
Pengaruh Media Ular Tangga Aksara Jawa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan 05

Eva Septianingsih ¹⁾, Natali Sonya Widya Pramesthi ²⁾, Latifa Ratri Hastuti ³⁾, Sustriani ⁴⁾, Diva Levina Martayasa ^{5)*}, Susilo Tri Widodo ⁶⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email : evasept21@students.unnes.ac.id
nataliwidya10@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga aksara Jawa terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Ngaliyan 05 Kota Semarang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi aksara Jawa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya media interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment tipe one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah 26 peserta didik kelas IV yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 46,15% (pretest) menjadi 83,65% (posttest). Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan jika penggunaan media ular tangga aksara Jawa berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Selain meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, media ini juga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga terbukti efektif dan kontekstual dalam mendukung pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Kata kunci: Media, Ular Tangga, Aksara Jawa, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of Javanese script snakes and ladders learning media on learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri Ngaliyan 05 Semarang City. The background of this study is the students' low understanding of Javanese script material caused by uninteresting learning methods and the lack of interactive media. This research used quantitative method with quasi experiment design of one group pretest-posttest type. The research sample was 26 fourth grade students selected using purposive sampling technique. Data collection was done through multiple choice tests before and after treatment. The results of the analysis showed an increase in the average score from 46.15% (pretest) to 83.65% (posttest). The paired sample t-test resulted in a significance value of 0.000 (<0.05), which shows that the use of Javanese script snakes and ladders media has a significant effect on improving learning outcomes. In addition to increasing students' understanding of the material, this media is also able to foster interest and motivation to learn. Game-based learning media such as snakes and ladders proved to be effective and contextual in supporting the preservation of local culture through fun learning.

Keywords: Media, Snakes and Ladders, Javanese Script, Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk manusia yang berkarakter, berprestasi, dan memiliki kepedulian terhadap budaya bangsanya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dasar, khususnya di sekolah dasar, menjadi pondasi penting dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal, termasuk pelestarian aksara daerah seperti aksara Jawa.

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan masyarakat Indonesia untuk melakukan komunikasi dengan orang lain di kehidupan sehari-hari (Ivayuni Listiani, 2023). Pembelajaran bahasa Jawa memiliki peranan penting dalam melestarikan budaya Jawa karena melalui bahasa,

nilai-nilai, adat istiadat, dan kearifan lokal dapat diwariskan dari generasi ke generasi (Nadhiroh, 2021). Tulisan bahasa Jawa, yaitu aksara Jawa, memiliki bentuk dan seni yang unik, sehingga harus dianggap sebagai warisan budaya yang harus dilestarikan (Asrianti, 2023). Budaya Jawa Pembelajaran bahasa Jawa di lingkungan pendidikan formal dan nonformal menjadi media efektif untuk memperkuat identitas budaya sekaligus membangun rasa cinta terhadap warisan leluhur.

Selaras dengan hal tersebut, Asrianti dan Fauziah (2023) menegaskan pentingnya pendampingan belajar aksara Jawa sebagai upaya pelestarian budaya lokal. Kegiatan pendampingan yang dilakukan kepada anak-anak dari keluarga pra sejahtera menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual dapat meningkatkan ketertarikan dan kecakapan peserta didik dalam memahami aksara Jawa. Inisiatif ini menjadi contoh bahwa pelestarian budaya dapat dimulai dari kegiatan edukatif yang sederhana namun berdampak.

Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam melestarikan budaya lokal, khususnya dalam penguasaan aksara Jawa. Pada tingkat sekolah dasar memiliki peran terpenting untuk melestarikan budaya lokal Indonesia, khususnya dalam penguasaan aksara Jawa Listiani dkk (2023) Namun, di SDN Ngaliyan 05 Semarang, hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV mengungkapkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami aksara Jawa, termasuk sandhangan dan pasangannya. Hal ini diperkuat oleh hasil survei angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi aksara Jawa dengan baik.

