

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA MELALUI
PENDEKATAN *GAME BASED LEARNING* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2
KUWASEN**

Mailani Dwi Silvia¹, Fahra Afthina², Syailin Nichla Choirin Attalina³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: ¹231330001365@unisnu.ac.id, ²231330001347@unisnu.ac.id, ³syailin@unisnu.ac.id

Abstract

This study aimed to improve students' Javanese script reading skills through the implementation of the *Game Based Learning* model in Grade III of SD Negeri 2 Kuwasen. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The participants were 14 third-grade students. Data were collected through observation, tests, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings indicated that the implementation of *Game Based Learning* effectively improved students' Javanese script reading skills. The average score increased from 38.50 in the pre-cycle to 77.14 in Cycle I and further improved to 89.64 in Cycle II. Learning mastery also increased significantly, reaching 100% in Cycle II. In addition, the learning model enhanced students' participation, motivation, and engagement throughout the learning process. Therefore, the *Game Based Learning* model is proven to be effective in improving Javanese script reading skills among third-grade students at SD Negeri 2 Kuwasen.

Keywords: Game Based Learning; Javanese script; reading skills; elementary school; learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 38,50 pada tahap prasiklus menjadi 77,14 pada Siklus I dan kembali meningkat menjadi 89,64 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan hingga mencapai 100% pada Siklus II. Selain meningkatkan hasil

belajar, model *Game Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen.

Kata kunci: *Game Based Learning; keterampilan membaca; Aksara Jawa; sekolah dasar; hasil belajar.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam melestarikan budaya sekaligus membentuk identitas siswa. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan membaca aksara Jawa. Menurut (Rahmawati & Handayani, 2023), keterampilan membaca merupakan proses memahami makna dari simbol-simbol tertulis melalui aktivitas mengenali, menginterpretasi, dan memaknai teks. Dalam konteks aksara Jawa, karena siswa harus memahami bentuk huruf, pasangan aksara, serta aturan penulisannya.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk aksara yang hampir sama dan mengingat pasangan huruf. Menurut (Sari, 2024), rendahnya kemampuan membaca aksara Jawa disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran serta minimnya media yang mendukung proses belajar siswa. Pembelajaran yang masih bersifat tradisional menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa bosan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut (Susanti, 2023), pembelajaran yang efektif pada siswa sekolah dasar harus menekankan pada aktivitas langsung dan pengalaman belajar yang menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi. Pendapat ini diperkuat oleh (Wulandari dkk., 2025), yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan pengaruh besar dalam hasil belajar siswa.

Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Menurut (Rahmawati dkk., 2026), *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh (Alotaibi, 2024), menunjukkan bahwa *Game Based Learning* mampu

meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara drastis dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Game Based Learning* juga didukung oleh hasil peneliti (Ramadhanti dkk., 2026), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan membosankan. Selain itu (Fiqriah dkk., 2025) menjelaskan bahwa model *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran dikemas secara interaktif dan menyenangkan.

Penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran aksara Jawa dinilai relevan karena karakteristik materi yang membutuhkan latihan berulang serta pengenalan simbol secara bertahap. Permainan dapat dirancang dalam bentuk kartu aksara, kuis interaktif, atau permainan kelompok yang mendorong siswa untuk aktif membaca. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dalam membaca aksara Jawa secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Pendekatan *Game Based Learning* pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Kuwasen penting untuk dilakukan sebagai solusi terhadap permasalahan yang terjadi di lapangan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari tindakan pada siklus sebelumnya untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Kuwasen pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 14 siswa, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah keterampilan membaca Aksara Jawa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi

digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca Aksara Jawa pada setiap siklus, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar nama siswa, hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis berdasarkan nilai hasil tes siswa untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah serta menunjukkan peningkatan keaktifan dan keterampilan membaca Aksara Jawa selama proses pembelajaran melalui penerapan model *Game Based Learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen mata pelajaran Bahasa Jawa diperoleh data rekapitulasi hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1.	Tuntas	9	64%
2.	Tidak Tuntas	5	36%
Jumlah		14	100%

Berdasarkan data diatas diketahui untuk jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum berjumlah 9 siswa dan siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum berjumlah 5 siswa. Dari data tersebut peneliti mempunyai gagasan untuk memperbaiki pembelajaran tersebut. Setiap tahapan telah dilaksanakan mulai perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan dengan berkolaborasi dengan teman sejawat. Pada akhir proses pembelajaran setiap siklus, siswa diberi tes formatif yaitu pada siklus 1 dan siklus 2, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses

perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan.

