



## Efektivitas Model Pembelajaran *Joyful Learning* pada Pembelajaran Aksara Jawa dalam Pendekatan Kuantitatif

### The Effectiveness of the Joyful Learning Model in Javanese Script Instruction: A Quantitative Approach

Adhitya Tegar Pratama Anwar\*, Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Joko Sukoyo, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

#### ABSTRACT

The use of Javanese script is increasingly being replaced by the Latin alphabet, and while preservation efforts through school-based learning have been implemented, they remain ineffective due to monotonous instructional methods. This study examines the effectiveness of an innovative approach to overcoming the monotony in Javanese script learning through a joyful learning model incorporating e-flashcards and engklek games. The research design involves two class groups: an experimental group, which receives the joyful learning treatment, and a control group, which undergoes conventional instruction. Quantitative data were collected from a total sample of 66 students through a practical reading test of Javanese sentences conducted after the treatment. The data were then analyzed using hypothesis testing, revealing that the joyful learning model significantly enhances learning outcomes. Based on these findings, it can be concluded that the joyful learning model serves as an effective alternative for teaching Javanese script, offering a more engaging and interactive approach to script preservation and literacy development.

#### ARTICLE HISTORY

Received 05/02/2025  
Revised 14/02/2025  
Accepted 18/02/2025  
Published 25/02/2025

#### KEYWORDS

Effectivity; e-flash card; engklek; Javanese script; joyful learning.

#### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [anwaradit40@students.unnes.ac.id](mailto:anwaradit40@students.unnes.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v9i1.10657>

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang sangat beragam baik suku maupun bahasa. Beberapa di antaranya meliputi Jawa, Minangkabau, Dayak, dan sebagainya. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang paling banyak dituturkan di pulau Jawa. Jumlah penutur bahasa Jawa sendiri berjumlah 75,2 juta jiwa (Susanto & Sandi, 2020). Namun, tidak menutup kemungkinan bahasa Jawa dituturkan di luar Pulau Jawa seperti Sumatera Utara, Lampung, dan Papua. Bahkan hingga menyeberangi lautan di luar Indonesia seperti Suriname (Mutawally & Darmawan, 2023).

Seperti halnya bahasa lainnya, bahasa Jawa juga memiliki sistem tulis atau keaksaraan tersendiri (Nugroho et al., 2023). Sistem tulis bahasa Jawa disebut *dentawyanjana* yang berkembang dari Aksara Jawa Kuno dan masih satu bagian dengan aksara Brahmi yang tersebar di Jawa (Prihantono, 2017). Penggunaan Aksara Jawa sendiri sudah dimulai sejak abad 17 M pada era Mataram Islam, tetapi catatan artefak penggunaan Aksara Jawa ditemukan pada abad 19 M. Penggunaannya sebagai aksara baku pada zamannya sangat luas, bukan hanya untuk urusan diplomasi seperti surat-menyurat istana, tetapi juga digunakan di naskah pesisir utara Jawa. Pada abad ke-19 M juga muncul berbagai media cetak yang menggunakan Aksara Jawa. Bahkan, dalam buku *The History of Java* karya Thomas Stanford Raffles sudah memuat Aksara Jawa, meskipun penggunaannya hanya sebagai ilustrasi (Prihantono, 2017).

Di era globalisasi ini penggunaan Aksara Jawa semakin tergeser oleh alfabet romawi yang digunakan sehari-hari, hal tersebut terjadi karena anggapan khalayak di abad 21 bahasa daerah tidak lebih baik dari bahasa internasional seperti bahasa Inggris (Widianto, 2018). Pemerintah Provinsi Jawa Tengah sudah melakukan upaya pelestarian dengan cara mengeluarkan peraturan mengenai pengadaan pembelajaran bahasa Jawa melalui Pergub Jateng No. 57 tahun 2013 pasal 1 ayat 8. Selain



itu, Dinas Kebudayaan DIY pada tahun 2021 mengadakan Kongres Aksara Jawa yang menghasilkan pedoman tata tulis baru terkait Aksara Jawa sekaligus menindaklanjuti standardisasi internasional terkait penggunaan Aksara Jawa di ranah digital. Pemerintah Indonesia pada tahun 1946 melalui Kementerian Pengajaran, Pendidikan, dan Kebudayaan menerbitkan *serat kartibasa* dan pada tahun 1995 menerbitkan *Tatanan Njerat Basa Djawi* (Puspitorini, [2018](#)).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa dan Aksara Jawa di sekolah masih belum efektif, beberapa kajian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa di sekolah sangat membosankan. Beberapa siswa tidak memiliki motivasi belajar, tidak fokus terhadap penjelasan guru, dan berbicara dengan teman sebangkunya (Sukoyo et al., [2020](#)). Penguasaan baca tulis Aksara Jawa oleh peserta didik pun rendah (Karimah, [2022](#)). Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara dengan Ibu Sri Hardiyati, S.Pd. selaku guru di SMPN 12 Semarang yang mengatakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang merasa bosan apabila menggunakan model konvensional.

