



Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa dengan Permainan *Treasure Hunt*

Siti Mutmainah¹, Robingun Suyud El Syam², Muhtar Sofwan Hidayat³

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Diterima 06-04-2026

Diperbaiki 29-04-2026

Diterima 18-05-2026

Kata Kunci:

Aksara Jawa
Game-Based Learning
Keterampilan menulis
Treasure Hunt
Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis aksara Jawa siswa sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan aksara dasar, pasangan, dan sandhangan. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi permainan *Treasure Hunt* terhadap peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri 1 Gondang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* dan rancangan *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas 41 siswa yang terbagi ke dalam kelas kontrol sebanyak 20 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 21 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis aksara Jawa. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample t-test*, dan uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari implementasi permainan *Treasure Hunt* terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa. Hasil uji *Independent Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,001 (0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 0,4913 dan kelas kontrol sebesar 0,4407 yang keduanya termasuk kategori sedang, namun kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi. Dengan demikian, permainan *Treasure Hunt* terbukti dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, aktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa sekolah dasar.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Penulis Koresponden:

Siti Mutmainah

Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

Email: smutmainah674@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam mendidik generasi yang berpengetahuan dan berkarakter, mampu melestarikan, dan mewariskan budaya nasional. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan akademis tetapi juga nilai-nilai budaya yang membentuk identitas nasional. Di sekolah dasar, pendidikan menjadi dasar untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan kecintaan terhadap budaya lokal. Ditengah perkembangan globalisasi yang semakin pesat, berbagai unsur budaya daerah semakin tertekan karena menurunnya minat generasi muda dalam mempelajari dan melestarikannya. Pendidikan harus adaptif dan menarik agar generasi muda tetap menghargai identitas nasional (Lisnayanti, 2022). Oleh karena itu, sekolah memiliki peran penting dalam menjaga pelestarian budaya lokal melalui pendekatan dalam proses pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik siswa.

Terdapat lebih dari 700 bahasa daerah yang menjadi identitas tiap wilayah, salah satu bahasa daerah yang perlu dilestarikan yaitu Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang paling banyak digunakan di Indonesia dan membentuk identitas budaya masyarakat Jawa (Amalia & Wiranti, 2024). Untuk melestarikan budaya daerah ini, pemerintah Provinsi Jawa Tengah telah menetapkan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran wajib di pendidikan dasar dan menengah (Ni'mah, 2023). Langkah ini menunjukkan bahwa mempelajari Bahasa Jawa tidak hanya berfungsi untuk komunikasi tetapi juga untuk mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Pembelajaran Bahasa Jawa mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Ariani & Subrata, 2020). Dari keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang cukup relatif lebih kompleks, karena membutuhkan kemampuan untuk memproses informasi, memahami konsep, dan mengungkapkannya dalam bentuk tulisan sesuai dengan aturan yang berlaku (Sukma & Puspita, 2023).

Dalam mata pelajaran Bahasa Jawa, keterampilan menulis dapat diwujudkan dalam kemampuan menulis aksara Jawa. Aksara Jawa adalah sistem penulisan tradisional dengan bentuk, pasangan, dan sandhangan yang khas dimana pembelajarannya membutuhkan ketelitian, ketekunan, dan imajinasi visual yang kuat (Setiawan & Putra, 2021). Keterampilan menulis aksara Jawa memiliki peran penting dalam, mendukung pelestarian budaya Jawa. Dengan mempelajari aksara Jawa, siswa tidak hanya belajar mengenali bentuk huruf tradisional tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya. Menurut Setiawan dan Putra (2021), mempelajari aksara Jawa dapat menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal dan berkontribusi pada pelestarian warisan budaya Jawa dimasa kini. Oleh karena itu, keterampilan menulis dalam aksara Jawa harus dikembangkan sejak sekolah dasar agar siswa memiliki kemampuan serta kesadaran budaya yang kuat.

Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis aksara Jawa siswa masih relatif rendah. Kesulitan tidak hanya pada menghafal bentuk huruf, tetapi juga dalam menuliskannya secara tepat, seperti ketidakteraturan ukuran, kesalahan membedakan huruf, dan penggunaan sandhangan (Lisnayanti, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Syahputri dkk. (2024) menemukan bahwa siswa belum cukup menguasai aksara Jawa dan menunjukkan bahwa tingkat penguasaan hanya 43% dengan berbagai kesalahan dalam penulisan bentuk huruf, penggunaan sandhangan, dan pasangan. Penelitian Lisnayanti (2022) menyatakan bahwa pembelajaran aksara Jawa membutuhkan strategi dan media yang menarik untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Permasalahan ini juga ditemukan di SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Watumalang, Kabupaten Wonosobo. Berdasarkan wawancara dan observasi awal yang dilakukan peneliti, sebagian besar siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam menulis aksara Jawa. Kesulitan yang dialami meliputi ketidaktepatan dalam membedakan bentuk aksara Jawa yang hampir

serupa, penggunaan pasangan, penggunaan sandhangan seperti taling dan pepet yang masih keliru, serta penulisan aksara Jawa yang ukurannya masih ada yang besar dan kecil. Di kelas VA hampir seluruh siswa mengalami kesulitan dalam menulis aksara Jawa, sedangkan di kelas VB masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu menguasai bentuk aksara Jawa serta penulisan yang sesuai aturan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis aksara Jawa siswa belum berkembang secara optimal.

Rendahnya tingkat kemampuan menulis aksara Jawa berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru yaitu dengan metode konvensional. Pembelajaran umumnya dilakukan melalui ceramah dan latihan menulis di papan tulis tanpa menggunakan media atau aktivitas pembelajaran interaktif, akibatnya siswa seringkali pasif, mudah bosan, dan kurang memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Nurrita (2018), penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang beragam dapat menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Beberapa upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa. Pada penelitian yang dilakukan Ni'mah dkk. (2023), menunjukkan bahwa metode ITIK (Ilmu Titen Kooperatif) mampu membantu siswa dalam menghafalkan aksara Jawa dengan cepat dan mengenali ciri-cirinya melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Hasanah dan Wiranti (2023) menemukan bahwa penggunaan *flashcard* aksara Jawa efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa siswa sekolah dasar karena siswa lebih termotivasi dengan media yang digunakan menampilkan unsur-unsur budaya daerah seperti motif batik dan simbol-simbol lokal. Lebih lanjut, penelitian Sari dan Subrata (2018) menunjukkan bahwa penggunaan Kartu Pintar Jawa (KAPIJA) dapat meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar siswa ketika mempelajari aksara Jawa serta memberikan pengalaman konkret dan menarik. Namun, sebagian besar penelitian ini masih berfokus pada penggunaan media pembelajaran, sementara penerapan permainan belajar dengan aktivitas eksploratif dan kolaboratif masih relatif jarang.

Salah satu pendekatan yang berpotensi dalam mengatasi permasalahan ini yaitu menggunakan pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*). *Game-Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan ke dalam proses belajar yang menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Pendekatan ini memanfaatkan elemen game seperti tantangan, poin, level, dan hadiah untuk meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga mereka tidak hanya menyerap pengetahuan tetapi juga termotivasi untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Prananda, 2024). Menurut Martiman, *Game-Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi game yang dirancang khusus untuk mendukung representasi materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan mencegah kebosanan bagi siswa (Sinaga, 2024). Menurut Annuar (2025), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui bermain, serta membuat lingkungan belajar lebih bermakna karena siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui bermain, serta membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi materi yang dipelajari. Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran didukung oleh teori konstruktivis yang menyatakan bahwa pengetahuan secara aktif dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar (Zaini, 2021). Azan dan Wong juga melengkapi dengan menyatakan *Game-Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis game yang dilengkapi dengan tujuan akhir yang jelas, bersama dengan jalur game terstruktur dari awal hingga akhir sebagai mekanisme penilaian pembelajaran (Dewi, 2022).

