

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR AKSARA JAWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Prabasari Cahya KartikaNingrum¹⁾, Ervina Eka Subekti²⁾, Riris Setyo Sundari³⁾

DOI : [10.26877/cm.v5i2.28203](https://doi.org/10.26877/cm.v5i2.28203)

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar Aksara Jawa peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 30 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Liliefors, uji *paired sample t-test*, dan uji ketuntasan belajar klasikal. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai meningkat dari 45,33 pada *pretest* menjadi 80,83 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *t* hitung = 8,313 lebih besar daripada *t* tabel = 1,699 ($\alpha = 0,05$; $df = 29$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 13% menjadi 93%, melebihi KKM 70. Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara.

Kata kunci: *Problem Based Learning* (PBL), *flashcard*, Aksara Jawa.

Abstract

This study aimed to determine the effectiveness of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by flashcard media on the Javanese script learning outcomes of third-grade students at SDN 1 Bugo, Jepara Regency. This study employed a quantitative method using a Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 30 third-grade students. Data were collected through observation, tests (pretest and posttest), and documentation, and were analyzed using the Liliefors normality test, paired sample t-test, and classical learning mastery test. The results showed that the mean score increased from 45.33 on the pretest to 80.83 on the posttest. The paired sample t-test revealed that the calculated t value (8.313) was higher than the critical t value (1.699) ($\alpha = 0.05$; $df = 29$), indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Classical learning mastery also increased from 13% to 93%, exceeding the Minimum Mastery Criterion (MMC) of 70. Therefore, the Problem Based Learning (PBL) model assisted by flashcard media was proven to be effective in improving the Javanese script learning outcomes of third-grade students at SDN 1 Bugo, Jepara Regency.

Keywords: *Problem Based Learning, flashcard, Javanese script.*

History Article

Received 30 Juli 2026

Approved 05 Agustus 2026

Published 20 Oktober 2026

How to Cite

KartikaNingrum, P. C., Subekti, E. E., & Sundari, R. S. (2026). Keefektifan Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas III Sekolah Dasar. *Cerdas Mendidik*, 5(2), 125-135.



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang

E-mail: ¹ prabasari Cahyakartikaningrum@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sekaligus melestarikan kebudayaan bangsa. Menurut Pristiwanti dkk. (2022: 7912), pendidikan merupakan proses yang membentuk pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Sejalan dengan itu, Maulidiana dkk., (2020: 110) menegaskan bahwa pendidikan karakter bertujuan membentuk manusia yang percaya diri, tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, serta berorientasi pada ilmu pengetahuan berdasarkan iman dan takwa. Salah satu bentuk pelestarian budaya di sekolah diwujudkan melalui pembelajaran muatan lokal Bahasa Jawa (Subekti, 2023: 22).

Pembelajaran Bahasa Jawa di Provinsi Jawa Tengah mengacu pada Keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah Nomor 423.5/04678 Tahun 2024 yang menekankan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik adalah menulis Aksara Jawa. Selain itu, Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 55 Tahun 2014 juga menegaskan pentingnya penggunaan Aksara Jawa sebagai identitas budaya masyarakat Jawa. Oleh karena itu, pembelajaran Aksara Jawa sejak sekolah dasar menjadi bagian penting dalam pelestarian budaya daerah.

Nadhiroh dkk. (2021: 3) menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa sejak dini berperan penting dalam mempertahankan budaya Jawa sekaligus menanamkan nilai karakter. Fardani (2023: 533) menjelaskan bahwa Aksara Jawa merupakan warisan budaya yang memiliki nilai historis dan filosofis tinggi. Namun, perkembangan teknologi dan minimnya penggunaan Aksara Jawa menyebabkan kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis semakin menurun. Di sisi lain, kemampuan memahami informasi melalui media visual menjadi keterampilan penting pada era digital (Ahmad dkk., 2025: 213), sedangkan pemahaman suatu disiplin menjadi dasar lahirnya inovasi dan ide-ide baru (Farzeeha Ali dkk., 2026: 208).

