

ANALISIS PEMBELAJARAN AKSARA JAWA MENGGUNAKAN PERMAINAN PAJAS (PUZZLE AKSARA JAWA PASANGAN) PADA PESERTA DIDIK KELAS 6 SEKOLAH DASAR

¹ Vera Fitriya Puspita, ² Erif Ahdhianto, ³ Herlia Meitiana

^{1,2} Universitas Negeri Malang, ³ SDN Tasikmadu 2

Email : vera.fitriya.2431139@students.um.ac.id , erif.ahdianto.fip@um.ac.id,
herliameintiana374@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis permainan PAJAS (Puzzle Aksara Jawa Pasangan) dalam mengenali dan memasang aksara jawa beserta pasangannya serta memecahkan soal misteri yang ada di beberapa potongan puzzle. Penggunaan permainan yang inovatif serta kreatif juga menjadi salah satu wujud usaha dalam membangkitkan kembali minat belajar aksara jawa serta melestarikan kekayaan budaya jawa kepada peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian peserta didik kelas 6 sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan berdasarkan alur Miles dan Huberman 1994 berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil analisis permainan PAJAS (Puzzle Aksara Jawa Pasangan) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu membantu peserta didik untuk lebih tepat dan cepat dalam mengenali aksara jawa beserta pasangannya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran aksara jawa di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pembelajaran, Aksara Jawa, PAJAS, Peserta didik

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the effectiveness of the PAJAS game (Puzzle Aksara Jawa Pasangan) in helping students recognize and match Javanese characters with their corresponding pairs, as well as in solving mystery-based puzzles embedded within the game pieces. The use of innovative and creative learning tools such as PAJAS represents an effort to revive students' interest in learning Javanese script and to preserve the rich cultural heritage of the Javanese language. This research employs a descriptive qualitative method, with sixth-grade elementary school students as the research subjects. Data collection follows the framework proposed by Miles and Huberman (1994), which includes data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The analysis results show that the PAJAS game fosters a more enjoyable and interactive learning environment. Furthermore, it helps students to recognize and match Javanese characters more accurately and efficiently. This study is expected to serve as an alternative medium for teaching Javanese script in elementary schools.

Keywords: Learning, Javanese Script, PAJAS, Students

Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No 624

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu pilihan muatan lokal yang termuat dalam Kurikulum 2013 yang kemudian diperkuat dalam implementasi Kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2022). Materi yang terkandung di dalam mata pelajaran Bahasa Jawa sangatlah beragam mulai dari nggah-ungguh basa, tembang macapat, tembang dolanan, geguritan,

parikan, aksara jawa dan masih banyak lagi. Adanya pembelajaran Bahasa Jawa ini menjadi upaya dari pemerintah dalam hal melestarikan budaya, karena bangsa yang hebat adalah bangsa yang selalu ingat akan budayanya. Cara yang pas untuk digunakan dalam mempertahankan nilai budaya dan warisan yakni dengan dituangkan dalam konteks pendidikan (Piarto, 2018). Salah satu materi pembelajaran Bahasa Jawa yang termasuk kedalam warisan budaya tak benda adalah Aksara Jawa. Aksara Jawa sendiri memiliki nilai historis, estetis, dan edukatif yang harus dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi muda (Sugiyono, 2018).

Memperkenalkan Bahasa Jawa pada generasi muda melalui dunia pendidikan merupakan fase awal dalam menanamkan pengetahuan dan rasa bangga yang kuat. Sekolah merupakan sarana paling pas untuk menyampaikan keragaman tradisi serta budaya dalam lingkungan masyarakat sekitar, seperti salah satu poin yang terkandung dalam profil pelajar pancasila yakni berkebhinekaan global. Poin ini mengajarkan rasa saling menghormati keragaman dan toleransi terhadap perbedaan (Juliani dan Bastian, 2021). Dari hal ini maka di harapkan mampu menerima keberagaman tanpa menghakimi dan merasa dihakimi serta merasa dirinya lebih unggul dari yang lain. Maka dari itu belajar bahasa jawa sangatlah penting baik sekolah negeri maupun swasta, karena berfokus pada bahasa, sastra, dan nilai-nilai budaya jawa. Saat mempelajari bahasa jawa kita disuguhkan dengan empat komponen kemahiran mulai dari mendengarkan (*ngerungokake*), berbicara (*micara*), membaca (*maca*), dan menulis (*nulis*) (Subrata, 2022).