Dari perspektif konstruktivis, siswa tidak dipandang sebagai penerima informasi yang pasif melainkan sebagai individu yang secara aktif mengembangkan pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang menawarkan kesempatan kepada siswa untuk secara langsung melakukan, mengeksplorasi, dan memecahkan masalah yang mengarah pada pengalaman belajar yang lebih bermakna. Teori konstruktivis ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak-anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, pada tahap ini mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret daripada melalui penjelasan abstrak (Abdul, 2019). Saat mempelajari aksara Jawa, siswa membutuhkan pengalaman langsung untuk mengenali, memahami, dan menerapkannya dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan konkret, mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Lebih lanjut, teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* menjelaskan bahwa kemampuan siswa berkembang lebih baik ketika mereka menerima dukungan dari guru dan teman sekelas yang lebih mampu (Zaini, 2021). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang mencakup diskusi, kolaborasi, dan kerja kelompok dianggap dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Sementara dari perspektif motivasi, *Self-Determination Theory (SDT)* menjelaskan motivasi intrinsik siswa berkembang ketika mereka merasa sendiri, kompeten, dan terhubung secara sosial dalam kegiatan belajar (Annur, 2025).

Salah satu bentuk permainan untuk pembelajaran yang sangat cocok untuk siswa sekolah dasar adalah *Treasure Hunt*. *Treasure Hunt* merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi bagi siswa. Model ini menggabungkan unsur petualangan dengan proses pendidikan melalui aktivitas seperti mencari petunjuk atau benda yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam pelaksanaannya siswa diharuskan mengikuti petunjuk, memecahkan masalah, dan menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran, baik secara individu maupun kelompok (Fathona, 2026). Permainan berbasis petunjuk ini menantang siswa untuk menyelesaikan berbagai tugas guna mencapai suatu tujuan. Di kelas, permainan ini dapat diadaptasi untuk mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa melalui permainan *Treasure Hunt*, siswa terlibat dalam mencari petunjuk, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut Kuddus, metode pembelajaran *Treasure Hunt* merupakan pilihan yang efektif untuk meningkatkan kolaborasi siswa melalui keterlibatan aktif dalam diskusi. Pendapat serupa diungkapkan oleh Munawir yang menyatakan bahwa dalam permainan ini guru menyiapkan barang atau petunjuk untuk dicari dan siswa dituntut untuk menyelesaikan setiap tahap tugas dengan akurat untuk mencapai keberhasilan (Nuha, 2020). Dari perspektif kognitif, *Treasure Hunt* mengaktifkan proses mental siswa seperti perhatian, ingatan, dan pemecahan masalah. Teori ini menyatakan bahwa belajar bukan sekedar reaksi terhadap stimulus, melainkan proses sadar untuk memahami dan mengingat konsep (Annur, 2025). Dalam permainan ini, siswa harus mengingat petunjuk sebelumnya, mengenali pola huruf, dan membuat keputusan yang tepat. Aktivitas ini melatih memori visual dan logika dalam mengenali bentuk huruf, serta mengembangkan pemikiran sistematis dan reflektif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Andini dkk. (2025) menemukan bahwa metode *Treasure Hunt* mendorong aktivitas pembelajaran dan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar karena proses pembelajarannya kolaboratif dan menyenangkan. Namiroh dan Julianto (2019)