Belajar merupakan proses perubahan perilaku melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Gagne dalam Susanto (2019: 1), hasil belajar mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Cahyani dkk., (2021: 427) juga menyatakan bahwa guru perlu menggunakan cara yang bervariasi sesuai kondisi peserta didik untuk membangun rasa percaya diri selama pembelajaran.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Sanjaya (2011: 214) menjelaskan bahwa PBL menjadikan masalah sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi. Model ini juga mampu meningkatkan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kemandirian peserta didik. Dengan demikian, PBL berpotensi meningkatkan hasil belajar pada materi Aksara Jawa.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga menentukan keberhasilan pembelajaran. Arshad dkk. (2023: 162) menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital membantu guru merancang pembelajaran yang lebih efektif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun, media konkret tetap diperlukan di sekolah dasar. Veronika dkk. (2019: 48) menjelaskan bahwa penggunaan benda nyata dan media yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, sedangkan Syina dkk. (2022: 74) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar. Salah satu media yang sesuai adalah *flashcard*, karena mampu membantu peserta didik mengenali dan mengingat bentuk Aksara Jawa (Rahhmawati, 2024: 581).

Hasil observasi dan wawancara di SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa pembelajaran Aksara Jawa masih didominasi metode ceramah dan penugasan. Guru belum memanfaatkan model pembelajaran maupun media yang inovatif sehingga peserta didik mengalami kesulitan membaca dan menulis Aksara Jawa. Akibatnya, keaktifan dan hasil belajar peserta didik masih rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kartu huruf maupun *flashcard* efektif meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar Aksara Jawa (Rifqi, 2024: 87). Namun, penelitian yang mengombinasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* pada pembelajaran Aksara Jawa di kelas III sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengetahui model *Problem Based Learning* (PBL) efektif dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar Aksara Jawa peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara.

METODE

Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan eksperimen. Metode penelitian kuantitatif juga bisa dimaknai sebagai metode yang berdasarkan pada filsafat positivism, dipergunakan guna meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data pada penelitian ini mempergunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistic/kuantitatif, yang bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2020: 34). Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mencari tahu keefektifan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar aksara jawa kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara. pada penelitian ini desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretetst-Posttest Design*.

Populasi, Sampel dan Sampling

Populasi dala penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan sampel, sampel penelitian ini terdapat pada kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara. Pada penelitian ini menggunakan metode Nonprobability Sampling dengan menggunakan Teknik sampling yang tidak memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2021: 43)

Teknik Pengumpulan Data

Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (a) observasi/pengamatan, melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas III di SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar dan kondisi peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. (b) Tes, yang digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan *pretest* yang akan diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai, dan kegiatan *posttest* diakhir pembelajaran, setelah peserta didik diberi perlakuan dalam pembelajaran. (c) Dokumentasi, memperkuat dat-data yang diambil oleh peneliti. Data tersebut diperoleh peneliti berupa daftar nama peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara serta foto yang diambil saat proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini perlu menentukan penilaian uji coba soal, uji coba soal ini menggunakan uji validitas, uji reabilitas, taraf kesukaran soal, daya pembeda soal. Uji validitas butir soal menggunakan rumus Point Biserial yakni setiap butir soal benar, maka mendapatkan skor (1), dan pada jawaban soal yang salah mendapat skor (0) yang menyatakan dari 30 soal uji coba 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Uji reabilitas menggunakan rumus Korelasi Produk Momen yang menyatakan bahwa $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ sehingga soal uji coba dapat dikatakan reliabel atau layak digunakan. Taraf kesukaran soal menggunakan rumus $P=B/JS$ yang menyatakan 19 butir soal yang termasuk kategori mudah dan 11 butir soal yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa butir soal pada instrumen penelitian ini didominasi oleh kategori mudah. Daya pembeda soal menggunakan rumus *Index of Discrimination* yang menyatakan 20 butir soal valid terdapat 1 butir soal yang termasuk kategori jelek, 9 butir soal yang termasuk kategori cukup, dan Sebanyak 10 butir soal berada pada kategori baik. Uji coba soal dilakukan di kelas IV SD Negeri Karangtempel. Kemudian isntrumen butir soal yang berjumlah 20 soal pilihan ganda tersebut diberikan kepada peserta didik kelas III SDN 1 bugo Kabupaten Jepara dalam kegiatan *pretest-posttest*. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari penilaina untuk mendapatkan nilai pretetst-*posttest*. Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan yaitu sebesar ≥ 70 .