- 1) Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Jawa terkait materi Aksara Jawa untuk siswa kelas III SDN 2 Kuwasen.

- a. Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan pada Sabtu 35 Mei 2026 pukul 11.00 - 12.30 WIB di kelas III semester 2 yang bertempat di SD Negeri 2 Kuwasen yang dalam pelaksanaannya dilaksanakan oleh 2 peneliti. Implementasi penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siklus 1 sebagai berikut:

1. Apersepsi memunculkan pengetahuan awal siswa mengenai materi
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Siswa diberikan penjelasan pada mata pelajaran Bahasa Jawa mengenai materi Aksara Jawa
4. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan IFP untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung
5. Setelah menerima penjelasan siswa diminta untuk menulis di papan tulis dan membaca Aksara Jawa ke depan kelas
6. Untuk mempermudah pemahaman guru melaksanakan kegiatan permainan edukatif yang berkaitan dengan materi Aksara Jawa
7. Guru meminta siswa untuk bermain secara berkelompok dan bekerja sama antar tim untuk mendapatkan *point* setiap masing-masing kelompok
8. Guru mengkonfirmasi setiap jawaban pada permainan untuk memperkuat materi.

- b. Siklus II

Siklus I dilaksanakan pada Sabtu 35 Mei 2026 pukul 11.00 - 12.30 WIB di kelas III semester 2 yang bertempat di SD Negeri 2 Kuwasen yang dalam pelaksanaannya dilaksanakan oleh 2 peneliti. Implementasi penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siklus II sebagai berikut:

1. Apersepsi memunculkan pengetahuan awal siswa mengenai materi
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Siswa diberikan penjelasan pada mata pelajaran Bahasa Jawa mengenai materi Aksara Jawa
4. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis non digital dengan menggunakan wayang Aksara untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung

5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa melaksanakan permainan wayang aksara secara berkelompok
6. Setelah permainan selesai guru mengkonfirmasi dan menguatkan pemahaman siswa.

2) Peningkatan keterampilan membaca peserta didik pada pembelajaran Bahasa Jawa mengenai motorik Aksara Jawa

a. Prasiklus

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai dan Statistik Hasil Belajar Siswa

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Kategori
10 – 23	1	7%	Tidak Tuntas
24 – 37	4	29%	Tidak Tuntas
38 – 51	9	64%	Tuntas
Jumlah	14	100%	
Tuntas	9	64%	
Tidak Tuntas	5	36%	
Mean (Rata-rata)	38,50		
Median	40,61		
Modus	42,50		

Berdasarkan hasil tes prasiklus yang diikuti oleh 14 siswa, diperoleh distribusi nilai yang menunjukkan bahwa 1 siswa berada pada interval nilai 10–23, sebanyak 4 siswa berada pada interval 24–37, dan 9 siswa berada pada interval 38–

51. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) siswa mencapai 38,50, nilai tengah (median) sebesar 40,61, dan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 42,50. Dari seluruh siswa yang mengikuti tes, sebanyak 9 siswa atau 64% telah mencapai kriteria ketuntasan belajar, sedangkan 5 siswa atau 36% lainnya masih belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar, namun persentase ketuntasan secara klasikal masih perlu ditingkatkan. Dengan demikian, tingkat ketuntasan belajar pada tahap prasiklus tercatat sebesar 64%.

