J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 7, No. 3, Oktober 2026, pp. 1362-1373
e-ISSN 2722-6069
: http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i3.24392

IMPLEMENTASI PENDEKATAN *JOYFUL LEARNING* DENGAN MEDIA *POP-UP BOOK DIGITAL* DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS CERITA LEGENDA BAHASA JAWA

Dian Uswahtun Khasanah[1*], Endang Kurniati[2], Joko Sukoyo[3]
[1, 2,3] Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia
Email Koresponden: dianukhaa3@gmail.com [1*]

ABSTRACT

The heavy reliance of educators on conventional lecture methods and uninspiring instructional media often results in a monotonous and disengaging learning environment. Consequently, there is an urgent need for interactive media and engaging pedagogical approaches to foster an active learning atmosphere, particularly in the study of legendary narrative texts. This study aims to analyze the differences in learning outcomes and student performance between an experimental class utilizing a joyful learning approach integrated with digital pop-up books and a control class employing teacher-provided teaching modules for reading legendary texts. The research employed a true experimental design with a posttest-only control design. Data were collected through essay tests, performance assessments, observations, and interviews, and subsequently analyzed using quantitative descriptive techniques via JASP software, alongside qualitative descriptive techniques to evaluate performance aspects. The findings indicate a significant difference in learning achievement, with the experimental class attaining a mean score of 85.5, compared to 67.1 in the control class. Furthermore, the integration of a joyful learning approach and digital pop-up book media proved effective in optimizing student performance across six key dimensions: critical thinking, communication, collaboration, creativity, character, and citizenship (6C).

Keywords: *Joyful Learning, Pop-up book digital, legendary text*

ABSTRAK

Ketergantungan guru terhadap metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang menarik menciptakan suasana pembelajaran yang monoton dan membosankan. Maka dari itu, dibutuhkan media interaktif dan pendekatan yang menyenangkan untuk membangun suasana belajar siswa dalam pembelajaran teks cerita legenda. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar dan kinerja siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan pendekatan *joyful learning* berbantuan media *pop-up book digital* dengan kelas kontrol yang menggunakan materi ajar dari guru pada materi membaca teks cerita legenda. Jenis penelitian ini adalah eksperimen *(true experiemen design)* dengan model *posttest-only control design*. Data dikumpulkan melalui teknik tes esai, tes performa, observasi, dan wawancara, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berbantuan *software* JASP serta teknik deskriptif kualitatif untuk aspek kinerja. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada capaian hasil belajar. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,5, sementara kelas kontrol sebesar 67,1. Selain itu, integrasi pendekatan *joyful learning* dan media *pop-up book digital* terbukti mampu mengoptimalkan kinerja siswa yang mencangkup aspek berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, karakter, serta kewarganegaraan.

Kata Kunci: *Joyful Learning, Pop-up book digital,* Cerita Legenda

Cara sitasi: Khasanah, D. U., Kurniati, E., & Sukoyo, J. (2026). Implementasi Pendekatan Joyful Learning Dengan Media Pop-Up Book Digital Dalam Pembelajaran Membaca Teks Cerita Legenda Bahasa Jawa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 7* (3), 1362-1373.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-18 | Accepted 2026-09-15 | Published 2026-10-30

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra, khususnya teks cerita rakyat legenda, memegang peran penting dalam kurikulum bahasa Jawa. Tujuannya bukan hanya untuk melestarikan bahasa dan sastra Jawa, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai luhur kepada siswa. Sebagaimana dalam penelitian Karmadi et al., (2023) bahwa cerita rakyat termasuk sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai konservasi dan karakter melalui kearifan lokal. Teks cerita legenda Jawa tidak sekadar mengajarkan struktur kebahasaan *unggah-ungguh* (tata krama) berbahasa, melainkan juga berfungsi sebagai cermin yang mencerminkan nilai-nilai moral, kearifan lokal, serta jati diri budaya bangsa (Ali et al., 2024). Sebagaimana ditegaskan dalam penelitian Indiarti (2017), cerita rakyat dapat menjadi media yang efektif untuk membangun karakter positif melalui nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti religius, jujur, kerja keras, cinta tanah air, dan tanggung jawab. Sejalan dengan pentingnya pemahaman teks, keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa reseptif mutlak diajarkan di sekolah. Sukma & Puaspita, (2023) mendefinisikan membaca sebagai kegiatan memahami isi, ide, atau gagasan, baik yang tersurat maupun tersirat dalam sebuah teks, sehingga pembaca dapat mengambil makna dari informasi yang disampaikan penulis.

Implementasi kurikulum bahasa Jawa pada elemen membaca fase D untuk kelas VIII memiliki salah satu capaian, yaitu kemampuan membaca teks sastra cerita rakyat legenda yang disajikan secara visual. Keterampilan ini menjadi sangat penting, khususnya ketika siswa mempelajari materi teks cerita legenda bahasa Jawa, untuk dapat memahami alur, tokoh, dan amanat yang terkandung di dalamnya. Kemampuan inti yang dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah pemahaman membaca, yang didefinisikan sebagai proses membaca dengan tujuan mempelajari segala hal tentang isi bacaan. Secara sederhana, seseorang dapat dianggap memahami sebuah bacaan apabila ia mampu menangkap maksud atau makna yang disampaikan melalui tulisan (Zahroh & Kirani, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Jawa, di SMP Al-Usmaniyyah, Kecamatan Lebaksiu, Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran teks cerita legenda bahasa Jawa. Permasalahan tersebut antara lain kurangnya minat membaca, menurunnya semangat dan motivasi siswa yang bersumber dari kesulitan mereka dalam memahami teks cerita tersebut. Widiandhieka et al. (2023) menekankan bahwa faktor internal seperti kurangnya konsentrasi, percaya diri, dan motivasi juga turut berkontribusi. Hal ini sejalan dengan temuan Rismadewi (2023) yang mengidentifikasi bahwa kesulitan membaca pemahaman, seperti menemukan ide pokok, memahami kosakata, dan membuat inferensi, menjadi penghambat utama bagi siswa. Lebih lanjutnya, Gebremariam & Weldeyohannes (2025) menegaskan bahwa motivasi membaca *(reading motivation)* yang rendah akan sangat mempengaruhi keterlibatan dan hasil belajar siswa yang tepat, seperti strategi membaca kritis *(Critical Reading Strategies)* terbukti dapat secara signifikan meningkatkan baik pemahaman maupun motivasi tersebut. Temuan ini semakin memperkuat hasil penelitian Muhyidin (2025) yang menunjukkan bahwa cerita rakyat paling banyak digunakan dalam pembelajaran membaca (59%) dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya, namun penggunaannya belum optimal dalam mengatasi kesulitan pemahaman mendalam yang dihadapi siswa.

