakus Surur. “Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar,” 2023. <https://doi.org/10.15294/piwulang.V11i2.71622>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Observasi Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 3221/Un.03.1/TL.00.1/10/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

09 Oktober 2024

Kepada

Yth. Kepala SDN 2 Balesari Ngajum
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Yasinta Apriliani
NIM : 210103110052
Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025

Judul Proposal : Pengembangan Modul CAKRA (Cerdas Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SDN 2 Balesari

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 394/Un.03.1/TL.00.1/02/2025
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**
4 Februari 2025

Kepada

Yth. Kepala SD Negeri 2 Balesari Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Yasinta Apriliani
NIM	: 210103110052
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengembangan Interactive Book "CAKRA" (Cerdas Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang
Lama Penelitian	: Februari 2025 sampai dengan Maret 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 An Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-235/Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025 21 Januari 2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
 di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Yasinta Apriliani
 NIM : 210103110052
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Interactive Book "CAKRA" (Cerdas Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang
 Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 an Dekan
 Wakil Dekan I, Akademik
 Dr. Muhammad Walid, M.A.
 NID 197308232000031002

Lampiran 4 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B359/Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

03 Februari 2025

Kepada Yth.
Anindita, S.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Yasinta Apriliani
 NIM : 210103110052
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Interactive Book "CAKRA" (Cerdas Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang
 Dosen Pembimbing : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197306232000031002

Lampiran 5 Surat Permohonan Menjadi Validator (Ahli Pembelajaran)


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-236 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

21 Januari 2025

Kepada Yth.
Ulfi Naidasari, S.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Yasinta Apriliani
NIM	: 210103110052
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Interactive Book "CAKRA" (Cerdas Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Aksara Jawa Kelas IV SD Negeri 2 Balesari Malang
Dosen Pembimbing	: Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Waki Dekan Bidang Akademik
 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK* "CAKRA" (CERDAS AKSARA JAWA)
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI AKSARA
JAWA KELAS IV SD NEGERI 2 BALESARI MALANG

AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Dian Eka Apriha P.N., M.Pd.

NIP : 19910419 201802012144

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pernyataan dan skor, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ilustrasi kulit/cover <i>interactive book</i> "CAKRA" menggambarkan isi materi ajar dan mengungkapkan karakter objek				✓	
2.	Desain cover <i>Interactive Book</i> "CAKRA" dapat dibaca dengan jelas					✓
3.	Cover <i>Interactive Book</i> "CAKRA" menarik pembaca					✓
4.	Kesesuaian ukuran margin dan kertas pada <i>interactive book</i> "CAKRA"					✓
5.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan					✓
6.	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada <i>Interactive book</i> "CAKRA" telah sesuai					✓
7.	Gambar-gambar yang disajikan dalam <i>Interactive book</i> "CAKRA" relevan dan efektif dalam mendukung pemahaman materi, sehingga membantu siswa kelas 4 dalam proses belajar					✓

8.	Desain yang digunakan di halaman isi memiliki tata letak yang baik					✓
9.	Desain yang digunakan di halaman isi mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi					✓
10.	Ilustrasi dan keterangan gambar ditempatkan berdekatan				✓	
11.	Kesesuaian gambar dengan keterangan				✓	
12.	Objek ilustrasi atau gambar yang disajikan sesuai dengan materi					✓
13.	Gambar atau ilustrasi yang disajikan sistematis dan runtut					✓
14.	Desain yang digunakan dapat menarik semangat dan motivasi siswa					✓
15.	Tipe, jenis, ukuran, dan warna font pada keterangan gambar mudah dibaca dan tidak mengganggu tampilan secara keseluruhan					✓
16.	<i>Interactive book</i> "CAKRA" disusun dengan format yang terstruktur yang memudahkan pembaca untuk mengikuti alur bacaan dari satu materi ke materi berikutnya					✓
17.	<i>Interactive book</i> "CAKRA" memiliki kualitas cetak dengan teks yang jelas dan mudah dibaca, sehingga siswa kelas 4 dapat memahami informasi dengan baik					✓
18.	Spasi antar baris susunan pada teks normal					✓
19.	Spasi antar huruf normal					✓
20.	Desain yang digunakan di halaman isi tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					✓
22.	Ukuran <i>Interactive book</i> "CAKRA" ini mudah dibawa					✓
22.	Desain yang digunakan di halaman isi memiliki tata letak yang baik					✓
23.	Gambar atau ilustrasi yang digunakan tidak mengandung unsur kekerasan					✓
24.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan warna, tingkat kecerahan serta keselarasan detail gambar					✓
25.	Desain <i>Interactive book</i> "CAKRA" yang digunakan dapat menarik pembaca					✓

C. Kritik dan Saran

- Ditambahkan simbol / identitas institusi di cover
- Ditambahkan keterangan / perintah pd barcode
- Ditambahkan profil pengembang.