juga menemukan bahwa metode *Treasure Hunt* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sebesar 41,23% dengan mendorong interaksi dan kolaborasi kelompok sehingga siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Safitri (2024) menunjukkan dalam penelitiannya bahwa *Treasure Hunt* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Aktivitas mencari petunjuk dan memecahkan tantangan membuat antusiasme, rasa ingin tahu, dan semangat kerja sama antar siswa. Lebih lanjut, Oktavia (2025) menemukan bahwa model *Treasure Hunt* secara efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan komunikasi, dan minat belajar. Penelitian tentang penggunaan *Treasure Hunt* untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa di sekolah dasar masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran umum seperti IPS, IPAS, Matematika, dan Membaca Permulaan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji penggunaan permainan *Treasure Hunt* dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya yang berkaitan dengan menulis aksara Jawa sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri 1 Gondang, Kecamatan Watumalang, Kabupaten Wonosobo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal dilingkungan sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa melakukan pengacakan pada subjek penelitian (Sugiyono, 2015). Dalam desain ini, kedua kelompok menjalankan *pretest* dan *posttest* tetapi hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan permainan *Treasure Hunt*. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2026 di SD Negeri 1 Gondang, Kecamatan Watumalang, Kabupaten Wonosobo. Subjek yang diteliti terdiri dari 41 siswa kelas V dengan 20 siswa kelas VA yang ditetapkan sebagai kelompok kontrol dan 21 siswa pada kelas VB sebagai kelompok eksperimen.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama yaitu melakukan *pretest* pada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis aksara Jawa. Tahap kedua, yaitu pemberian perlakuan. Kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan latihan menulis pada papan tulis, sedangkan pada kelas eksperimen perlakuan pembelajaran menggunakan permainan *Treasure Hunt*. Dalam permainan tersebut siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan menyelesaikan tantangan berupa soal aksara Jawa yang ditempatkan pada beberapa pos. Tahap ketiga, yaitu melakukan *posttest* pada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes keterampilan menulis aksara Jawa, observasi, dan dokumentasi. Tes ini dilaksanakan sebelum adanya perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sesudah perlakuan (*posttest*) untuk menilai kemampuan akhir siswa (Sugiyono, 2013). Instrumen penelitian berupa tes keterampilan menulis aksara Jawa yang terdiri dari 12 butir soal untuk *pretest* dan 11 butir soal untuk *posttest*. Materi yang diuji mencakup aksara dasar, pasangan, dan sandhangan. Observasi difokuskan pada hasil tulisan siswa ketika mereka menulis aksara Jawa pada lembar *pretest*,

posttest, dan LKPD. Instrumen tes diuji terlebih dahulu dengan uji Validitas dan Reliabilitas sebelum diberikan ke siswa. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan pendekatan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan *Treasure Hunt*. Data tes menulis aksara Jawa diolah dengan menghitung rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, serta standar deviasi. Disisi lain, analisis statistik inferensial dilakukan dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene Test, uji Independent t-test untuk menguji hipotesis yang ada, serta uji N-Gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa siswa (Nuryadi et al., 2017, Nurhaswinda et al., 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa kelas V SD Negeri 1 Gondang penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2-31 Mei 2026 di kelas V SD Negeri 1 Gondang Kecamatan Watumalang Kabupaten Wonosobo. Jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian sebanyak 41 siswa yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan selama 3 pertemuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pertemuan pertama, dilakukan *pretest* pada kedua kelas dengan mengerjakan sebanyak 12 soal dengan materi aksara dasar, pasangan, dan sandhangan. Guru kemudian menjelaskan materi awal mengenai pasangan dan sandhangan aksara Jawa. Pada pertemuan kedua, kelas kontrol diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional berupa ceramah dan latihan menulis aksara Jawa di papan tulis secara bergantian. Setelah itu guru mengoreksi jawaban yang ada di papan tulis sembari menjelaskan cara menulis aksara Jawa yang sesuai.