b. Siklus 1

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa pada Siklus I

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
50 – 59	2	14%
60 – 69	1	7%
70 – 79	4	29%
80 – 89	4	29%
90 – 100	3	21%
Jumlah	14	100%
Tuntas (≥ 70)	11	79%
Tidak Tuntas (< 70)	3	21%
Mean	77,14	
Median	77,50	
Modus	75	

Siswa yang mendapatkan nilai 50–59 terdapat 2 siswa. Nilai 60–69 diperoleh oleh 1 siswa. Nilai 70–79 diperoleh oleh 4 siswa. Nilai 80–89 diperoleh oleh 4 siswa. Nilai 90–100 diperoleh oleh 3 siswa. Dengan data tersebut dapat diketahui jumlah siswa adalah 14 dengan nilai rata-rata siklus 1 adalah 77,14. Sedangkan nilai tengah dan nilai yang banyak dimiliki siswa adalah 77,50 dan 75. Siswa yang tuntas KKM (70) pada tahap siklus 1 berjumlah 11 peserta didik dan sisanya 3 siswa tidak tuntas KKM (70).

c. Siklus 2

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa pada Siklus II

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
50 – 59	0	0%
60 – 69	0	0%
70 – 79	2	14%
80 – 89	3	21%
90 – 100	9	65%
Jumlah	14	100%

Tuntas (≥ 70)	14	100%
Tidak Tuntas (< 70)	0	0%
Mean	89,64	
Median	90	
Modus	100	

Berdasarkan hasil tes pada Siklus 2, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai pada interval 70–79, 3 siswa pada interval 80–89, dan 9 siswa pada interval 90–100. Tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai pada interval 50–59 maupun 60–69. Dari jumlah keseluruhan 14 siswa, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 89,64. Selain itu, nilai tengah (median) sebesar 90 dan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 100. Hasil analisis ketuntasan belajar menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Sebanyak 14 siswa (100%) dinyatakan tuntas, sehingga tidak terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, ketuntasan belajar pada Siklus II mencapai 100%, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat baik dibandingkan dengan tahap prasiklus maupun Siklus 2.

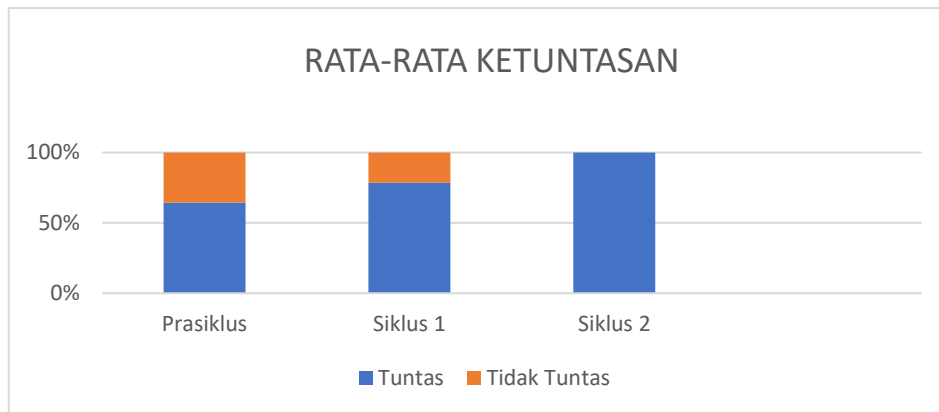
d. Perbandingan Rata-Rata Ketuntasan siswa Pra-Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Tabel 5. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antarsiklus

Tahap	Rata-rata Nilai	Tuntas	Persentase Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
Prasiklus	38,50	9	64%	5	36%
Siklus I	77,14	11	79%	3	21%
Siklus II	89,64	14	100%	0	0%

Gambar 1.

Diagram Ketuntasan Belajar Siswa



Berdasarkan diagram batang, rata-rata ketuntasan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Nilai rata-rata prasiklus sebesar 38,50, meningkat menjadi 77,14 pada siklus 1, dan kembali meningkat menjadi 89,64 pada siklus 2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen.

PEMBAHASAN

1) Implementasi model pembelajaran *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran membaca Aksara Jawa memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 2 Kuwasen. Sebelum tindakan dilakukan, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk-bentuk aksara Jawa yang memiliki kemiripan satu sama lain.