Dosen Pembimbing

Vannisa A.M
Vannisa A.M

Malang, 3 / 02 / 2025

Validator Ahli Media

Dan Eka Aprilia F.N., M.Pd
Dan Eka Aprilia F.N., M.Pd

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK* "CAKRA" (CERDAS AKSARA JAWA)
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI AKSARA
JAWA KELAS IV SD NEGERI 2 BALESARI MALANG

AHLI MATERI

Nama : *Amin Pitu, S. Pa*

NIP :

Instansi : *SMAN 1 Gondang.*

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pernyataan dan skor, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓	
2.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan sistematis				✓	
3.	Materi aksara jawa pada <i>interactive book</i> "CAKRA" mudah dimengerti peserta didik			✓		
4.	Materi aksara jawa pada <i>interactive book</i> "CAKRA" dapat memotivasi belajar peserta didik					✓
5.	Materi aksara jawa pada <i>interactive book</i> "CAKRA" sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik					✓
6.	Kesesuaian konten media (aksara jawa) dengan materi pembelajaran				✓	
7.	Materi aksara jawa yang di sajikan tidak mengandung unsur-unsur kebencian terhadap ras, agama, serta keberagaman yang ada di Indonesia					✓

8.	Materi yang disajikan mengandung kebenaran dalam segi keilmuan					✓
9.	Materi yang disajikan menarik dan tidak membosankan					✓
10.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV					✓
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik kelas IV				✓	
12.	Contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi dan tujuan				✓	
13.	Soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran				✓	
14.	Kegiatan mengerjakan latihan soal pada interactive book "CAKRA" menarik motivasi belajar siswa					✓
15.	Interactive book "CAKRA" dapat menarik minat belajar peserta didik dan belajar secara mandiri					✓

C. Kritik dan Saran

Penulisan alifara Jawa terbawa pada alifara
(ha) dan (da) perlu dibenahi

an = ha

an = da

Penambahan aratari alifara / sandhangan
sreg.

Malang, 4-02- 2025

Validator Ahli Materi

Dosen Pembimbing

Vannisa A. M.

Vannisa A. M.

Arinda S. P.

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK* "CAKRA" (CERDAS AKSARA JAWA)
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI AKSARA
JAWA KELAS IV SD NEGERI 2 BALESARI MALANG

AHLI PEMBELAJARAN / AHLI PRAKTIKSI

Nama : ULFI NAIKASARI, S.Pd

NIP : 19970725 202012 2 011

Instansi : SD Negeri 2 Balesari

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

- Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.
- Pada instrumen angket ini terdapat kolom pernyataan dan skor, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
- Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi tidak bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila					✓
2.	Materi terbebas dari unsur ponografi					✓
3.	Judul materi pada cover terbaca jelas					✓
4.	Materi terdapat muatan penyajian refleksi atas materi aksara jawa				✓	
5.	Gambar atau ilustrasi tidak bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila					✓
6.	Gambar atau ilustrasi tidak mengandung unsur diskriminasi gender atau penyandang disabilitas					✓
7.	Gambar atau ilustrasi terbebas dari unsur ponografi					✓
8.	Materi ini menggunakan tautan/QR Code dari sumber yang konsisten kredibel di seluruh bagian.				✓	
9.	Tautan/link/QR code yang diberikan relevan dan terkait langsung dengan					✓

	gambar yang disajikan dalam materi masih valid dan aktif saat diakses					✓
10.	Teks/materi telah disusun sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah dicantumkan				✓	
11.	<i>Interactive book</i> "CAKRA" membantu siswa mudah memahami aksara jawa					✓
12.	<i>Interactive book</i> "CAKRA" menyediakan aktivitas yang menyenangkan					✓
13.	<i>Interactive book</i> "CAKRA" dilengkapi dengan contoh soal					✓
14.	<i>Interactive book</i> "CAKRA" di desain dengan tata letak dan warna yang menarik serta mendukung keterbacaan				✓	
15.	<i>Interactive book</i> "CAKRA" didesain semenarik mungkin					✓

C. Kritik dan Saran

- Media pembelajaran sudah bagus dan menarik, namun bisa ditambahkan dengan kata pengantar yang berisi Tujuan dari pengembangan Media
- Bisa ditambahkan halaman dan daftat isi sehingga memudahkan untuk menemukan materi ataupun aktivitas yang diinginkan

Dosen Pembimbing

Vannisa A.M.