Kesulitan ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media dapat menggambarkan apa yang dikatakan guru dalam kata-kata atau kalimat tertentu, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami informasi daripada tanpa bantuan media (Subrata, H. 2022). Salah satu penggunaan media yang dapat digunakan adalah media ular tangga. Permainan ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang murah dan sederhana yang dapat dikombinasikan dengan materi yang diinginkan. Mereka membantu anak sekolah bersosialisasi dengan teman sebaya mereka dengan menggunakan ide-ide yang mereka pelajari saat bermain (Adiba, et al, 2020). Penggunaan media permainan tradisional, seperti ular tangga, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap aksara Jawa. Penelitian oleh Nurlita (2017) juga menunjukkan bahwa media edukatif ular tangga aksara Jawa mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata nilai peserta didik yang naik dari pretest ke posttest dengan nilai N-gain sebesar 0,73, yang tergolong dalam kategori tinggi.

Selain itu, pengembangan media permainan seperti Kermoraja (Kartu Monopoli Aksara Jawa) juga menunjukkan hasil yang positif dalam pembelajaran menulis aksara Jawa menggunakan sandhangan. Penelitian oleh Subrata (2022) menunjukkan bahwa media Kermoraja memiliki tingkat kevalidan sebesar 88% dan kepraktisan sebesar 98,75% berdasarkan angket guru, serta efektif meningkatkan skor N-Gain siswa sebesar 0,69. Media permainan lain, seperti Dawa (Domino Aksara Jawa), juga telah dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa peserta didik sekolah dasar. Penelitian oleh Yushofah dan Subrata (2021) menunjukkan bahwa media Jawa memiliki validitas media sebesar 84% dan kepraktisan sebesar 94%, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar aksara Jawa. Penelitian oleh Sukmawardani et al. (2021) menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga carakan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara nglegena peserta didik sekolah dasar, dengan persentase kelayakan sebesar 94% dan respon peserta didik sebesar 100%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, mini riset ini bertujuan untuk meneliti dampak penggunaan media ular tangga pada pembelajaran Bahasa Jawa, terkhusus pada materi aksara Jawa, di kelas IV SDN Ngaliyan 05 Semarang. Diharapkan bahwa penerapan media ini mampu

memperkuat pemahaman peserta didik terhadap aksara Jawa, termasuk sandhangan dan pasangannya, serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar mendapat peran penting untuk melestarikan budaya lokal, khususnya dalam penguasaan aksara Jawa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experiment) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga aksara Jawa terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N 05 Ngaliyan. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest design, yaitu subjek penelitian diberi tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Subjek dalam penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV SD N 05 Ngaliyan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut relevan dengan tujuan penelitian dan mudah dijangkau oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi sebelumnya. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media ular tangga aksara Jawa. Teknik analisis data menggunakan uji statistik paired sample t-test dengan bantuan software SPSS versi 26. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa metode eksperimen cocok digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi yang terkendali. Selain itu, Arikunto (2013) menjelaskan bahwa desain pretest-posttest dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Prosedur pelaksanaan penelitian ini meliputi tahap persiapan, pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran dengan media ular tangga, pemberian posttest, dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasa Jawa adalah salah satu dari sekian banyak bahasa daerah yang ada di Indonesia. Sesuai dengan sebutannya, bahasa ini berasal dari wilayah Pulau Jawa. Menurut Aulia dalam (Laurica, dkk 2021), Diberbagai daerah di Pulau Jawa bahasa jawa tetap digunakan, antara lain Jawa Tengah, Yogyakarta, dan sebagian wilayah Jawa Timur. Bahasa Jawa di jenjang sekolah dasar termasuk dalam kurikulum muatan lokal yang memuat standar kompetensi dalam keterampilan menyimak, berbicara, menulis, serta penghargaan terhadap karya sastra. (Nadhiroh & Setyawan, 2021). Pembelajaran bahasa Jawa sejak usia dini dianggap penting karena berkontribusi dalam pelestarian nilai-nilai budaya, membantu peserta didik beradaptasi dengan lingkungan, serta berperan dalam pembentukan dan penguatan karakter bangsa.