Pelaksanaan siklus 1, pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi Aksara Jawa. Melalui kegiatan tersebut siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam permainan yang menuntut mereka mengenali dan membaca aksara Jawa. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan dan membaca aksara secara tepat.

Perbaikan pembelajaran dilakukan pada siklus 2 dengan memberikan petunjuk permainan yang lebih jelas, memperbanyak kesempatan berlatih, serta meningkatkan keterlibatan seluruh siswa dalam kelompok. Hasilnya siswa menjadi lebih aktif, berani

bertanya, dan mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas sehingga perhatian mereka lebih terfokus pada materi pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *Game Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga lebih mudah memahami materi Aksara Jawa yang sebelumnya dianggap sulit. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan aktivitas belajar siswa karena pembelajaran berlangsung secara aktif dan bermakna.

2) Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa

Penerapan pendekatan *Game Based Learning* tidak hanya berdampak pada meningkatnya aktivitas belajar siswa tetapi juga berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca Aksara Jawa. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar pada setiap siklus.

Nilai rata-rata siswa pada tahap prasiklus hanya mencapai 38,50 dengan tingkat ketuntasan sebesar 64%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca Aksara Jawa siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa belum mampu mengenali bentuk aksara dengan benar serta masih mengalami kesulitan dalam membaca kata sederhana yang ditulis menggunakan aksara Jawa.

Setelah diterapkan pendekatan *Game Based Learning* pada siklus 1 nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 77,14 dengan persentase ketuntasan mencapai 79%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Melalui aktivitas permainan siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih membaca aksara Jawa secara berulang tanpa merasa terbebani.

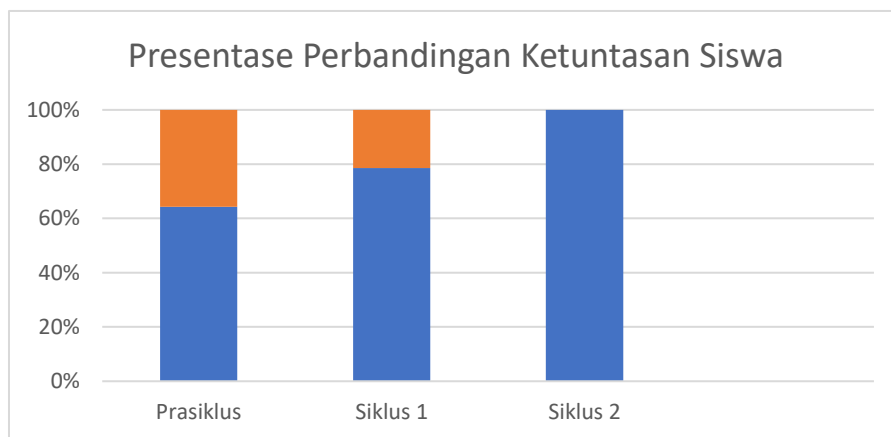
Peningkatan kembali terjadi pada siklus 2 dengan nilai rata-rata mencapai 89,64 dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 100%. Seluruh siswa telah mencapai nilai di atas KKM yang ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan *Game Based Learning* sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen.

Keberhasilan ini terjadi karena permainan memberikan pengalaman belajar yang konkret sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa tidak hanya menerima

informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan jawaban, memecahkan tantangan, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Kondisi tersebut membuat pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih kuat dan bertahan lebih lama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Game Based Learning* berhasil meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen. Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya aktivitas belajar, motivasi belajar, nilai rata-rata hasil belajar, serta persentase ketuntasan dari prasiklus hingga siklus 2.

3) Presentasi Perbandingan Peningkatan Ketuntasan Siswa

Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Belajar Siswa



Berdasarkan diagram batang di atas, rata-rata ketuntasan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Nilai rata-rata prasiklus sebesar 38,50 meningkat menjadi 77,14 pada siklus 1 kemudian meningkat kembali menjadi 89,64 pada siklus 2. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen secara signifikan. Dengan tercapainya ketuntasan belajar 100% pada Siklus II, tindakan yang dilakukan dapat dikatakan berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas III SD Negeri 2 Kuwasen pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa. Implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang memadukan permainan edukatif

dengan materi Aksara Jawa.