Kemahiran yang dibutuhkan pada materi aksara jawa lebih condong pada elemen membaca, memirsas serta menulis. Hal ini tertuang pada capaian pembelajaran materi pelajaran bahasa daerah (bahasa jawa dan madura) provinsi Jawa Timur berdasarkan masing-masing fase dan elemen (Disdik Jawa Timur, 2022). Aksara jawa sendiri memiliki tingkat kesulitan yang cukup membuat pusing mulai dari memahami dan mempertahankan karakter aksara jawa itu sendiri. Hal ini pastinya dapat menghambat peserta didik dalam membaca karena kita harus mengenali bentuk huruf dari aksara jawa. Selain itu aksara jawa sendiri memiliki dua puluh karakter yang di sebut dengan aksara legena karena belum menemukan pasangan atau sandhangan. Setiap aksara legena memiliki pasangannya sendiri yang berfungsi untuk menghidupkan aksara tersebut ketika berada di tengah-tengah kalimat. Oleh karena itu pembelajaran aksara jawa yang hanya menggunakan buku teks pelajaran tanpa di dampingi media yang pas akan terasa membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik.

Penyampaian materi yang demikian kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik karena mereka lebih membutuhkan pendekatan aktif, kreatif, dan pengalaman secara langsung. Untuk membantu pengalaman secara langsung diperlukan media pembelajaran sebagai alat penyampaian pesan atau informasi yang meliputi sumber daya pendidikan. Media yang diterapkan dalam menyampaikan materi sangat penting perannya dalam membantu peserta didik dalam memahami ide, keterampilan, dan kompetensi baru (Azmi et al., 2024). Dengan demikian perlu adanya inovasi dalam pembelajaran aksara jawa. Salah satu pendekatan alternatif yang bisa dimanfaatkan adalah permainan edukatif. Permainan bisa membangkitkan motivasi, keterlibatan siswa serta membangun suasana belajar yang menyenangkan bukan menegangkan (Hamzah, 2021). Melalui permainan diharapkan peserta didik dapat terbantu untuk mengembangkan aspek kognitif, keterampilan sosial, motorik dan emosional.

Menjawab hal tersebut, peneliti menggunakan media PAJAS (Puzzle Aksara Jawa Pasangan) dengan tujuan untuk meningkatkan kerja sama antar peserta didik serta membantu peserta didik kelas VI dalam memahami dan memasang aksara jawa dengan pasangannya. Media ini mengadopsi prinsip pembelajaran bermakna dan menyenangkan (*meaningful, joyful learning*) dengan menggabungkan aspek visual, kinestetik, dan kognitif dalam satu rangkaian aktivitas belajar. Penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran sumber daya pendidikan aksara jawa telah dilakukan oleh (Rizky et al., 2025) berjudul Analisis Pembelajaran Aksara Jawa melalui Permainan Misteri Huruf dan Bunyi pada Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar yang

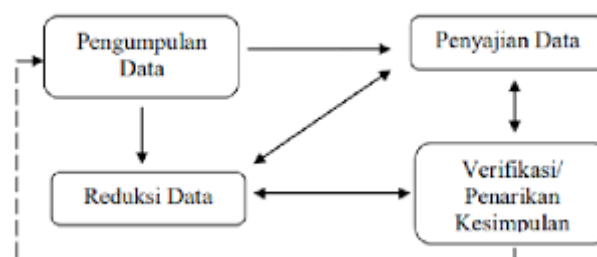
memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kapasitas peserta didik dalam menghafal dan mempertahankan aksara jawa. Akan tetapi tingkat keberhasilan yang disampaikan belum berupa angka pasti berapa peserta didik yang berhasil menjawab jawaban dengan benar.

Peneliti lainnya yang juga membahas mengenai media aksara jawa yakni (Yusmiati et al., 2018) dengan judul Penerapan Media Kartu Aksara dalam Pembelajaran Aksara Jawa Menggunakan Model Jigsaw untuk Peserta Didik Kelas Empat. Penelitian tersebut memiliki tujuan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, selain itu juga untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil peserta didik. Setiap penelitian yang telah dilakukan pastinya masih perlu ditinjau ulang seperti pada aspek-aspek tertentu yang masih perlu adanya penyelidikan lebih lanjut.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode deskriptif yang menjelaskan fakta, data, dan objek penelitian secara sistematis dan tepat. Hasil penelitian ini lebih mementingkan pada makna daripada hasil, sebab hasil penelitian tidak terlalu mengikat dan dapat di sesuaikan keadaan dari wilayah tempat meneliti. Disajikan secara deskriptif berdasarkan fakta dilapangan dan dituliskan (Anggito dan Setiawan, 2018). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Bertempat di SDN Tasikmadu 2 Kota Malang, Provinsi Jawa Timur. Lokasi ini dipilih karena sesuai dengan tempat PPL selama mengikut Program PPG Calon Guru Gelombang 2 Tahun 2024, selain itu dikarenakan di sekolah tersebut masih memasukkan Bahasa Jawa dalam muatan lokalnya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI sebanyak 25 peserta didik dan juga guru kelas sekaligus pengampu mata pelajaran bahasa jawa juga menjadi informan tambahan untuk mendukung validitas data melalui wawancara.