Secara linguistik, siswa di SMP Al-Usmaniyyah menunjukkan keterbatasan penguasaan leksikon dalam teks legenda "*Roro Jonggrang*". Kendala tersebut teridentifikasi pada ketidakmampuan siswa dalam memahami kosakata formal atau arkais, yang kemudian cenderung digantikan dengan kosakata bahasa keseharian yang memiliki kedekatan semantik namun berbeda secara register. Beberapa contoh hambatan pemahaman meliputi kata *prameswari* (permaisuri) yang sering diidentifikasi sebagai *bojone*, *kapitayan* (kepercayaan) sebagai *percayane*, *nglalea* (lupa) sebagai *kelalen*, serta *dikupengi* (dikelilingi) sebagai *diubengi*. Selain itu, siswa juga mengalami disorientasi makna pada kata *petilasan* (tempat istirahat), *jalma* (rakyat), *jenjem* (diam), *bumbung* (atap), dan *andhahane* (bawahan).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Setyarta dan Pinasti (2024) serta Ramadhansyah et al., (2022) yang menunjukkan adanya pola keterbatasan kosakata serta rendahnya pemahaman terhadap struktur naratif pada jenjang sekolah menengah. Permasalahan ini diperparah oleh kurangnya aspek kontekstualitas antara judul dan isi teks legenda dengan latar belakang kedaerahan siswa. Penggunaan teks legenda yang didominasi oleh dialek standar Solo-Yogyakarta menciptakan hambatan kognitif bagi siswa yang secara sosiolinguistik menggunakan dialek Tegal (*ngapak*) dalam komunikasi sehari-hari. Sejalan dengan argumen Fauziah (2022), fenomena ini menegaskan bahwa peserta didik memerlukan materi ajar yang relevan dan sesuai dengan konteks dialektologi daerah mereka untuk mengoptimalkan proses pemahaman teks.

Situasi ini semakin kompleks dengan lemahnya dukungan lingkungan, baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat, dalam mempraktikkan bahasa Jawa sehari-hari. Dominannya penggunaan bahasa Indonesia sebagai pengantar resmi di kelas semakin mempersulit upaya peserta didik dalam memahami isi teks cerita legenda bahasa Jawa. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam membaca teks cerita legenda karena

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

keterbatasan kosakata menghambat proses memahami makna teks secara keseluruhan. Temuan ini diperkuat oleh Zuriatni et al. (2024) yang menegaskan bahwa faktor eksternal, seperti kurangnya dukungan orang tua dan lingkungan yang tidak mendukung, secara nyata menghambat kemampuan membaca pemahaman siswa. Lebih lanjut, Uswatun & Kurniati (2024) menyoroti permasalahan yang lebih luas, mencakup minimnya perbendaharaan kosakata, lemahnya penguasaan menulis teks, keterbatasan pengetahuan tentang legenda lokal, kurangnya lingkungan berbahasa Jawa yang mendukung, serta kurang variatifnya model dan media pembelajaran yang digunakan guru.

Di sisi pedagogis, desain pembelajaran yang kurang menarik dengan ketergantungan guru pada metode ceramah yang dominan menciptakan suasana pembelajaran yang monoton dan membosankan. Guru memilih bahan ajar yang keliru karena yang digunakan adalah cerita legenda bahasa Jawa *Roro Jonggrang* dengan dialek Solo-Yogya. Guru kerap mengandalkan metode ceramah dan penugasan membaca teks panjang tanpa variasi, yang dinilai kurang efektif (Jamaludin et al., 2024). Permasalahan di atas sejalan dengan pendapat Rahmawati (2023) bahwa dalam kurikulum merdeka guru memiliki keleluasaan untuk menentukan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi dan minat belajar siswa.