Vannisa A.M., M.Pd

Malang, 11 - 02 - 2025

Validator Ahli Pembelajaran

Ulfi Naidajari

ULFI NAIDAJARI, S.Pd.

Lampiran 9 Modul Ajar Peneliti

MODUL AJAR



INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Instansi	: SD Negeri 2 BALESARI
Penyusun	: Yasinta Apriliani
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Kelas	: 4 (empat)
Fase	: B
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Mata pelajaran	: Bahasa Jawa
BAB	: 2
Topik	: Aksara Jawa
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami aksara Jawa (legena dan sandhangan swara) yang dibacakan atau dari media audio visual, mampu membaca kata dalam aksara Jawa legena dan sandhangan swara, serta mampu menulis kata dan kalimat sederhana dalam aksara Jawa (legena dan sandhangan swara).

C. Kompetensi awal

1. Aksara jawa

D. Profil Pelajar Pancasila

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, saat pembelajaran dimulai dan setelah selesai pembelajaran peserta didik berdoa bersama-sama
- 2) Berkebhinekaan global, siswa bermusyawarah dengan teman sekelompoknya
- 3) Berfikir kritis, saat peserta didik mengamati latihan yang ada pada *interactive book* Cakra dan mencocokkan bacaan dengan aksara jawa maupun sebaliknya
- 4) Bergotong-royong, saat peserta didik menyelesaikan semua latihan soal yang tersedia dengan kelompoknya
- 5) Mandiri, saat siswa menghafal aksara jawa melalui lagu
- 6) Kreatif, saat siswa bersama kelompoknya mengatur strategi dalam mencocokkan aksara jawa dengan hurufnya agar sesuai dan cepat selesai

E. Srana dan Prasarana

- Sumber belajar : *Interactive Book* CAKRA
- Sarana dan prasarana: Laptop, hp, dan jaringan internet

CS Dipindai dengan CamScanner

F. Target Peserta didik

Peserta didik mampu menghafal dan mencocokkan aksara jawa dengan bacaannya dengan tepat

Peserta didik mampu menulis 20 aksara dengan benar

Peserta didik mampu menulis aksara jawa dengan sandangan swara dengan benar

G. Jumlah Peserta Didik

16 siswa, terdiri dari 11 laki-laki dan 5 perempuan

H. Pendekatan, Model, Metode, dan Moda Pembelajaran

- Pendekatan : Student Center Learning (SCL) berbasis TPACK
- Model : Kooperatif Learning (Pembelajaran Kooperatif)
- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan penugasan
- Moda : Pembelajaran Luring

I. Komponen inti**a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran**

- Melalui diskusi kelompok siswa mampu menulis 20 aksara dengan tepat.
- Melalui diskusi kelompok siswa mampu menulis aksara dengan sandangan swara dengan benar.

b. Pemahaman Bermakna

- Melalui penggunaan Interactive Book CAKRA yang berisi lagu mudah menghafal aksara jawa dapat meningkatkan kemampuan siswa dapat mencocokkan 20 aksara dan menulis aksara dengan sandangan swara dengan benar.

c. Pernyataan pemantik

- Képiye nulis aksara jawa sing macane sa, si su se lan so?

J. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam 2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama. 3. Guru menyapa peserta didik, menanyakan kesehatandan mengecek kehadiran 4. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan Tepuk Semangat 5. Guru bertanya adakah yang tau hari ini kita belajartentang apa? 6. Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran pada hari ini belajar mengenai aksara	10 Menit

	capaian pembelajaran. 8. Guru memberikan pertanyaan pemantik mengenai aksara Jawa	
Kegiatan inti	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok (1 kelompok terdiri dari 4 orang) 2. Guru membagikan <i>Interactive book</i> CAKRA 3. Guru menjelaskan mengenai materi aksara Jawa 4. Guru mengajak peserta didik bernyanyi bersama lagu untuk mempermudah siswa menghafal aksara Jawa 5. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil masing-masing 3-4 orang. 6. Peserta didik mengerjakan tugas kelompok yang ada pada <i>Interactive Book</i> CAKRA dengan beberapa model latihan soal secara diskusi dengan anggota kelompok masing-masing 7. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya. 8. Guru mengarahkan peserta didik untuk menscan barcode yang ada pada <i>Interactive Book</i> CAKRA berisi kuis dan game online 9. Peserta didik mengerjakan kuis dan game online bersama anggota kelompoknya masing-masing.	50 Menit
Kegiatan penutup	1. Peserta didik bersama guru mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. (<i>Mengevaluasi</i>)	10 Menit

	pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Guru memberi saran peserta didik tentang aksara Jawa. 4. Guru dengan peserta didik menutup pembelajaran dengan tepuk sebelum berdoa dan dilanjutkan dengan berdoa kemudian salam.	
--	--	--

K. Refleksi

Refleksi



Walaupun sudah selesai (1) kami semua
sangat senang dan puas

	Ya	Tidak
1. Apakah saya telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh?		
2. Apakah saya telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh?		
3. Apakah saya telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh?		
4. Apakah saya telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh?		
5. Apakah saya telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh?		

Tabel Refleksi Guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai capaian pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai capaian pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai capaian pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Kegiatan apa yang paling disukai peserta didik?	

L. Asesmen

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi

	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Sikap presentasi: 1. berdiri tegak; 2. suara terdengar jelas; 3. melihat ke arah audiens; 4. mengucapkan salam pembuka; 5. mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat media presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat media sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat isi media. 2. penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca media selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

M. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

N. Lampiran

terlampir

Malang, 17 Februari 2025

Mengetahui,

Guru Kelas IV SDN 2 Balesari

Ulfi Naidasari, S. Pd.

Penyusun

Yasinta Apriliyani

Lampiran 10 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE BOOK* "CAKRA" (CERDAS AKSARA JAWA)
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI AKSARA
JAWA KELAS IV SD NEGERI 2 BALESARI MALANG

Nama : Dian Eka Apriana F.N., M.Pd
NIP : 19910919 201802012144
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu mengamati terlebih dahulu media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pernyataan dan skor, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, dan juga silahkan mengisi kritik/saran pada kolom bawah pernyataan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Indikator motivasi belajar	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Hasrat dan Indikator Berhasil	Saya merasa bersemangat untuk mempelajari aksara Jawa karena saya ingin memahami warisan budaya.				✓

Indikator	1 pada pernyataan nomor 1, 2, 3
2	4, 5, 6
3	7, 8, 9
4	10, 11, 12
5	13
6	14, 15

2	Hasrat dan Indikator Berhasil	Saya puas ketika berhasil membaca dan menulis aksara Jawa dengan benar.				✓
3	Hasrat dan Indikator Berhasil	Saya berusaha keras untuk mendapatkan nilai yang baik dalam pelajaran aksara Jawa.				✓
4	Dorongan Kebutuhan dalam Belajar	Saya belajar aksara Jawa karena kemampuan ini berguna untuk memahami teks kuno dan naskah Jawa.				✓
5	Dorongan Kebutuhan dalam Belajar	Saya merasa perlu belajar aksara Jawa agar tidak tertinggal dari teman-teman.				✓
6	Dorongan Kebutuhan dalam Belajar	Saya ingin bisa aksara Jawa karena saya merasa materi aksara Jawa susah				✓

12	Penghargaan dalam Pembelajaran	Saya bangga bisa membantu teman yang kesulitan memahami aksara Jawa.				✓
13	Kegiatan Menarik dalam Belajar	Saya senang belajar aksara Jawa karena guru menggunakan metode yang kreatif dan menyenangkan.				✓
14	Lingkungan Kondusif untuk Belajar	Saya lebih mudah memahami aksara Jawa ketika belajar dalam kelompok bersama teman-teman.				✓
15	Lingkungan Kondusif untuk Belajar	Saya merasa nyaman belajar aksara Jawa di sekolah karena suasana kelas yang tenang dan mendukung.				✓

Malang, 13 / 02 / 2025

Validator

Dian Eka A.F.N., M.Pd.