Nabila, salah satu peserta didik kelas VIII SMPN 12 Semarang ketika diwawancara pun mengatakan bahwa Aksara Jawa merupakan materi yang sulit, ditambah dengan model pembelajaran dari guru yang membosankan membuat dirinya terkadang tidak fokus dan memilih berbicara dengan teman sebangkunya. Pemicunya terjadinya fenomena tersebut tak lain karena pembelajaran yang membosankan dan tidak adanya komunikasi yang terbangun antara peserta didik dengan guru akibat model pembelajaran ceramah (Annisa & Wakijo, [2019](#)). Ditambah peserta didik saat ini merupakan generasi Z yang memiliki karakteristik sangat mudah meremehkan dan beranggapan semuanya bisa diakses secara daring (Schwieger & Ladwig, [2018](#)).

Terkait pembelajaran bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa yang membosankan dibutuhkan inovasi untuk memantik semangat belajar peserta didik. Salah satunya melalui model pembelajaran yang melibatkan interaksi timbal balik antara peserta didik dengan guru. Model pembelajaran sendiri merupakan sebuah kerangka konsep dalam proses pembelajaran yang menggambarkan prosedur sistematis berupa teknik, metode dan strategi guna mencapai tujuan belajar (Sajadi, [2022](#)). Salah satu model pembelajaran yang semakin diminati adalah *joyful learning* atau pembelajaran yang menyenangkan (Taqwa et al., [2022](#)). Model pembelajaran yang digunakan harus menyenangkan, ada keterlibatan peserta didik, dan keaktifan peserta didik (Umami et al., [2016](#)).

Pembelajaran yang menyenangkan juga bisa menjadi pendobrak keterbatasan pemahaman bahasa peserta didik dengan guru, sehingga bahasan guru lebih mudah tersampaikan ke peserta didik. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan permainan. Pembelajaran yang menyenangkan juga harus dilakukan dengan sintak atau urutan pembelajaran yang jelas, pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan atau orientasi, dilanjutkan dengan fase kedua penyampaian materi, fase ketiga bermain game level satu, fase keempat bermain game level dua, lalu asesmen formatif pada fase kelima, dan fase terakhir adalah refleksi (Sukoyo et al., [2024](#)). Permainan atau game yang digunakan juga harus menyenangkan dan memancing keaktifan peserta didik (Idris, [2015](#)).

Model pembelajaran *joyful learning* sudah dikaji di beberapa jenjang pendidikan. Pada jenjang pendidikan usia dini, pembelajaran *joyful learning* mampu menciptakan perkembangan motorik anak (Baiq & Khaironi, [2018](#)). Pada tingkat yang lebih tinggi di sekolah dasar pembelajaran *joyful learning* dapat memudahkan peserta didik menangkap materi yang diberikan dan peserta didik mengalami peningkatan nilai setelah diberikan pembelajaran yang menyenangkan (Rohani et al., [2021](#)). Model *joyful learning* Juga diterapkan di beberapa mata pelajaran seperti dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran *joyful learning* memberikan dampak positif (Istiqomah & Prahatnani, [2019](#)). Namun, peran guru harus aktif dalam mengontrol peserta didik. Model pembelajaran *joyful learning*

juga telah diterapkan dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) terbukti membuat peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi (Alamsyah & Ahwa, [2020](#)).

Pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud dengan beberapa cara. Beberapa upaya terwujudnya model pembelajaran yang menyenangkan atau *joyful learning* adalah melalui permainan yang dinilai efektif dalam pembelajaran bahasa Jawa (Sukoyo et al., [2020](#)). Serta lingkungan sekolah baik dari kepala sekolah, guru, dan staf harus bersinergi dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan (Bhakti et al., [2019](#)). Dalam hal ini salah satu media mainan edukasi yang dapat digunakan adalah permainan tradisional seperti engklek (Rahayu, [2022](#)). Permainan engklek dinilai mampu untuk menstimulasi keaktifan peserta didik dibandingkan dengan media konvensional (Ajrina et al., [2024](#)). Tidak hanya menggunakan permainan tradisional, pembelajaran juga dapat dikolaborasikan dengan permainan edukatif seperti *flash card*. Permainan *flash card* atau kartu bilas sendiri adalah media untuk membantu dalam pembelajaran yang dapat berisi istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus, dan berbagai hal terkait materi pembelajaran (Puspitasari et al., [2022](#)). Penggunaan media *flash card* terbukti meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik di tingkat sekolah dasar dalam membaca karakter huruf Mandarin (Ying et al., [2021](#)).