Keberhasilan pemanfaatan cerita rakyat legenda sebagai sumber belajar sangat bergantung pada pendekatan dan integrasinya dengan sumber belajar lain. Penelitian Dawudi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan konten digital berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar siswa. Artinya, guru memiliki peluang untuk memanfaatkan berbagai media inovatif guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, sekaligus mengakomodasi kekayaan nilai lokal. Tanpa inovasi tersebut, masalah ini akan terus mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan membaca teks cerita legenda berbahasa Jawa.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, diperlukan ide dan inovasi dalam pendekatan dan media pembelajaran yang mampu mengubah pembelajaran teks cerita legenda bahasa Jawa di SMP Al-Usmaniyyah Lebaksiu dari yang membosankan menjadi menarik. Salah satu pendekatan yang dianggap tepat sebagai solusi pembelajaran teks cerita legenda bahasa Jawa di SMP Al-Usmaniyyah Lebaksiu adalah pendekatan *Joyful Learning* yang dibantu dengan *media pop-up book digital* karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, imersif, dan efektif. Pendekatan ini mengubah pembelajaran teks yang membosankan menjadi lebih interaktif dan memicu rasa ingin tahu. Hal ini sesuai dengan konsep *joyful learning* yang menciptakan lingkungan belajar menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengurangi rasa cemas (Bhakti et al., 2018). Dalam suasana yang gembira, proses kognitif siswa bekerja lebih optimal karena minimnya tekanan psikologis. Penelitian Sukoyo et al. (2024) memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa suasana belajar yang santai dapat mempertajam imajinasi dan kerja sama siswa. Selain itu, dukungan humor (Naim, 2019) serta motivasi yang tinggi (Salong & Ansiska, 2025) terbukti efektif meningkatkan prestasi akademik secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Media *pop-up book digital* digunakan untuk mendukung pelaksanaan pendekatan *joyful learning* dalam pembelajaran certita teks legenda bahasa Jawa. Media *pop-up book digital* adalah media pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen visual tiga dimensi dan interaktivitas dalam format digital. Pemilihan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, juga mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak atau narasi kompleks menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Selain itu, dari segi kepraktisan, *pop-up book digital* mudah disebarluaskan, diperbanyak, dan diakses kapan saja melalui berbagai perangkat, serta lebih tahan lama karena tidak memiliki komponen fisik yang mudah rusak. Sebagaimana ditegaskan dalam penelitian Rahmayanti & Setiawan (2023), media ini berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat meningkatkan minat partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dengan menghadirkan bacaan teks cerita rakyat legenda yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan Saputra et al. (2025) yang menyatakan bahwa *pop-up book* mengubah membaca dari tugas statis menjadi perjalanan interaktif, memicu rasa ingin tahu dan membuat siswa tetap terlibat dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, kehadiran media ini diharapkan dapat mengonkretkan materi teks sastra yang abstrak menjadi lebih hidup dan bermakna.

Implementasi pendekatan *joyful learning* diawali dengan penyiapan media *pop-up book* digital yang memuat ilustrasi interaktif mengenai adegan krusial dalam cerita, termasuk visualisasi relevan seperti destinasi wisata Guci. Tahap orientasi dimulai dengan pemberian pertanyaan pemantik dalam bahasa Jawa untuk menstimulus pengetahuan awal siswa mengenai legenda lokal di Tegal. Selanjutnya, siswa terlibat aktif dalam identifikasi dan diskusi kosakata sulit untuk mendalami makna teks. Evaluasi kognitif dilakukan melalui tes esai guna mengukur tingkat pemahaman membaca, yang kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok untuk uji performa. Guna menjaga motivasi dan suasana belajar yang kondusif, guru menyisipkan kegiatan *ice breaking* estafet spidol sebagai metode penentuan urutan presentasi secara

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

rekreatif. Dalam tahap performansi, siswa melakukan bermain peran berdasarkan adegan pada media digital untuk mengasah kreativitas dan pemahaman alur kronologis. Proses pembelajaran diakhiri dengan diskusi reflektif yang menghubungkan amanat cerita dengan realitas kehidupan sehari-hari. Pada fase ini, guru memberikan umpan balik positif dan apresiasi berupa penguatan verbal maupun non-verbal untuk meningkatkan efikasi diri siswa, serta memfasilitasi interaksi antar-kelompok melalui kegiatan dialektika yang demokratis.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan teks cerita legenda bahasa jawa sebagai sarana untuk melatih keterampilan berbahasa Jawa, dengan penekanan pada optimalisasi kemampuan membaca. Melalui kolaborasi antara pendekatan *Joyful Learning* dan media *pop-up book digital*, diharapkan tidak hanya pemahaman yang meningkat, tetapi juga kemampuan mengapresiasi sastra siswa, sehingga mereka dapat memperoleh wawasan, pengetahuan, dan keterampilan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Keberhasilan inovasi pembelajaran ini diukur melalui uji coba yang membandingkan hasil dan kinerja akademik antara kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan dan model tersebut dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Apabila hasil tes tertulis dan kinerja peserta didik di kelas eksperimen secara signifikan lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *joyful learning* dengan media *pop-up book digital* terbukti efektif dan berhasil dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya perbedaan hasil belajar teks cerita legenda dan kinerja siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *joyful learning* berbantuan media *pop-up book digital* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakannya. Penelitian ini akan mengukur perbedaan tersebut pada elemen membaca siswa kelas VIII SMP Al-Usmaniyyah Lebaksiu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen *(eksperimental research)* menggunakan desain *true experimental design* bentuk *postest only control design* (Sugiyono, 2013:107). Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas, yaitu implementasi pendekatan *joyful learning* berbantuan media *pop-up book digital*, terhadap variabel terikat, yaitu kemampuan membaca pemahaman dan kinerja siswa dalam pembelajaran teks cerita legenda berbahasa Jawa. Penelitian ini diterapkan melalui penerapan pendekatan *joyful learning* pada kelas eksperimen dengan bantuan media *pop-up book digital,* sedangkan kelas kontrol digunakan sebagai acuan perbandingan tanpa mendapat perlakuan yang sama.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Al-Usmaniyyah, Lebaksiu. Sampel diambil melalui teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VIII B (27 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C (27 siswa) sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* untuk menghasilkan kelompok kelas homogen. Nilai signifikan sebesar 0,938, karena nilai sig. lebih besar dari α = 0,05, maka varian kedua kelas dinyatakan homogen.

Instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan membaca pemahanan dan kinerja siswa, terdiri atas instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa tes esai dan tes performa (memperagakan adegan sesuai dengan tokoh yang dipilih siswa) yang bertujuan untuk memahami isi bacaan, kedua tes tersebut sebelum digunakan sudah diuji validitas dan reliabilitas, dan dinyatakan valid. Instrumen non-tes berupa observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk menggali data kualitatif siswa mengenai kinerja siswa yang meliputi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, karakter, dan kewarganegaraan, sedangkan instrumen wawancara digunakan untuk menggali data kualitatif mengenai perasaan siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, apakah siswa merasa senang, takut, malu, atau mengalami kesulitan. Apa saja hal yang disukai dan tidak disukai oleh siswa selama proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dua tahap; (1) Tes pemahaman pascaperlakuan pada kedua kelas, pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan tes esai sebanyak 5 soal dengan materi yang berbeda, dan tes performa, (2) observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran dan wawancara yang dilakukan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol, yang diwakili oleh beberapa siswa, dengan kategori siswa yang mendapat nilai bagus, sedang, dan rendah, untuk setiap kategori masing-masing 3 siswa yang diwawancarai.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes membaca pemahman teks legenda berbahasa Jawa serta tes performa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penilaian instrumen tes esai diukur berdasarkan tiga aspek kompetensi merujuk pada kriteria Djiwandono (2011), sementara itu, instrumen tes performa dinilai menggunakan lima aspek penilaian dari Nurgiyantoro (2011)) agar selaras dengan elemen membaca. Sementara itu, data kualitatif yang berupa kinerja siswa dianalisis dengan deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan, langkah awal yang dilakukan ialah uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data hasil pembelajaran teks cerita legenda berbahasa Jawa. Kemudian dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan bahwa hasil pembelajaran pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol menggunakan program *software JASP.*

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini meliputi hasil pembelajaran teks cerita legenda bahasa Jawa yang diperoleh dari tes esai dan tes performa pada kelas kontrol dan eksperimen serta deskripsi kinerja siswa selama proses pembelajaran yang didapatkan dari kegiatan observasi dan wawancara.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan belajar mengajar pada kelas kontrol menggunakan modul ajar dari guru bahasa Jawa dan tidak menerapkan pendekatan *joyful learning* dengan media *Pop-up book digital,* sedangkan kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen diimplementasikan menggunakan pendekatan *joyful learning* dengan bantuan media *pop-up book digital*. Pada pembelajaran kelas ekperimen, guru menyajikan materi teks cerita legenda *"Asal-Usul Guci"* yang ditampilkan dengan *pop-up book digital* agar siswa mampu membaca cerita yang tadinya hanya bayangan menjadi gambar yang terlihat nyata. Media ini membuat siswa tidak cepat bosan karena materi disampaikan sedikit demi sedikit lewat tampilan visual yang menarik. Selain itu, tampilan gambar yang seolah-olah muncul dapat memancing rasa penasaran dan imajinasi siswa, sehingga mereka lebih bersemangat untuk mengikuti jalan cerita sampai selesai. Pembelajaran ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya diberikan teks cerita legenda dari LKS. Siswa diarahkan untuk membaca teks, mencari kata-kata sulit, kemudian mendiskusikan maknanya secara berkelompok. Setelah membaca dan berdiskusi, guru melakukan tes esai membaca pemahaman. Kriteria penilaian meliputi tiga aspek penilaian yakni relevansi isi, ketuntasan jawaban, dan pengorganisasian tulisan Djiwandono (2011). Hasil pembelajaran tes esai dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Esai Membaca Pemahaman

Rentang Nilai	Kategori	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
		Frekuensi	Frekuensi
86-100	Amat Baik	0	12
76-85	Baik	9	14
66-75	Sedang	14	0
<65	Kurang	4	1
	Jumlah	**27**	**27**

Berdasarkan data pada tabel 1, terdapat 4 siswa dengan nilai hasil belajar tes esai yang berkategori kurang, 14 siswa dengan kategori sedang, 9 siswa kategori baik, dan tidak ada siswa dengan kategori amat baik, sedangkan pada kelas eksperimen terdapat 12 siswa dengan nilai hasil belajar berkategori amat baik, 14 siswa kategori baik, tidak ada siswa dengan kategori sedang, dan 1 siswa berkategori kurang.

Setelah melakukan tes membaca pemahaman, dilakukan *ice breaking* berupa spidol estafet dan bermain peran secara kelompok pada kelas eksperimen. Satu kelas dibagi menjadi tujuh kelompok yang masing-masing terdiri atas empat anggota. Kegiatan spidol estafet dilakukan untuk menentukan kelompok yang maju bermain peran terlebih dahulu. Selama pelaksanaan spidol estafet, siswa terlihat antusias dan bersemangat karena ingin melihat kelompok lain tampil lebih dahulu. Kegiatan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, terutama setelah siswa menyelesaikan tes esai yang sebelumnya membuat suasana kelas terasa tegang.

Kelompok yang terpilih kemudian maju untuk melakukan bermain peran sesuai dengan tokoh yang telah dipilih. Dalam pelaksanaan bermain peran, siswa mendapatkan tantangan karena harus memerankan tokoh yang dipilih siswa. Hal tersebut membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan dan menyimak penampilan kelompok lain. Sementara itu, kelompok yang belum tampil juga menunjukkan sikap apresiatif dengan menonton dan memberikan respons terhadap penampilan teman-temannya. Pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan pendapat Widyawulandari et al. (2019) yang menyatakan bahwa *joyful learning* adalah pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan psikologis dan perkembangan kognitif siswa dengan memberikan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Sementara itu, pada kelas kontrol setelah pelaksanaan tes esai membaca pemahaman, guru langsung membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan tes performa.