Prosedur pada penelitian menggunakan alur perencanaan, pelaksanaan, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk menganalisis data menggunakan alur Miles dan Huberman terdapat langkah-langkahnya sebagai berikut . a) pengumpulan data, pada pengumpulan data ini bisa menggunakan beberapa cara dengan terlibat secara langsung di lapangan, b) reduksi data, pada tahap ini peneliti memilih informasi yang paling relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, c) penyajian data, pada tahap ini data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau gambar yang dapat memudahkan informasi dibaca, d) penarikan kesimpulan, proses ini kesimpulan harus memuat seluruh informasi yang terkait dengan penelitian. Kata-kata yang digunakan untuk memperkuat kesimpulan harus yang lugas dan jelas.



Gambar 1 : Alur data (Miles & Huberman, 1994)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat terkait satu sama lain dan tidak bisa dipisahkan. Salah satunya penerapan media pembelajaran permainan PAJAS (Puzzle Aksara Jawa Pasangan). Penerapan permainan ini berangkat dari hasil wawancara dengan guru kelas bahwasannya di dalam kelas beliau acap sekali minim kerja sama dan juga lebih suka

berteman secara terdolong-golong. Selain itu pembelajaran bahasa jawa ini juga sering dilalui dengan suasana yang menegangkan. Sehingga peneliti mengguankan media puzzle untuk mengatasi hal tersebut. Sebagai seorang pendidik tidak hanya memimpin proses pembelajarana selama di kelas, tetapi juga menciptakan situasi kelas yang kondusif serta memberikan motivasi dan juga bimbingan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dan juga kreativitasnya melalui interaksi belajar dan mengajar (Fahri dan Qusyairi, 2019).

Menggabungkan buku dengan berbagai media pemebelajaran yang lain akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kaya, efektif, dan menyenangkan (Ali et al., 2024). Pendidik membuat media pembelajaran permainan puzzle ini juga melihat karakteristik peserta didik yang memang mayoritas kinestetik. Gaya belajar kinestetik sendiri lebih banyak menggunakan gerakan, aktivitas langsung, dan juga keterlibatan secara langsung. Pada permainan PAJAS (Puzzle Aksara Jawa Pasangan) ini memiliki 5 tahapan. Pertama peserta didik disajikan poster yang terpajang pada papan tulis, kemudian mencari perbedaan diantara dua poster tersebut. Poster pertama memiliki gambar akasara jawa legena atau aksaran yang belum memiliki pasangan, sedangkan gambar kedua berisi aksara jawa beserta pasangannya. Hasil dari membandingkan dua poster ini ternyata sangat sesuai dengan harapan saya yakni mereka dapat mengenali dan mengetahui aksara jawa beserta pasangannya.

Tahap kedua, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok sama besar. Setiap kelompok memiliki 5 anggota kelompok dan salah satunya menjadi ketua kelompok. Tugas ketua kelompok adalah mengambil LKPD beserta potongan puzzle dan menyampaikan kembali aturan bermain kepada anggota kelompoknya. Ketiga, peserta didik mulai menata puzzle aksara jawa akan tetapi di beberapa potongan puzzle tersebut ada kode rahasia yang harus ditukarkan kepada guru dan kemudian kode rahasia yang sudah ditukarkan akan dipecahkan bersama anggota kelompoknya. Pada tahap penyusunan puzzle dan pemecahan soal diberikan waktu 20 menit untuk menyelesaikan. Meskipun selesai tepat waktu, akan tetapi ada 1 kelompok yang tidak selesai tepat waktu sehingga diberikan waktu tambahan sebanyak 5 menit.

Proses belajar dilanjut pada tahap keempat yakni mencocokkan jawaban antar kelompok dengan cara pameran. Pada tahap ini hasil pekerjaan mereka di pasang pada tembok kelas, yang kemudian akan di koreksi oleh kelompok lain mengenai hasil kerja mereka. Setiap kelompok mendapat giliran mengoreksi satu kelompok yang lain. Proses ini memakan waktu kurang lebih 10 menit. Kemudian kelompok kembali ke mejanya masing-masing. Pada tahap ini mereka sangat antusias untuk mengoreksi hasil kerja temannya yang lain, selain itu mereka juga memiliki kesempatan untuk belajar mengenai penggunaan aksara jawa pasangan yang sesuai dengan kaidahnya.