Lampiran 11 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

ANGKET (POST-TEST) MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI AKSARA JAWA KELAS IV SD NEGERI 2 BALE SARI MALANG

Nama : Veana Radisti

Kelas : IVcemBot/8

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon siswa mengamati terlebih dahulu pernyataan yang tertera pada kolom.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pernyataan dan skor, dimohon siswa memberikan tanda centang (✓) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan pemahaman siswa.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Skor point 2 : 2
3 : 2
4 : 11

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya merasa bersemangat untuk mempelajari aksara jawa karena saya ingin memahami warisan budaya.				✓
2	Saya puas ketika berhasil membaca dan menulis aksara jawa dengan benar.				✓
3	Saya berusaha keras untuk mendapatkan nilai yang baik dalam pelajaran aksara jawa.				✓

(54)

4	Saya belajar aksara jawa karena kemampuan ini berguna untuk memahami teks kuno dan naskah jawa.		✓		
5	Saya merasa perlu belajar aksara jawa agar tidak tertinggal dari teman-teman.				✓
6	Saya ingin bisa aksara jawa karena saya merasa materi aksara jawa susah				✓
7	Saya berharap dapat lebih memahami filosofi hidup jawa dengan mempelajari aksara jawa.			✓	
8	Saya bercita-cita untuk bisa menulis cerita atau puisi dalam aksara jawa.		✓		
9	Saya ingin menjadi ahli dalam aksara jawa dan bisa mengajarkannya kepada generasi muda.			✓	
10	Saya merasa senang ketika guru memberikan pujian atas hasil belajar aksara jawa saya.				✓
11	Saya termotivasi belajar lebih giat setelah mendapatkan nilai baik dalam ulangan aksara jawa.				✓

12	Saya bangga bisa membantu teman yang kesulitan memahami aksara jawa.				✓
13	Saya senang belajar aksara jawa karena guru menggunakan metode yang kreatif dan menyenangkan.				✓
14	Saya lebih mudah memahami aksara jawa ketika belajar dalam kelompok bersama teman-teman.				✓
15	Saya merasa nyaman belajar aksara jawa di sekolah karena suasana kelas yang tenang dan mendukung.				✓

Lampiran 12 Kisi-kisi Soal Evaluasi Aksara Jawa

Kisi-Kisi Soal Evaluasi Aksara Jawa - Kelas 4 SD

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif (Bloom)	Ranah (Kognitif/Afektif/Psikomotor)
1	Siswa dapat menyebutkan nama dan bentuk aksara Jawa legéna	Uraian	C1 (Mengingat)	Kognitif
2	Siswa memahami fungsi masing-masing sandhangan swara	Uraian	C2 (Memahami)	Kognitif
3	Siswa mengenali aksara dari media audio	Uraian	Receiving	Afektif
4	Siswa menganalisis perbedaan aksara legéna dan sandhangan	Uraian	C4 (Menganalisis)	Kognitif
5	Siswa membaca dan menuliskan arti kata dalam aksara Jawa	Uraian	C3 (Menerapkan)	Kognitif
6	Siswa menyalin kata sederhana ke dalam aksara Jawa	Uraian	Imitasi	Psikomotor
7	Siswa mencipta kalimat dan menuliskannya	Uraian	Mencipta	Psikomotor
8	Siswa menjelaskan penggunaan sandhangan vokal	Uraian	C2 (Memahami)	Kognitif
9	Siswa membaca dan menerjemahkan aksara Jawa	Uraian	Responding	Afektif
10	Siswa menuliskan nama pribadi dalam aksara Jawa	Uraian	Menyesuaikan	Psikomotor

Lampiran 13 Hasil Validasi Soal Evaluasi

INSTRUMEN VALIDASI SOAL EVALUASI

Nama : ULFI NAIPASARI, S.pd
 NIP : 19970725 202012 2 011
 Instansi : SD Negeri 2 Balesari
 Materi : Aksara Jawa

Capaian Pembelajaran:

1. Memahami aksara Jawa (legena dan sandhangan swara) yang dibacakan atau dari media audiovisual
2. Membaca kata dalam aksara Jawa legena dan sandhangan swara
3. Menulis kata dan kalimat sederhana dalam aksara Jawa (legena dan sandhangan swara)