Teknik Analisis Data

Setelah seluruh data terkumpul, data tersebut akan diproses dengan melakukan perhitungan statistik. Ada beberapa uji yang akan dilakukan peneliti untuk menganalisis data, diantaranya sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Awal dan Akhir, Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel dan populasi berdistribusi normal atau tidak pada kondisi awal sebelum diberi perlakuan (*pretest*), maupun setelah diberi perlakuan (*posttest*). Untuk mengetahui normalitas suatu sampel penelitian ini adalah menggunakan uji *Lilliefors*. Rumus yang digunakan:

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{S}$$

2. Uji paired sample t-test, uji digunakan untuk menilai perbedaan antara hasil dari satu kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau tindakan tertentu. Proses ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Rumus yang digunakan:

$$t = \frac{d - 0}{s/\sqrt{n}}$$

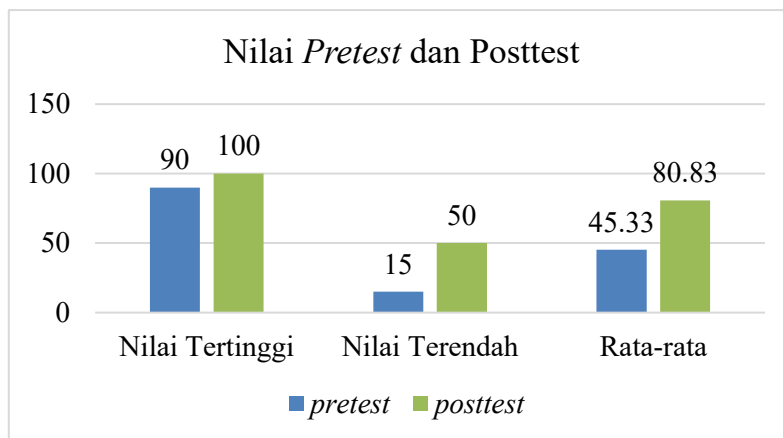
3. Uji Ketuntasan Belajar Klasikal, uji digunakan untuk mengetahui apakah suatu kelompok atau kelas telah mencapai tingkat penguasaan materi pembelajaran secara menyeluruh. Suatu kelas umumnya dinyatakan tuntas secara klasikal jika minimal 75% atau 80% dari total peserta didik di kelas tersebut telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal KKM ≥ 70 . Rumus yang digunakan:

$$KBK = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

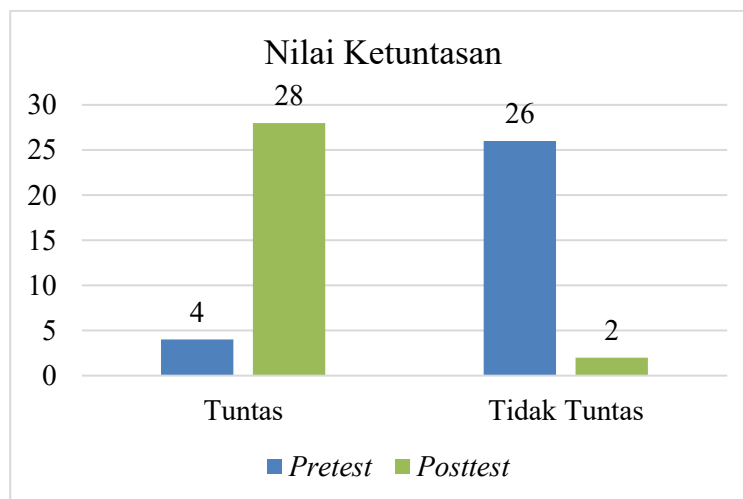
Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara semester genap tahun ajaran 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian one group *pretest-posttest*. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi penulisan aksara Jawa pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *flashcard*. Model PBL dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pemecahan masalah, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan guru. Sementara itu, media *flashcard* digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah peserta didik dalam mengenali, mengingat, dan menuliskan aksara Jawa dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar aksara Jawa peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara. Dimana peneliti melakukan beberapa pertemuan untuk melaksanakan penelitian. Pada pertemuan pertama peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *pretest*, pada pertemuan kedua peserta didik diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard*, peserta didik dikelompokkan menjadi 5 kelompok kemudian peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mencocokkan dan mampu menuliskan kata-kata aksara Jawa dengan benar dan tepat. Pada pertemuan ketiga peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *posttest*.