Sementara itu, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan permainan *Treasure Hunt*. Dalam kegiatan ini siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan 4 siswa pada setiap kelompok dan mengikuti permainan dengan tantangan mencari soal di beberapa pos yang sudah disediakan oleh guru. Setiap kelompok bekerjasama dalam menyelesaikan soal aksara Jawa pada setiap pos dan seluruh siswa menuliskan jawaban masing-masing pada LKPD yang sudah disediakan. Selama permainan berlangsung guru mengoreksi jawaban siswa, jika jawabannya benar siswa bisa lanjut ke pos berikutnya. Guru juga membimbing secara langsung siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dan memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Pada pertemuan ke tiga, kedua kelas mengerjakan *posttest* sebanyak 11 soal yang hampir sama dengan soal *pretest*. *Posttest* diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa setelah dilakukannya perlakuan.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok menyelesaikan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dalam menulis aksara Jawa. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa pengetahuan awal di kedua kelas masih tergolong rendah. Kelas kontrol memperoleh 768 poin dengan skor rata-rata 38,4. Skor tertinggi adalah 54, dan terendah adalah 29. Semua siswa dalam kelas kontrol belum mencapai ketuntasan belajar karena masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Sebaliknya, kelompok eksperimen memperoleh 1070 poin dengan skor rata-rata 50,95. Skor tertinggi adalah 92 dan terendah adalah 27. Dari 21 siswa, hanya dua yang telah menyelesaikan proses pembelajaran, sedangkan 19 sisanya tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis aksara Jawa siswa sebelum diberikan perlakuan masih rendah. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk aksara dasar, membedakan aksara yang memiliki bentuk hampir sama, dan memahami penggunaan pasangan dan sandhangan yang benar.

Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Pada kelas kontrol diperoleh jumlah nilai sebesar 1320 dengan rata-rata 66. Nilai tertinggi mencapai 86 dan nilai terendah sebesar 55. Hanya satu siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 19 siswa lainnya belum mencapai KKM. Pada kelas eksperimen diperoleh jumlah nilai sebesar 1638 dengan rata-rata 78. Nilai tertinggi mencapai 98 dan nilai terendah sebesar 57. Sebanyak 14 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan hanya tujuh siswa yang belum mencapai KKM.

Perbandingan hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada kelas eksperimen juga jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan permainan *Treasure Hunt* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*Content Validity*) yaitu validitas yang mengukur sejauh mana butir-butir instrumen mencakup seluruh materi yang diukur (Budiastuti & Agustinus, 2018). Instrumen yang digunakan berupa tes uraian dalam bentuk praktik menulis aksara Jawa, sehingga validitas isi dianggap paling sesuai untuk digunakan. Validitas dilakukan melalui penilaian oleh ahli (*Expert Judgment*) yaitu oleh dosen pembimbing dan guru Bahasa Jawa yang kompeten. Penilaian instrumen mencakup beberapa aspek, yaitu kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan indikator keterampilan menulis aksara Jawa, kejelasan petunjuk pengerjaan, dan ketepatan penggunaan bahasa. Berdasarkan hasil penilaian, instrumen direvisi hingga layak digunakan.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen dalam mengukur variabel tertentu (Ananda & Muhammad, 2018). Pada penelitian ini, reliabilitas tetap dijaga melalui penggunaan rubrik penilaian yang jelas, konsisten, dan terstruktur. Rubrik ini digunakan untuk mengurangi unsur subjektif dalam proses penilaian serta memastikan setiap aspek keterampilan menulis aksara Jawa dinilai secara beragam. Dengan demikian, instrumen tetap menunjukkan tingkat keandalan yang baik dalam penerapannya.

Sebelum menguji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Berdasarkan hasil uji normalitas yang menggunakan SPSS versi 31, diperoleh nilai signifikansi kelas kontrol dengan *pretest* $0.329 > 0.005$ dan *posttest* $0.345 > 0.005$. Sementara itu, pada kelas eksperimen dengan *pretest* $0.137 > 0.005$ dan *posttest* $0.962 > 0.005$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh data *pretest* dan *posttest* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0.005. Oleh karena itu, data penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk pengujian statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan atau homogen. Standar untuk pengujian homogenitas yaitu, jika nilai signifikansi > 0.005 maka data dinyatakan homogen atau memiliki varians yang sama. Jika nilai signifikansi < 0.005 maka dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 31 menunjukkan signifikansi sebesar 0.084 pada bagian *Based on Mean* yang mana nilai *Based on Mean* lebih besar dari 0.005, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test*. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-test* yang menggunakan SPSS versi 31, menunjukkan nilai signifikansi sebesar kurang dari $0.001 < 0.005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu pada nilai *mean difference* sebesar -12.000 yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil keterampilan menulis aksara Jawa antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa implementasi permainan *Treasure Hunt* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gondang.