A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu mengamati terlebih dahulu soal evaluasi yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pernyataan dan skor, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (V) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

B. Pernyataan-pernyataan Angket

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Kejelasan indikator soal					✓
3.	Kesesuaian soal dengan indikator					✓
4.	Tingkat kesulitan sesuai jenjang Kelas IV					✓
5.	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif				✓	
6.	Ketepatan bentuk soal uraian					✓
7.	Kreativitas dan keaslian soal				✓	
8.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal					✓

C. Kritik dan Saran

Soal sudah baik dan sudah sesuai dengan indikator serta capaian pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa

Malang, 24 Mei 2025
Validator



ULFI NAIDASARI, S.Pd.
NIP. 19970725 202012 2 011

Lampiran 14 Hasil Soal Evaluasi Aksara Jawa

Soal Evaluasi Materi Aksara Jawa setelah menggunakan Interactive Book "CAKRA"

Nama : Wendy Radisti

Kelas : IV Cempa()

Wangsulana pitakon-pitakon ing ngisor iki kanthi trep lan bener!

1. Sebutna 5 aksara Jawa legenda lan tulisen wujud!
2. Terangna fungsi sandhangan swara: taling, suku, wulu!
3. Rungokna crita kang diwaca dening guru, banjur tulisen 3 aksara Jawa sing kok rungokake!
4. Tulisen bedane aksara legéna lan aksara swara nganggo rima swara!
5. Wacanen tembung qazaa banjur tulisen tegese nganggo aksara latin!
6. Tulisen tembung "sastra" nganggo aksara Jawa kanthi bener lan rapi!
7. Gawea ukara cekak nganggo aksara Jawa, banjur tulisen nganggo aksara Jawa jangkep!
8. Terangna cara nulis aksara swara [i], [u], lan [o] ing aksara Jawa, lan wenehana tuladhane!
9. Tulisen rong tembung nganggo aksara Jawa banjur terjemahna nganggo basa Indonesia!
10. Tulisen jeneng jangkepmu nganggo aksara Jawa!

Wangsulana:

95

1. ha = ꦲ pa = ꦥ
 la = ꦭ ya = ꦪ
 ra = ꦫ

2. taling = swara muni (e) (ꦺ)
 suku = swara muni (u) (ꦸ)
 wulu = swara muni (i) (ꦶ)

3. buku = ꦧꦸꦏꦸ
 sekolah = ꦱꦺꦏꦺꦭ
 esuk = ꦲꦱꦸꦏꦸ

4. - aksara legéna yaiku aksara cacahé ana 20
 - aksara swara iku ana 5 = ꦺ (e), ꦶ (i), ꦸ (u), ꦲ (a), ꦫ (ra)