Tes performa tersebut digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai bacaan teks cerita legenda bahasa Jawa. Perhitungan nilai tes performa menggunakan lima aspek, yang meliputi aspek pemahaman isi, aspek organisasi, aspek kosakata, aspek penggunaan bahasa dan aspek mekanik Nurgiyantoro (2011). Berikut tabel hasil tes performa.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-18 | Accepted 2026-09-15 | Published 2026-10-30

Tabel 2. Hasil Tes Performa Membaca Pemahaman

Rentang Nilai	Kategori	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
		Frekuensi	Frekuensi
86-100	Amat Baik	0	16
76-85	Baik	6	7
66-75	Sedang	9	4
<65	Kurang	12	0
	Jumlah	**27**	**27**

Berdasarkan data pada tabel 2, pada kelas kontrol terdapat 12 siswa dengan nilai hasil belajar tes perfoma berkategori kurang, 9 siswa dengan kategori sedang, 6 siswa dengan kategori baik, dan tidak ada siswa kategori amat baik, sedangkan pada kelas eksperimen terdapat 16 siswa dengan nilai hasil belajar kategori amat baik, 7 siswa berkategori baik, 4 siswa berkategori sedang, dan tidak ada siswa dengan kategori kurang.

Nilai hasil pembelajaran dari kedua tes kemudian dijumlahkan dan dirata-rata agar mendapatkan hasil belajar dari teks cerita legenda bahasa Jawa. Hasil belajar teks cerita legenda bahasa Jawa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Rata-Rata Hasil Pembelajaran Tes Esai dan Performa

Rentang Nilai	Kategori	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
		Frekuensi	Frekuensi
86-100	Amat Baik	0	15
76-85	Baik	8	11
66-75	Sedang	17	1
<65	Kurang	2	0
	Jumlah	**27**	**27**

Berdasarkan data tabel 3, pada kelas kontrol, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai rata-rata hasil belajar kurang, 17 siswa yang berkategori sedang, dan 8 siswa dengan kategori baik, sedangkan pada kelas eksperimen, terdapat 15 siswa yang memperoleh nilai rata-rata hasil belajar dengan kategori amat baik, 11 siswa kategori baik, 1 siswa kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berkategori kurang.

Berdasarkan hasil pembelajaran tes esai dan tes performa, nilai rata-rata pembelajaran teks cerita legenda kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan nilai tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Perbedaan Data hasil Pembelajaran Teks Cerita

Kelas	Rata-Rata Nilai Tes Essai	Rata-Rata Nilai Tes Performa	Rata-Rata Nilai Tes Essai dan Tes Performa
Kontrol	67,7	66,5	67,1
Eksperimen	86,5	84,6	85,5

Berdasarkan tabel 4, nilai rata-rata akademik teks cerita legenda bahasa Jawa pada kelas kontrol sebesar 67,17 yang didapatkan dari rata-rata nilai tes esai sebesar 67,78 dan tes perforna sebesar 66,65. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen 85,5 yang didapatkan dari rata-rata nilai tes esai sebesar 86,5 dan tes performa sebesar 84,5.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Untuk membuktikan bahwa hasil pembelajaran kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol maka perlu uji statistik data. Sebelum dilakukan uji hipotesis perlu uji prasyarat terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Pengujian asumsi normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk,* yang dipilih karena jumlah responden < 50. Distribusi data dikatakan normal apabila probabilitas signifikansi yang dihasilkan > 0,05. Hasil perhitungan selengkapnya ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Uji Normalitas Data hasil Pembelajaran Shapiro-Wilk

	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	.926	27	.064
Eksperimen	.972	27	.654

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji normalitas pada kelas kontrol (VIII C) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,064. Karena nilai tersebut sig. = 0,064 > α = 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pembelajaran teks cerita legenda pada kelas kontrol berdistribusi normal, sedangkan di kelas eksperimen (VIII B) menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,654. Dikarenakan nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikasi α = 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pembelajaran teks cerita legenda pada kedua kelas tersebut normal.

Uji Homogenitas

Untuk menguji kesamaan varians *(homogenitas)* antar kelompok, digunakan Uji *Levene statistic*. Data dianggap memiliki varians yang homogen jika probabilitas signifikansinya > 0,05. Ringkasan hasil uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Uji homogenitas Data Pembelajaran Teks Cerita Legenda

Tes of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.275	1	50	.026

Berdasarkan tabel 6, nilai signifikasi uji homogenitas pada kedua kelas yaitu 0,026, karena sig = 0,026 < α = 0,05 maka distribusi data dinyatakan tidak homogen.

Uji Hipotesis

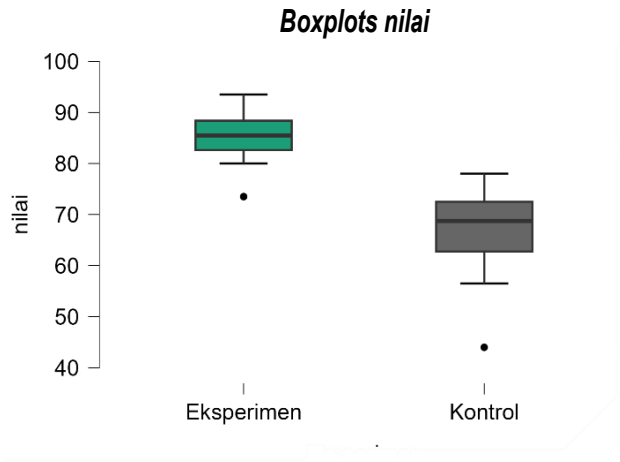
Karena data hasil dari pembelajaran dinyatakan berdistribusi normal tetapi tidak homogen, maka dilakukan uji T uji hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik non parametrik *Mann-Whitney test*. Hasil uji beda rata-rata menggunakan uji *Mann-Whitney U* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji *Mann-Whitney U* Data Hasil Pembelajaran Teks Cerita