Hasil rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* dari 30 peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara, rata-rata nilai *pretest* adalah 45,33 dengan nilai terendah 15 dan tertinggi sebesar 90. Di sisi lain, hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 80,83 dengan nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 100. Perbandingan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* tersebut menggambarkan perbedaan yang signifikan dalam pencapaian peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara.



Bagan 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pada Bagan 1. dapat dilihat perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai terendah, nilai tertinggi, dan rata-rata. Dapat ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang sudah diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard*. Penilaian diukur tuntas dan tidak tuntasnya peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan di kelas III dengan peserta didik yang berjumlah 30 anak dengan KKM Bahasa Jawa yakni 70 dan diperoleh peserta didik sebanyak 28 peserta didik memperoleh nilai ≥ 70 sehingga dinyatakan tuntas, sedangkan 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar.



Bagan 2. Peserta didik tidak tuntas dan tuntas

Pada Bagan 2. setelah diberi perlakuan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard*, peserta didik mengalami peningkatan dilihat dari kenaikan pada nilai *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini tidak hanya menilai hasil belajar kognitif, tetapi juga melibatkan penilaian pada ranah afektif dan psikomotorik peserta didik. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan karakter yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran secara langsung.

Tabel 1. Data Rekapitulasi Nilai Afektif Dan Psikomotorik

Keterangan	Aspek Penilaian	
	Afektif	Psikomotorik
Nilai Tertinggi	83.3	100
Nilai Terendah	63.3	75
Rata-rata	76.4	85.6
Standar Deviasi	6.087	7.09

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

hasil rekapitulasi nilai afektif dan psikomotorik dari 30 peserta didik, menunjukkan bahwa aspek nilai afektif rata-ratanya 76,4 dengan nilai tertinggi 83,3, terendah 63,3 dan standar deviasinya 6,087. Sementara itu, aspek nilai psikomotorik rata-ratanya 85,6 dengan nilai tertinggi 100 nilai terendah 75 dan standar deviasi 7,09. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memiliki capaian yang baik pada aspek afektif maupun psikomotorik.

Uji analisis data disajikan sebagai berikut:

1. Uji normalitas Awal

Perhitungan uji normalitas awal disajikan pada tabel 2:

Tabel 2. Uji Normalitas Awal Hasil Belajar

Kelompok Data	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>stdev</i>	<i>L_{hitung}</i>	<i>L_{tabel}</i>
<i>Pretest</i>	30	45,00	23,25	0,155	0,161

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Pada tabel 2. Hasil output pengujian normalitas, data *pretest* dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors melalui bantuan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 45,00 dan standar deviasi sebesar 23,52. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai statistik Liliefors hitung (*L_{hitung}*) *pretest* sebesar 0,155 dengan jumlah sampel (*N*) = 30. Berdasarkan kriteria pengujian pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, data dikatakan berdistribusi normal jika nilai Liliefors hitung lebih kecil atau sama dengan Liliefors tabel ($L_{hitung} \leq L_{tabel}$). Oleh karena nilai (*L_{hitung}*) sebesar 0,155 lebih kecil dari nilai (*L_{tabel}*) sebesar 0,161 ($0,155 \leq 0,161$), maka dapat disimpulkan bahwa data awal (*pretest*) hasil belajar peserta didik berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Data Akhir