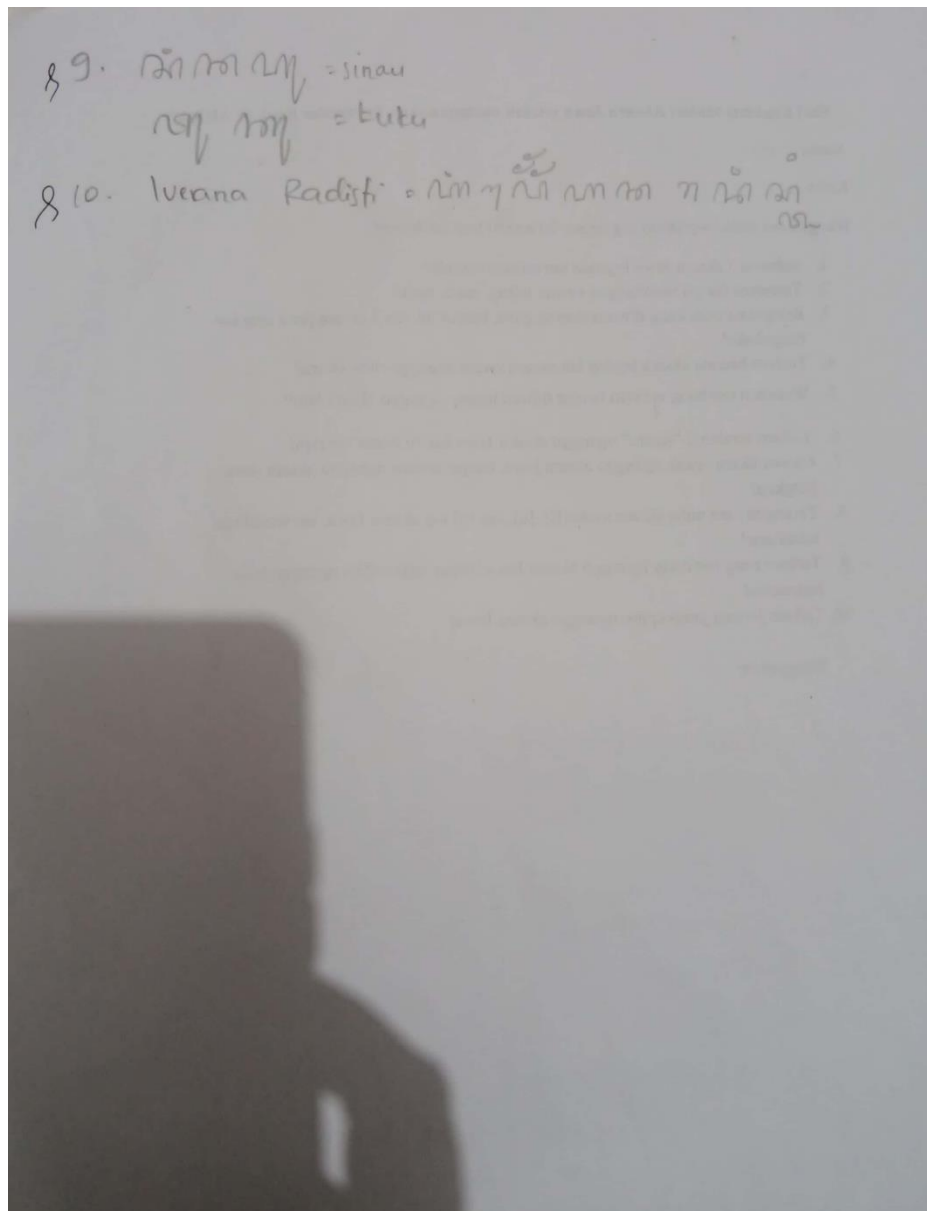
5. Mona

6. ꦩꦺꦤ

7. Rima buku tas nek toko = ꦫꦶꦩ ꦧꦸꦏꦸ ꦠ ꦲꦱ ꦤꦺꦏ꧀ ꦠꦺꦏꦺ

8. (i) = ꦶ = ꦶ (i) = ꦶ
 (u) = ꦸ = ꦸ (u) = ꦸ
 (o) = ꦺ = ꦺ (o) = ꦺ

9. 10 ing wakte



Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian

Wali Kelas IV uji coba produk	Pembagian angket
Uji coba produk skala kecil	Siswa mencoba menempelkan aksara jawa
Pembagian pretest angket	Pembagian <i>Interactive book</i> CAKRA

	
Siswa menscan lagu cara cepat menghafal aksara jawa yang terdapat pada <i>Interactive book</i> CAKRA	Siswa menempelkan kepingan aksara jawa pada huruf latinnya yang sesuai
	
Siswa mengerjakan soal latihan	Siswa menscan <i>qr code</i> kuis dan game online
	
Siswa mengerjakan kuis dan game online dengan handphone masing-masing anggota kelompok	Siswa cepat-cepatan menjawab pertanyaan



Siswa berhasil mengerjakan kuis dan game online



Seetelah menggunakan *Interactive book CAKRA* siswa mengisi refleksi yang terdapat pada *interactive book*



Siswa mengerjakan posttest angket



Foto bersama dengan Wali Kelas IV



Wawancara dengan Wali Kelas IV



Wawancara dengan Kepala Sekolah

Lampiran 16 Profil Penulis

PROFIL PENULIS



Nama : Yasinta Apriliani
NIM : 210103110052
Tempat, tanggal lahir : Tulungagung, 12 April 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2021
Alamat : Ds. Bangunmulyo, Kec. Pakel, Kab. Tulungagung
No. Handphone : 083867644436
Email : yasintaapriliani7@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

1. TK Dharma Wanita (2008-2009)
2. SDN 2 Bangunmulyo (2009-2015)
3. SMPN 1 Pakel (2015-2018)
4. SMAN 1 Gondang (2018-2021)
5. S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2021-2025)