	U	P	Hodges-Lehmann Estimate	Rank-Biserial Correlation	SE Rank-Biserial Correlation
Nilai	671.5	< .001	17.50	-0.987	0.160

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-18 | Accepted 2026-09-15 | Published 2026-10-30



Berdasarkan tabel 7, hasil uji *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai U = 671,5 dengan nilai signifikansi p < 0,001. Karena nilai p < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol. Hal ini juga diperkuat secara visual melalui grafik *boxplot,* nilai median kelas eksperimen tampak jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Deskripsi Kinerja Siswa

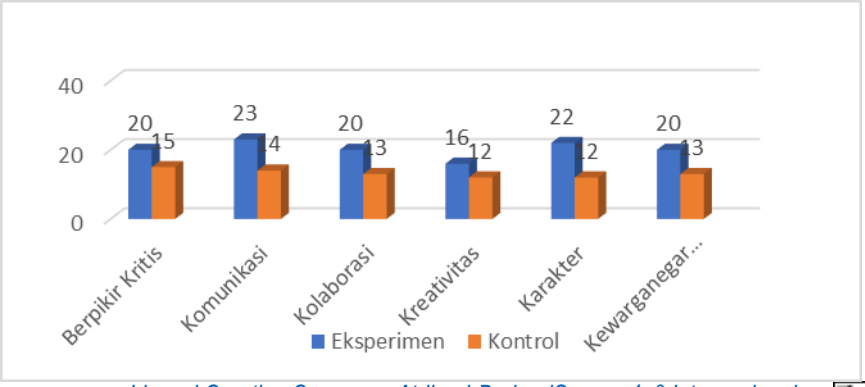
Pembelajaran siswa diarahkan menggunakan kriteria 6c yang meliputi berpikir kritis (*critical Thingking*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), kreativitas (*creativity*), karakter (*character*), dan kewarganegaraan (*citizenship*) yang selaras dengan Dimensi Profil Pelajar Pancasila sebagaimana diatur dalam keputusan kepala BSKAP No. 009/H/KR/2022. Berikut data rekapitulasi dari hasil observasi penilaian kinerja siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 8. Rekapitulasi Data Obeservasi

Aspek Penilaian	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	Frekuensi (%)	Frekuensi (%)
Berpikir Kritis	55,6	74,1
Komunikasi	51,9	85,2
Kolaborasi	48,1	74,1
Kreativitas	44,4	59,3
Karakter	44,4	81,5
Kewarganegaraan	48,1	74,1

Dilihat dari tabel 8, hasil observasi di kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan jika kelas eksperimen lebih unggul dari semua aspek. Di kelas kontrol pada aspek berfikir kritis diperoleh 55,6% siswa, komunikasi 51,9% siswa, aspek kolaborasi 48,1% siswa, aspek kreativitas 44,4% siswa dan aspek kewarganegaraan 48,1% siswa, sedangkan di kelas eksperimen pada aspek berfikir kritis terdapat 74,1% siswa, aspek komunikasi 85,2% siswa, aspek kolaborasi 74,1% siswa, aspek krativitas 59,3% siswa, karakter 81,5% dan aspek kewarganegraaan 74,1% siswa.

Kinerja siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pembelajaran teks cerita legenda bahasa Jawa membuktikan adanya perbedaan. Perbedaan dapat dilihat pada histogram berikut.



Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Gambar1. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Observasi

Berdasarkan hasil rekapitulasi data wawancara pada kelas kontrol yang dilakukan setelah proses pembelajaran dan diwakili oleh tiga siswa dengan kategori nilai rendah, sedang, dan tinggi, sebanyak 55% siswa menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran terasa membosankan sehingga menyebabkan siswa mengobrol dan mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Bagian pembelajaran yang kurang disukai siswa adalah teks cerita legenda bahasa Jawa yang terlalu panjang, penggunaan kosakata dialek Yogya–Solo yang sulit dipahami, serta isi bacaan yang dianggap rumit sehingga siswa kurang mampu menghayati tokoh yang diperankan saat tes performa. Selain itu, siswa merasa malu untuk bertanya karena respons teman yang kurang baik. Siswa juga mengaku merasa khawatir dan gelisah ketika mendapat pertanyaan dari guru karena tidak mengetahui jawaban yang tepat. Pada kegiatan tes performa, sebanyak 66% siswa mengaku merasa tidak percaya diri untuk tampil. Siswa merasa malu karena terdapat beberapa kosakata bahasa Jawa yang diucapkan kurang tepat sehingga menimbulkan respons berupa tawa dari teman sekelas. Misalnya, pada penyebutan kata *"sulistya"* dan *"srengenge"* yang seharusnya diucapkan [sulistyɔ] dan [srəŋeŋe].

Berbeda dengan hasil rekapitulasi data wawancara pada kelas kontrol, siswa pada kelas eksperimen tidak mengalami kesulitan saat mengerjakan tes esai. Siswa terlihat lebih senang dan antusisas selama proses pembelajaran berlangsung. Namun 33% siswa mengalami kesulitan saat melaksanakan tes performa. Kesulitan tersebut disebabkan oleh siswa yang belum hafal dialog dan kurang percaya diri sehingga menimbulkan rasa gugup atau demam panggung ketika tampill di depan kelas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar tes esai dan tes performa kelas eksperimen sebesar 85, sedangkan kelas kontrol sebesar 67. Nilai rata-rata pada kelas kontrol masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai pada kelas kontrol hasilnya rendah dikarenakan siswa melakukan kesalahan pada tes esai dan tes performa.