Perhitungan uji normalitas data akhir disajikan pada tabel 3:

Tabel 3. Uji Normalitas Akhir Hasil Belajar

Kelompok Data	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>stdev</i>	<i>L_{hitung}</i>	<i>L_{tabel}</i>
<i>Posttest</i>	30	81,83	12,80	0,135	0,161

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Pada Tabel 3. hasil output pengujian normalitas, data *posttest* dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors melalui bantuan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 81,00 dan standar deviasi sebesar 12,80. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai statistik Liliefors hitung (*L_{hitung}*) *posttest* sebesar 0,135 dengan jumlah sampel (*N*) = 30. Berdasarkan kriteria pengujian pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, data dikatakan berdistribusi normal jika nilai Liliefors hitung lebih kecil atau sama dengan Liliefors tabel ($L_{hitung} \leq L_{tabel}$). Oleh karena nilai (*L_{hitung}*) sebesar 0,135 lebih kecil dari nilai (*L_{tabel}*) sebesar 0,161 ($0,135 \leq 0,161$) maka dapat disimpulkan bahwa data akhir (*posttest*) hasil belajar peserta didik berdistribusi normal.

Uji hipotesis disajikan sebagai berikut:

1. Uji paired sample T-test

Perhitungan uji paired sample T-test data akhir disajikan pada tabel 4:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Paired Sample t-test

t-Test: Paired One Sample for Means		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	45.33333333	80.83333333
Variance	553.3333333	163.936782
Observations	30	30
df	29	
t Stat	-8.31253957369	
t Critical one-tail	1.69912702653	

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Berdasarkan tabel 4. Uji Paired Sample T-test diperoleh bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 45,33 dan rata-rata hasil *posttest* yaitu 80,83 dengan *N*=30, t Stat sebesar 8,313 sedangkan t *Critical one-tail* 1,699 dengan *df* = *N*-1 = 30-1 = 29, serta dengan taraf signifikan 0,05 sebesar 0,00. Dikarenakan t *Stat* > t *Critical one-tail* (8,313 > 1,699) maka *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. Sehingga dapat dituliskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* efektif terhadap hasil belajar aksara jawa kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara.

2. Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar diketahui dari data nilai *posttest* atau tingkat pemahaman kognitif peserta didik setelah diberi perlakuan. Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mendapat nilai *posttest* sebesar ≥ 70 maka peserta didik yang belum mencapai nilai tersebut

termasuk kriteria tidak tuntas. Berikut ini merupakan rumus perhitungan ketuntasan belajar individu dan klasikal.

Nilai ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar ≥ 70 maka. Rata-rata nilai *pretest* berjumlah 30 peserta didik secara klasikal didapat sebesar 45.33 dikategorikan tidak tuntas. Hal ini dikarenakan hanya terdapat 4 peserta didik yang mendapat nilai ≥ 70 sementara 26 peserta didik lainnya < 70 . Setelah diberi perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan dilihat dari rata-rata nilai *posttest* yang didapat yaitu sebesar 80.83. dari 30 peserta didik yang mengerjakan soal *posttest* seluruhnya tuntas mendapat nilai ≥ 70 . Perhitungan uji ketuntasan belajar disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Pretesanse Ketuntasan *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria	Hasil Belajar	
	Jumlah siswa Tuntas	Presentase
<i>Pretest</i>	4	13%
<i>Posttest</i>	28	93%