Aksara Jawa adalah suatu aset karakter berharga yang biasanya digunakan oleh masyarakat yang ada di pulau jawa khususnya di Jawa Tengah dan DIY, Aksara Jawa masih sering ditemukan di papan jalan dan dinding sekolah. Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai yang sangat tinggi. Sebagai bagian dari kekayaan budaya Jawa, aksara ini tidak ternilai dan tetap relevan sepanjang masa, sehingga penting untuk terus dijaga dan dilestarikan. Menurut Ni'mah, et al (2022) Aksara Jawa dikenal oleh masyarakat sebagai aksara Hanacaraka.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang berperan penting dalam penyampaian materi pembelajaran dan proses pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran yaitu menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik memahami pengetahuan dengan tepat dan mendalam, mengasah kemampuan berpikir, serta membentuk karakter peserta didik (Saleh, et al, 2023). Media pembelajaran yang diterapkan dengan sangat menarik dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar hal baru, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami

materi dan dengan adanya media pembelajaran, peserta didik akan mengalami peningkatan pada materi. Menurut Nurrita, 2018:182, Media pembelajaran yang menarik dapat berfungsi sebagai stimulus bagi peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran ular tangga bahasa jawa, media ular tangga dapat diartikan bahwa media ini memiliki tahapan yang menentang untuk peserta didik dalam mencapai angka tinggi dan melewati rintangan seperti ular agar tidak kembali ke nomor sebelumnya atau turun ke nomor terendah (Listiani, et al, 2023).

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran merupakan bentuk penilaian pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka, yang terlihat melalui perubahan perilaku. (Fernando, et al, 2024). Hasil belajar menunjukkan seberapa jauh peserta didik dapat menangkap dan memahami materi pelajaran tertentu setelah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang. Penilaian hasil belajar dapat memberikan gambaran kepada guru mengenai sejauh mana perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui berbagai aktivitas belajar. (Supit, et al, 2023).

Penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 25 untuk menguji pengaruh media pembelajaran ular tangga aksara jawa terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 05 Ngaliyan. Statistical Product and Service Solutions atau disingkat SPSS SPSS adalah sebuah program yang dirancang untuk analisis statistik dan sistem manajemen data, dengan menu dan kotak dialog yang mudah dipahami Haryono, E., Slamet, M., & Septian, D. (2023). Setelah itu data perlu diolah uji Paired Sample T-Test karena untuk mengetahui perbedaan nilai sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Uji Paired Sample T-Test dikenal juga dengan uji t-test berpasangan. Uji paired t-test merupakan metode statistik yang digunakan adalah metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua sampel yang saling berhubungan (Syafriani, et, al, 2023). Sampel ini biasanya berasal dari subjek yang sama yang diukur dalam dua kondisi berbeda, seperti sebelum dan sesudah perlakuan/intervensi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Ngaliyan 05 diperoleh data yang didapatkan dari instrumen tes. Berikut merupakan hasil belajar peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga aksara jawa pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Pretest dan Posttest

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	ATA	30	60
2	ADW	50	80
3	ANS	45	100
4	AAW	35	85
5	APP	30	75
6	ARA	55	100
7	BSB	35	70
8	EB	50	95
9	EBC	95	100
10	GM	40	70
11	KRS	35	75
12	KSL	30	80

13	MH	40	95
14	MAP	60	95
15	AS	40	85
16	MRT	65	95
17	MRD	30	60
18	NKP	70	100
19	NP	50	80
20	NG	45	80
21	PNP	30	85
22	RRA	55	85
23	SRF	55	80
24	SNR	35	90
25	WH	45	75
26	ZA	50	80

Berdasarkan tabel 1. Hasil Belajar Pretest dan Posttest peserta didik kelas IV SDN Ngaliyan 05 Kota Semarang, menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai post test yang mencapai nilai KKTP yaitu 70. Peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKTP pada saat pre test sebanyak 24 peserta didik. Setelah menerapkan media pembelajaran ular tangga aksara jawa, hasil belajar peserta didik terdapat peningkatan. Hal ini dibuktikan pada nilai post test peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKTP hanya sebanyak 2 peserta didik.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples Statistic

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	46.15	26	15.120	2.965
	Post Test	83.65	26	11.710	2.296