Tahap terakhir yaitu tahap penguatan hasil koreksi mereka bersama guru. pada proses ini terlihat interaksi antara peserta didik dan juga pendidik berlangsung dengan sangat santai dan menyenangkan. Hal ini bisa menjadi tanda bahwasannya terjadi komunikasi 2 arah. Dalam dunia pendidikan, proses komunikasi serta interaksi dua arah dan intensif antara guru dan peserta didik bisa dikatakan pembelajaran tersebut berhasil. Maka dapat dikatakan bahwa guru dapat merancang model pembelajaran untuk membantu peserta didiknya belajar dengan maksimal (Dewi, 2020).

Keberhasilan permainan ini bukan hanya dilihat dari komunikasi dan interaksi dua arahnya saja, namun juga dari banyaknya jumlah pemecahan soal yang benar dan penyusunan aksara jaawa pasangan yang tepat, meskipun ada 1 kelompok yang masih kurang tepat dalam menyusun puzzle. Pemilihan media yang tepat dapat mempermudah dalam pembelajaran. Media yang dipilih untuk menjembatani materi yang akan di sampaikan merupakan suatu keputusan yang menarik dan menentukan kesesuaian jenis media yang digunakan, sehingga berdampak besar terhadap efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran (Miftah, 2015). Penggunaan media pembelajaran yang mahal dan modern belum tentu mendukung berjalannya pembelajaran yang efektif dan efisien (Abidin, 2016).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media pembelajaran permainan PAJAS (Puzzle Aksara Jawa Pasangan) untuk pembelajaran Bahasa Jawa kepada peserta didik kelas VI SD menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui permainan ini peserta didik di dorong untuk aktif dan bekerja sama tanpa melihat siapa teman yang diajak bekerja sama. Dengan cara yang menyenangkan, peserta didik diajak untuk belajar lebih banyak mengenai aksara jawa sebagai warisan budaya negara. Ini sejalan dengan upaya pemerintah memasukkan bahasa jawa kedalam kurikulum pendidikannya. Media pembelajaran ini bisa menjadi alternatif dalam mengenalkan, memahami, dan mengaplikasikan aksara jawa pasangan pada tingkat sekolah dasar. Selain itu penelitian mengenai media pembelajaran permainan menggunakan PAJAS (Puzzle Aksara Jawa Pasangan) ini menyoroti pentingnya mempertimbangan media yang digunakan khususnya pada mata pelajaran bahasa jawa, sebab melalui hal ini pembelajaran yang dilakukan terasa lebih menyenangkan dibanding pembelajaran dengan satu arah atau yang biasa di kenal dengan cara mendengarkan ceramah atau penjelasan dari guru saja.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2016). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Ali, M., Hasanah, U., & Ramadhani, D. (2024). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis karakteristik siswa*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 10(1), 45-55.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak.
- Azmi, R., Fitriyani, L., & Fauziah, N. (2024). *Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 102-110.
- Dewi, L. A. (2020). *Komunikasi dua arah dalam pembelajaran efektif*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(3), 233-240.
- Disdik Jawa Timur. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa daerah*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
- Fahri, M., & Qusyairi, M. (2019). *Pendidikan karakter melalui interaksi guru dan siswa*. Jurnal Pendidikan Karakter, 6(2), 189-197.
- Hamzah, A. (2021). *Permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(1), 56-64.
- Juliani, N., & Bastian, M. (2021). *Implementasi profil pelajar pancasila dalam pendidikan dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(2), 77-88.
- Kemendikbud. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka: Pedoman muatan lokal Bahasa Jawa*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Miftah, M. (2015). *Fungsi dan peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Jurnal Pendidikan, 6(1), 36-42.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Piarto, A. (2018). *Pendidikan karakter berbasis budaya lokal*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(2), 98-104.
- Rizky, A., Santoso, L., & Pratiwi, R. (2025). *Analisis pembelajaran aksara Jawa melalui permainan misteri huruf dan bunyi pada peserta didik kelas 3 sekolah dasar*. Jurnal Bahasa Daerah, 5(1), 12-21.
- Subrata, A. (2022). *Strategi pembelajaran Bahasa Jawa pada kurikulum merdeka*. Jurnal Bahasa dan Sastra, 3(4), 44-51.
- Sugiyono. (2018). *Aksara Jawa sebagai warisan budaya tak benda*. Jurnal Budaya Nusantara, 2(1), 31-40.

Yusmiati, R., Nugroho, T., & Saputri, E. (2018). *Penerapan media kartu aksara dalam pembelajaran aksara Jawa menggunakan model jigsaw untuk peserta didik kelas empat*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 4(2), 65-73.