Kesalahan tes esai pada kelas kontrol yang paling banyak terjadi pada aspek pengorganisasian tulisan contohnya terdapat jawaban yang bercampur dengan bahasa Indonesia *"**kagum marang kecantikane Roro Jonggrang"*** seharusnya "*kesengsem marang ayune Roro Jonggrang sing sulistya banget"*. Selain itu, siswa juga salah dalam ejaan dan diksi contohnya ejaan pada jawaban ***"amergo podo wedi lan amergo senengenge wes meh metu, dikelabuhi seneng Roro Jonggrang"*** kata ***"amergo"*** seharusnya ditulis ***"amarga"*** kata "***podo"*** seharusnya "***padha"*** kata ***"Roro"*** seharusnya ***"Rara",*** kesalahan diksi contohnya ***"senengenge"*** (maksudnya *srêngéngé* / matahari) dan ***"seneng Roro Jonggrang"*** (maksudnya *dening*/oleh Roro Jonggrang). Terdapat jawaban yang menggunakan huruf kapital ditengah paragraf *"mbangun 1000 candi **Lan** rong sumur jero"*. Pada kelas eksperimen, tercatat hanya satu siswa yang menggunakan bahasa Indonesia dalam menjawab soal nomor lima mengenai amanat cerita *Asal-Usul Guci*. Jawaban yang diberikan adalah, **'kebersihan alam harus dijaga dengan sebaik-baiknya.**

Kesalahan pada kelas kontrol saat tes performa yang paling banyak terjadi pada aspek kosakata dan mekanik. Contohnya pada kosakata ***bojone,*** yang seharusnya diucapkan adalah ***garwane***, karena Bandung Bondowoso putra dari Raja Pengging. Kata "***mati"*** seharusnya ***"seda"*** karena Prabu Baka adalah Raja, dan beberapa kosakata yang siswa tidak mengerti artinya antara lain *mesthekake* (memastikan), *sulistya* (kecantikan), *sanalika* (seketika), *nggarwa* (menikah), *dening* (oleh), *nyaguhi* (menyanggupi), dan *wiwit* (mulai). Berdasarkan aspek mekanik, pada kelas kontrol siswa mengalami kesalahan pelafalan. Kesalahan pelafalan */ɔ/* diucapkan menjadi */a/* contohnya pada kata ***Raja, Rara, Baka, saka, bala, amerga, padha.*** Kesalahan tersebut merupakan kesalahan dialek karena menggunakan materi dialek Jogya-Solo. Kebanyakan siswa berekspresi netral ketika tampil, dikarenakan otak siswa sedang bekerja keras untuk memproses bahasa dan mengingat teks, sehingga emosi/ marah tidak tersalurkan.

Kualitas kolaborasi kerja sama kelas kontrol kurang maksimal karena banyak siswa yang hanya mengandalkan teman setimnya, sehingga mereka bingung saat harus bermain peran. Sebaliknya, pada kelas eksperimen, pembagian tugas terasa lebih adil dan merata. Komunikasi antar siswa juga jauh lebih aktif; adanya sistem saling memberi masukan antar teman membuat tidak ada siswa yang mendominasi kelompok. Hal ini membuat suasana diskusi jadi lebih hidup dan efektif.

Aspek kreativitas, kelas kontrol bersifat kaku dan hanya terpaku pada naskah konvensional. Di sisi lain, kelas eksperimen menunjukan indikator kreativitas melalui teknik improvsasi properti. Pemanfaatan objek sekitar (seperti botol

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

mineral sebagai representasi guci sakti) membuktikan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki fleksibilitas kognitif dalam mengelola sumber daya terbatas menjadi media pendukung peran yang representatif.

Pada aspek karakter dan kewarganegaraan, respon afektif menunjukan perbedaan yang signifikan. Siswa kelas kontrol cenderung mengalami kecemasan performa yang ditandai dengan ketegangan saat menghadapi tes unjuk kerja. Hal ini berbanding terbalik dengan kelas eksperimen yang menunjukkan antusiasme tinggi, didorong oleh penggunaan media *pop-up book digital* yang menarik secara visual. Ketepatan waktu dalam penyelesaian tugas pada kelas eksperimen jauh lebih efisien dibandingkan kelas kontrol yang sering melampaui batas waktu. Implementasi strategi *ice breaking* spidol estafet pada kelas eksperimen terbukti mampu meningkatkan kondusivitas kelas dan memotivvasi siswa untuk tampil secara sukarela tanpa adanya perilaku saling menunjuk antar kelompok. Berdasarkan deskripsi data hasil pembelajaran membaca teks cerita legenda dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *joyful learning* dengan media *pop-up book digital* dinyatakan lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tanpa menggunakan pendekatan dan media tersebut.

Perbandingan antara kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen jauh lebih unggul dibanding kelas kontrol. Perbedaan ini disebabkan oleh pendekatan *joyful learning* yang mengutamakan rasa senang siswa dalam belajar. Penggunaan media inovatif berupa *pop-up book digital* juga memainkan peran penting karena tampilannya yang atraktif membuat suasana kelas lebih seru.

KESIMPULAN

Penerapan pendekatan *joyful learning* berbantuan media *pop-up book* digital terbukti lebih efektif dan memberikan perbedan hasil belajar siswa pada materi cerita legenda bahasa Jawa. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 85,5, yang melampaui kelas kontrol dengan nilai 67,1. Keunggulan tersebut tidak hanya terbatas pada aspek kognitif melalui tes esai (86,5), tetapi juga terlihat pada keterampilan siswa dalam tes performa (84,6). Selain itu, kinerja siswa di kelas eksperimen terbukti lebih unggul dalam seluruh kriteria berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, karakter dan kewarganegaraan dibandingkan dengan kelas kontrol.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M., Hafidz, N., Prawening, C., & Nanda, Y. (2024). Rekonstruksi dan Kontestasi Cerita Rakyat Banyumas Dwibahasa (Jawa-Indonesia) untuk Mengembangkan Karakter Cinta Tanah Air Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 8(5), 1095–1108. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.4213

Bhakti, C. P., Ghiffari, M. A. N., & Salsabil, K. (2019). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improve Students' Happiness. *Jurnal Varidika*, 30(2), 30–35. https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.9341

Dawudi, D. A., Pairin, U., & Indarti, T. (2024). Implementasi Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Jenjang SMA. *Journal of Education Research*, 5(2), 2363–2370. https://doi.org/10.46245/joer.v5i2.1785

Djiwandono, S. (2011). *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. PT Indeks.