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang dilakukan menggunakan SPSS versi 31 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata N-Gain sebesar 0.4913, peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas eksperimen termasuk kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata N-Gain sebesar 0.4407, peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas kontrol juga termasuk kategori sedang. Meskipun pada kedua kelas memiliki kategori yang sama yaitu sedang, namun rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan *Treasure Hunt* memberikan peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa yang lebih baik pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gondang.

3.1 Pembahasan

Penelitian menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* mampu meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa siswa sekolah dasar. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata ujian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil uji statistik yang menunjukkan pengaruh yang signifikan permainan *Treasure Hunt* terhadap keterampilan menulis aksara Jawa.

Peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas eksperimen terkait erat dengan karakteristik permainan *Treasure Hunt* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru tetapi juga aktif mencari petunjuk, memecahkan masalah, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan menulis jawaban dalam aksara Jawa. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam.

Penelitian ini sejalan dengan konsep *Game-Based Learning* yang menekankan penggunaan unsur permainan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Dalam permainan *Treasure Hunt* siswa mendapat pengalaman belajar langsung, sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih bermakna. Permainan ini juga mendorong kerjasama kelompok dan interaksi sosial antar siswa sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Menurut Permana (2022), pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Prananda et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Game Based Learning* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik.

Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan *Treasure Hunt* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan kerjasama dan komunikasi mereka. Selama permainan, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang disajikan di berbagai pos. Diskusi dan kolaborasi ini mendorong saling menuangkan ide dan dengan demikian berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga melalui interaksi sosial di antara siswa itu sendiri.

Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivis Piaget dan Vygotsky. Teori ini memandang bahwa pengetahuan sebagai sesuatu yang secara aktif dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial (Zaini, 2021). Dalam permainan *Treasure Hunt* siswa memperoleh pengalaman secara langsung ketika mencari petunjuk, memecahkan masalah, dan mendiskusikan jawaban dengan anggota kelompok mereka. Aktivitas ini membantu mereka

memperdalam pemahaman mereka tentang penggunaan karakter dasar, pasangan, dan sandhangan dalam aksara Jawa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian oleh Safitri (2024) yang menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan membuatnya aktif dan menyenangkan. Penelitian Oktavia (2025) juga menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa melalui pencarian dan kerja kelompok. Lebih lanjut, penelitian oleh Umayra (2025) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan *Treasure Hunt* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui aktivitas eksplorasi dan interaktif.

Meskipun demikian, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa masih berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun permainan *Treasure Hunt* memberikan dampak positif, peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori tinggi. Salah satu faktor yang mempengaruhinya yaitu keterbatasan waktu dalam mengerjakan tes yang diberikan serta keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian yang hanya berlangsung selama tiga kali pertemuan, dimana siswa juga masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran yang relatif baru pada mata pelajaran Bahasa Jawa sehingga permainan belum dapat dilaksanakan secara maksimal.

Faktor lain yang memengaruhi hasil penelitian adalah karakteristik keterampilan menulis aksara Jawa itu sendiri. Penguasaan aksara Jawa memerlukan latihan yang berkelanjutan karena siswa harus memahami bentuk huruf, aturan penggunaan pasangan, serta fungsi berbagai sandhangan. Keterampilan tersebut tidak dapat dikuasai secara instan dalam waktu singkat, melainkan membutuhkan proses latihan yang terus menerus. Oleh karena itu, meskipun peningkatan yang diperoleh masih berada pada kategori sedang, hasil penelitian ini tetap menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan permainan *Treasure Hunt* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Melalui aktivitas eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk memahami materi sekaligus melatih keterampilan menulis aksara Jawa secara langsung. Oleh karena itu, permainan *Treasure Hunt* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan *Treasure Hunt* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas V SD Negeri 1 Gondang. Penerapan permainan dilakukan melalui aktivitas mencari petunjuk, menyelesaikan tantangan, berdiskusi dalam kelompok, serta menuliskan jawaban menggunakan aksara Jawa pada setiap pos permainan. Kegiatan tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari aksara Jawa.

Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *Independent Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0.001 (< 0.005), sehingga menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Treasure Hunt* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa siswa. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas eksperimen sebesar 0.4913, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0.4407. Meskipun kedua kelas berada pada kategori sedang, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik.

Temuan penelitian ini memperkuat teori *Game-Based Learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian juga mendukung teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dengan demikian, permainan *Treasure Hunt* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afi'datul, H. U. A., & Wiranti, D. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Flashcard Aksara Jawa Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Legena Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Kelas III. *Journal of Primary Education*, Vol. 3 (2), 73-84.
- Dina, A. I., & Wiranti, D. A. (2024). Pengembangan Media Smart Card Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Materi Aksara Jawa Legena Siswa Kelas III SDN Batukali. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 7 (2), 105-118.
- Dewi. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, Vol. 2 (3), 279-282
- Dyah, B dan Agustinus Bandur. 2018. *Validitas dan Reliabilitas Penelitian dengan Analisis dengan NVIVO, SPSS, dan AMOS*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Eka, E. W., & Al Masjid, A. (2021). Analisis Hasil Belajar Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mirit Kebumen, *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 8 (1), 1246-1251.
- Liza, F. (2026). *Penerapan Metode Pembelajaran Berburu Harta Karun dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN 18 Rejang Lebong*. Skripsi Sarjana. Fakultas Tarbiyah, Curup.
- Lisnayanti, H. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Raja (Aksara Jawa) Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Jawa. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 10 (2), 357-363.
- Namiroh, D. L. D., & Julianto. (2019). Pengaruh Metode Treasure Hunt Terhadap Keterampilan Komunikasi Materi Siklus Hidup Hewan Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, Vol 7 (2), 2771-2780.
- Ni'mah, R. A. *et al.* (2023). Penggunaan Metode Itik Dalam Menghafal Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV MI/SD. *JIPMI*, Vol. 2 (1), 13-21.
- Nuha, U. (2020). *Permainan "Treasure Hunt" Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Academia. edu.
- Nurhaswinda, *et al.* (2023). *Statistika Pendidikan (Teori dan Praktik dalam Pendidikan)*. Indonesia: Guepedia.
- Nur, A. L. *et al.* (2025). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menganalisis Materi Arah Mata Angin. *Journal of Elementary Education*, Vol. 8 (4), 710-717.
- Nurrita, T. (2018). Pengembang Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, Vol. 3 (1), 171-187.
- Nuryadi, *et al.* (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Oktavia, P. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Treasure Hunt Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Dalam Mata Pelajaran IPS di SDN 65 Lebong Selatan*. Skripsi Sarjana. Institut Agama Islam Negeri, Curup.

- Permana, N. S. (2022). *Game-Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 22 (2), 313-321.
- Prananda, G. *et al.* (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 (4), 388-401.
- Rusydi, A., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Safitri, V. (2024). *Eksperimentasi Metode Treasure Hunt Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Sullam Taufiq Kajen Pekalongan*. Skripsi Sarjana. Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, Pekalongan.
- Sari, R. N., & Subrata, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Kartu Pintar Jawa (Kapija) Dalam Keterampilan Menulis Aksara Jawa. *JPGSD*, Vol 6 (5), 829-838.
- Setiawan, A. & Putra, L. V. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Website Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Perseda IV*, Vol. 2 (9), 134-140.
- Sinaga, N. R. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*, Vol. 2 (4), 201-219.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukma, H. H., & Puspita, L. A. (2023). *Keterampilan Membaca dan Menulis (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: K-Media.
- Syahputri, K. N. A., et al. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Teams Game Tournament (TGT) Pada Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Fondatia*, Vol. 8 (2), 126-139.
- Tirtawaty, A. (2019). *Buku Model Pembelajaran Ryleac*. Gorontalo: Politeknik Gorontalo.
- Zaini, M. (2021). *Manajemen Pembelajaran Kajian Teoritis dan Praktis*. Jember: IAIN Jember Press.