Pada tabel di atas data deskriptif dari dua sampel yang diteliti, yaitu nilai Pre-Test dan Post-Test. Rata-rata nilai Pre-Test, yang mencerminkan hasil belajar sebelum penggunaan media pembelajaran ular tangga aksara Jawa, adalah sebesar 46,15%. Sementara itu, rata-rata nilai Post-Test setelah menggunakan media tersebut meningkat menjadi 83,65%. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 37,5%. Penelitian ini melibatkan 26 peserta didik sebagai sampel. Nilai standar deviasi pada Pre-Test tercatat sebesar 15,120, sedangkan pada Post-Test sebesar 11,710. Adapun nilai *Standard Error Mean* untuk Pre-Test adalah 2,965 dan untuk Post-Test sebesar 2,296.

Hipotesis pada penelitian ini yaitu (1) tidak terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga aksara Jawa tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Ngaliyan 05 Kota Semarang; dan (2) terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ular tangga aksara Jawa memberikan pengaruh

terhadap hasil belajar peserta didik. Pedoman dalam pengambilan keputusan berdasarkan uji *paired sample t-test* melalui output SPSS adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

Hasil analisis uji *paired sample t-test* menggunakan uji SPSS dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji T Berpasangan (Paired Sample T-Test)

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-37.500	11.937	2.341	-42.322	-32.678	-16.018	25	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Ngaliyan 05 Kota Semarang, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan jika H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, kesimpulannya terdapat perbedaan rata-rata signifikan antara hasil pretest dan posttest. Artinya, penggunaan media pembelajaran ular tangga aksara Jawa berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaliyan 05 Kota Semarang

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran ular tangga aksara jawa terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Ngaliyan 05. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai dari 46,15% menjadi 83,65%, serta hasil uji *paired sample t-test* dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Selain untuk meningkatkan hasil belajar, media ini juga mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Media permainan seperti ular tangga tidak hanya memperkaya metode mengajar, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal secara kontekstual dan inovatif.

REFERENSI

- Adiba, T. R., Supriyadi, S., & Katmawanti, S. (2020). Efektivitas permainan ular tangga sebagai media penyuluhan terhadap pengetahuan gizi seimbang siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: Indonesian Journal of Public Health*, 5(1), 1-7.
- Amalia, I. D., & Wiranti, D. A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA SMART CARD JAWA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PADA MATERI AKSARA JAWA LEGENA SISWA KELAS III SDN BATUKALI. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 105-118.
- Asrianti, T., & Fauziah, P. Y. (2023). Pendampingan Belajar Aksara Jawa dalam Upaya Pelestarian Budaya Jawa. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(3), 398-402.
- Asrianti, T., & Fauziah, P. Y. (2023). Pendampingan Belajar Aksara Jawa dalam Upaya Pelestarian Budaya Jawa. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(3), 398-402.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.

- Haryono, E., Slamet, M., & Septian, D. (2023). *Statistika SPSS 28*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Listiani, I., Akbar, F. A., Sasmitaningrum, H., Eprilia, N., Anjarsari, N., Mistrika, E. S., ...& Sulistyowati, S. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jawa. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 95-104.
- Ni'mah, R. A., Agustin, R., Saifulloh, F., & Nasir, M. F. A. (2023). Penggunaan metode itik dalam menghafal aksara jawa untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas iv mi/sd. *Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (JIPMI)*, 2(1), 13-21.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran.
- Subrata, G. A. D. H. (2020). Pengembangan Media Permainan Kermoraja (Kartu Monopoli Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa Menggunakan Sandhangan Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Subrata, H. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Carakan dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Legena di Kelas Awal Sekolah Dasar.
- Sukmawardani, E. V., Suyitno, S., & Setianingsih, E. S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Carakan untuk Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 57-62.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya belajar visual, auditori, kinestetik terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994-7003.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku ajar statistik: Uji beda untuk penelitian pendidikan (cara dan pengolahannya dengan SPSS)*. Eureka Media Aksara.
- Yushofah, N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Permainan DAWA (Domino Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA (Universitas Negeri Surabaya)*, 9(2393-2403), 1-10.