Pelaksanaan pada Siklus 1 guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang dipadukan dengan permainan kelompok untuk membantu siswa mengenali dan membaca Aksara Jawa. Selanjutnya, pada Siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media wayang aksara serta permainan kelompok yang lebih terarah sehingga siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Peningkatan keterampilan membaca Aksara Jawa dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata siswa sebesar 38,50 dengan ketuntasan belajar 64%. Setelah diterapkan model *Game Based Learning* pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 77,14 dengan ketuntasan belajar sebesar 79%. Pada Siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 89,64 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen dinyatakan terbukti dan dapat diterima. Keterampilan membaca Aksara Jawa siswa kelas III SD Negeri 2 Kuwasen dinyatakan terbukti dan dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881.
- Aulia, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Tebak Kata Terhadap Pemahaman Anak Tentang Sinonim & Antonim Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Dihan, W., Hidayat, M., & Nugraha, U. (2022). Penerapan Metode PQ4R Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Tematik*.
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 6.
- Fitriyani, D. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Hardina, R., & Islamiah, N. D. (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Bermuatan Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya dan Peningkatan Keterampilan Abad 21 Siswa SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3(1), 17–37.
- Heriyanto, F., Permatasari, S., Fadillah, I., Farhan, M., & Irvan, F. (2025). Analisis Kesulitan Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Bagi Siswa Kelas V Sd N Cepoko. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Ismi, H., Safiah, I., & Fitriani, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bagian-Bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 2 Lamcot Aceh Besar. 9.
- Mutmainnah, N., Larasati, M. A., Cahyani, L. D., & Pratiwi, I. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Papitaja (Papan Pintar Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pelajaran Aksara Jawa untuk Siswa SD Kelas V. 9.
- Oktobitri, M. I., & Juniarisca, D. L. (2025). Survei Keterlaksanaan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Sidoarjo. 9.
- Puspitasari, N., Much Arsyad Fardani, & F. Shoufika Hilyana. (2025). Penerapan Model TGT Berbantuan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan*, 7(1), 244–251.
- Rachmawati, R. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Media Wayang Aksara pada Siswa Kelas III SDN Temas 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2.
- Rahayu, T., Herawati, N., & Tukiyo. (2026). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa pada Siswa Kelas IV SD N 1 Tawangrejo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*.
- Rahmawati, D., & Handayani, A. (2023). *Analisa Kemampuan Membaca Pada Anak Sekolah Dasar*.
- Rahmawati, N. A., Zafirah, I. H., Anggraini, I. A., Rahmadhani, M., Wulandari, Z., & Al-Zahra, B. M. (2026). *Efektivitas pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Berbantuan Game-Basen Learning terhadap Motivasi dan Kolaborasi Siswa*.
- Ramadhanti, A. Z., Purnawirawan, O., & Rahman, K. (2026). *Pengaruh Game Based Learning Berbantu Aplikasi Gimkti Terhadap Motivasi Serta Hasil Belajar Ranah Kognitif*.
- Sari, E. (2024). *Pengaruh Implementasi Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Di Sds Islam Terpadu Sulthoniyah Sambas*. 2(6).
- Susanti, D. (2023). Strategi Pengembangan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Media Roda Edukatif Pada Aud. *Jurnal STKIP PGRI PONOROGO*.
- Syahputri, K. N. A., Sayekti, I. C., & Tasmun, T. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui Model Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta Didik Kelas VI SD. *FONDATIA*, 8(2), 126–139.
- Wulandari, E., Parahita, S. D., Rahmawati, Y., Agustina, N., & Setyasto, N. (2025). *Analisis Kemampuan Menulis dan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV SD Negeri Ngaliyan*. 02. 9.

Wulandari, P., Hasim, W., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *ALACRITY: Journal of Education*, 488–496.