Sumber: Olah data hasil penelitian, 2026

Berdasarkan tabel 5 menunjukan jumlah pesert didik yang mendapat nilai tuntas. Presentase kentuntasan klasikal pada nilai *posttest* didapat 18% kemudian meningkat menjadi 93% pada nilai *posttest*. Hal ini dapat dipahami bahwa ada perbedaan hasil yaitu berupa jumlah peserta didik yang mendapat nilai tuntas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* efektif terhadap hasil belajar Aksara Jawa pada peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group *Pretest-Posttest* terhadap 30 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,33 yang meningkat menjadi 80,83 pada *posttest*, sehingga telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hasil uji t-test memperoleh nilai $P(T \leq t) \text{ one-tail} = 0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Ketuntasan belajar klasikal juga meningkat dari 13% pada *pretest* menjadi 93% pada *posttest*, sehingga telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Selain meningkatkan aspek kognitif, penerapan model PBL berbantuan media *flashcard* juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik dengan rata-rata nilai masing-masing 76,4 dan 85,6, yang mencerminkan berkembangnya sikap tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* efektif terhadap hasil belajar Aksara Jawa pada peserta didik kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar Aksara Jawa kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara terbukti

efektif. Hal ini dibuktikan dengan analisis akhir dengan uji t yang diperoleh $t_{hitung} = 8.31253$. Dari distribusi t dengan $db = 30 - 1 = 29$ dan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1.69912702653$. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya H_a diterima. Berdasarkan hasil uji ketuntasan belajar sebanyak 93% dinyatakan tuntas, dengan $KKM \geq 70$. Pada aspek afektif peserta didik menunjukkan perkembangan sikap seperti bernalar kritis, mandiri, gotong royong. Sementara pada aspek psikomotorik terlihat adanya peningkatan ketrampilan peserta didik dalam pemahaman materi dan menulis Aksara Jawa. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar Aksara Jawa di kelas III SDN 1 Bugo Kabupaten Jepara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Aimi, R., Dayana, F. A., Nur, F. O., Nurul, F. J., Nurul, J., Sundari, R. S. (2025). A Systematic Review Of Web Based Learning In Enhancing Visualization Skill. *Journal Of Advanced Research In Applied Sciences And Engineering*, 50(2), 119-42. doi:10.37934/Araset.50.2.119142
- Arshad, Z. M., Azman, M. N., & Sundari, R. S. (2023). Need analysis for the development of augmented reality-based electronic design application in secondary school design and technology (D&T) subject. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 32(2), 154-163.
- Cahyani, S. D., Mudzanatun, M., & Subekti, E. E. (2021). Analisis Peran Guru Dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa Pada Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 2 kelas III SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 39-46.
- Fardani, M., Hasanah, D., Ismaya, E., & Kumala, D. (2023). Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Permulaan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5. Retrieved from <https://afeksi.id/jurnal/indeks.php/afeksi/article/view/159>
- Farzeeha, A., Dayana, Aimi, R. A., Marlissa, O., Nur, H. C., & Sundari, R. S. (2026). Technology Application In Enhancing Visualization Skills In Learning Engineering Drawing: A Systematic Review. *Journal Of Advanced Research In Applied Sciences And Engineering Technology Journal Homepage: Journal Of Advanced Research In Applied Sciences And Engineering Technology*, 56(4), 124-41. doi:10.37934/Araset.56.4.124141
- Keputusan Kepala Dinas Jawa Tengah No423.5/04678*. (n.d.).
- Maulidiana, N., Subekti, E. E., & Rahmawati. (2026). Analisis Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Kelas IV SDN Gayamsari 01 Semarang. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(3), 342-347.
- Nadhiroh, U., & Setiawan, W. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah*, 3(1).
- Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 55 Tahun 2014 Pasal 17 Ayat 1*. (n.d.).
- Pristiwanti, D., Badriah, B., Hidayat, S., & R., & D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Jurnal Dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.
- Rahmawati, & Ida, P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Flashcard Aksara Jawa dan Papan Tulis Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas VI SD IT Taqiyya Rosyida Kartasura*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Permata Media.

- Subekti, E. E. (2023). Kontribusi Muatan Lokal Bahasa Jawa. *Jurnal Pengembangan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 22-31.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, R. S., Rohidi, T. R., Sayuti, S., & Hartono. (2020). Barongan as media for the conservation of ethical value in education. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(2), 3102-3106.
- Susanto, R., & Ahmad, F. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Penada Media Group.
- Veronika, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2026). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26.