Fauziah, A. (2022). Analisis Struktur dan Isi Teks Legenda serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Teks Cerita Rakyat di SMP Kelas VII. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–7. https://doi.org/10.36456/artikulasi.v2i1.1256 Gebremariam, A. G., & Weldeyohannes, H. G. (2025). Cultivating Students' Reading Skills: Inspiring Reading Comprehension and Motivation. *E-Journal of Humanities and Social Sciences*, *6*(1), 1–13. https://doi.org/10.38159/ehss.2025611

Indiarti, W. (2017). Nilai-Nilai Pembentuk Karakter dalam Cerita Rakyat Asal-Usul Watu Dodol. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 6(1), 26–38. https://doi.org/10.24090/jentera.v6i1.1214

Jamaludin, U., Setiawan, S., Putri, D. V., Fairuz, R. S., & Khaulani, Q. (2024). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 188–194. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.4174

Karmadi, R. M. D., Suhartini, S., & Sukri, A. A. M. (2023). The Potential of Folklore as Biodiversity

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional. (cc) BY-SA

Learning Resources in High School. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 9(1), 74–89. https://doi.org/10.22219/jpbi.v9i1.21634

Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.* Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Muhyidin, A. (2025). Literatur Review: Penggunaan Cerita Rakyat pada Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Experts (JEE)*, 8(1), 24–34. https://doi.org/10.5281/zenodo.10923154

Naim, M. R. (2019). Application of a Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve Students' Interest and Achievement in Learning English. *Eduvelop: Journal of English Education and Development*, 3(1), 56–63. https://doi.org/10.31605/eduvelop.v3i1.516

Nurgiyantoro, B., & Suyata, P. (2011). Model Penilaian Otentik dalam Pembelajaran Bahasa. *LITERA: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 10*(2), 112–124. https://doi.org/10.21831/ltr.v10i2.1171

Rahmawati, Y. (2023). Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Project-Based Learning terhadap Kompetensi Peserta Didik pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Edukasia*, 4(3), 293–300. http://jurnaledukasia.org

Rahmayanti, S., & Setiawan, T. (2023). The Learning Science with Digital Pop-Up Book Media. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 8085–8090. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.4830

Ramadhansyah, A. A., Mulyana, M., Ulfa, T., & Miftakhuddin, M. (2022). Eight Javanese Teaching Issues and Their Possible Solutions: A Systematic Literature Review, *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(2), 162–176. https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.69

Rismadewi, N. W. M. (2023). Identifikasi Kesulitan Membaca Pemahaman Mahasiswa, *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 8(1), 10–17. https://doi.org/10.26737/jbki.v8i1.4689

A Salong, A., & Ansiska, P. (2025). Integrating Mindful, Meaningful, and Joyful Learning to Enhance Student Engagement and Learning Outcomes in Economic Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 3254–3268. https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.4981

Saputra, D. A. W., Zuniati, M., Umar Al Faruq, A. H., Suhono, S., Irhammudin, I., & Sari, Y. A. (2025). Developing Pop-Up Books as Learning Media to Teach Reading Comprehension at Senior High School Bangun Cipta Rumbia. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 8(1), 1–16. https://doi.org/10.33648/ijoaser.v8i1.2525

Setyarta, F., & Pinasti, A. (2024). Narrative Legends as a Tool for Improving Reading Comprehension in 11th Grade at SMK Wiratama 45.2 Wonosobo. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JUPEJA)*, 2(2), 56–59. https://doi.org/10.31949/jupeja.v2i2.1458

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.

Sukma, H. H., & Puaspita, L. A. (2023). Keterampilan Membaca dan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11*(2), 211–220. https://doi.org/10.21831/jpbsi.v11i2.56432

Sukoyo, J., Kurniati, E., & Utami, E. S. (2024). Joyful Learning Model for Javanese Speech Levels Course. *Theory and Practice in Language Studies*, *14*(6), 1786–1795. https://doi.org/10.17507/tpls.1406.19

Uswatun, I., & Kurniati, E. (2024). Implementation of Project-Based Learning Model with Digital Flipbook Media in Story Texts Learning. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 700–714. https://doi.org/10.21009/jtp.v26i2.29164

Widiandhieka, A. P. T. (2023). Analisis Permasalahan Proses Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Geguritan Kelas IV SDN Mangkubumen Lor No. 15 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8*(2), 115–127. https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i2.19324

Widyawulandari, R., Sarwanto, & Indriayu, M. (2019). Implementation of Joyful Learning Approach in

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-18 | Accepted 2026-09-15 | Published 2026-10-30

Providing Learning Motivation for Elementary School Students. In *International Conference on Science, Technology, Education, Arts, Culture and Humanity* (Vol. 277, pp. 54–58). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/steach-18.2019.12

Zahroh, N. F., & Kirani, E. D. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Mahasiswa PBSI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1051–1065. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6135

Zuriatni, I., Ermiana, I., Juliana, I., & Aulia, L. (2024). Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Terpadu Model Fragmented. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, *12*(2), 8–14. https://doi.org/10.31219/osf.io/xyz48

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.