Selain melalui permainan yang bersifat luring, model pembelajaran *joyful learning* juga dapat dipadukan dengan perangkat elektronik seperti penggunaan *smartphone* dapat menjadi salah satu media terwujudnya *joyful learning*, dengan catatan harus di bawah pengawasan guru (Wicaksono, [2020](#)). Salah satu bentuk penggunaannya adalah dengan Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran yang menyenangkan (Setyaningsih & Dayu, [2022](#)). Media *flash card* juga dapat dibuat secara daring atau sering disebut *e-flash card* yang penggunaannya dianggap menarik peserta didik (Oktavia et al., [2024](#)).

*Joyful learning* dapat terwujud dengan beberapa faktor yang mendukung seperti dengan kelas yang demokratis dan komunikatif dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik karena guru akan lebih leluasa dalam mengajar dan berekspresi dalam proses pembelajarannya dan dapat meningkatkan motivasi pembelajarannya (Waterworth, [2020](#)). Komunikasi juga memiliki andil besar dalam pembelajaran yang baik (Kurniawan, [2018](#)).

Berdasarkan dari kajian sebelumnya dapat dikatakan penggunaan model pembelajaran *joyful learning* disertai penggunaan media permainan baik dan memacu keaktifan peserta didik efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi belum ditemukan kajian mengenai keefektifan penggunaan model pembelajaran *joyful learning* terhadap materi Aksara Jawa. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk mengkaji keefektifan model *joyful learning* terhadap pembelajaran Aksara Jawa.

Model pembelajaran *joyful learning* yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memadukan permainan *e-flash card* dan permainan tradisional engklek yang memiliki tingkat kesulitan berjenjang dari tingkat kata hingga membaca kalimat utuh. Pada permainan dengan *knowt* yang merupakan permainan level kata peserta didik akan mencocokkan bentuk tulisan alfabet sebuah kata dengan bentuk huruf Jawanya. Naik ke level selanjutnya pada permainan engklek peserta didik akan bermain dan belajar secara berkelompok dan naik satu tingkat dengan membaca kalimat berhuruf Jawa dengan lengkap. Pada permainan engklek peserta didik dibagi menjadi enam kelompok dengan sistem kompetisi merebut poin dari setiap kalimat yang berhasil dibaca dengan baik dan benar.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah model *joyful learning* efektif digunakan dalam pembelajaran membaca Aksara Jawa di tingkat SMP, lalu bagaimana perolehan nilai

antara kelas dengan model pembelajaran konvensional ceramah dan kelas dengan *joyful learning*. Namun, peneliti atau pengkaji membatasi penelitian hanya dengan pendekatan kuantitatif, sehingga tidak terlalu dalam mengkaji dampak *joyfull learning* terhadap motivasi peserta didik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, adapun penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang akurat dan teliti untuk menentukan relasi hubungan sebab akibat (Akbar et al., 2023). Desain penelitian eksperimen ini menggunakan *post-test only group design*. Ada dua kelompok yang diujikan, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Adapun desain rancangannya sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain penelitian**

R <sub>1</sub>	X	O <sub>1</sub>
R <sub>2</sub>		O <sub>2</sub>

Keterangan:

- R<sub>1</sub> : Kelas *experiment*
- R<sub>2</sub> : Kelas *control*
- X : Perlakuan berupa pemberian model pembelajaran *joyful learning*
- O<sub>1</sub> : Hasil post-test kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Hasil post-test kelas kontrol

Kelas eksperimen nantinya akan diberikan pembelajaran dengan model *joyful learning* dengan permainan dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran dengan model konvensional ceramah satu arah dengan slide presentasi. Adapun teknik sampling untuk penentuan kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kontrol adalah *simple random sampling* yang merupakan metode penelitian kuantitatif yang dilakukan dalam populasi homogen dengan setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih dalam penelitian (Noor et al., 2022).

Instrumen penelitian juga dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas pada instrumen ditujukan sebagai syarat kelayakan instrumen penelitian tersebut untuk penelitian, jika instrumen valid dapat membuka tingkat kevalidan yang tinggi terhadap hasil pengukuran dalam ujian. Uji reliabilitas merupakan sebuah bukti konsistensi terhadap instrumen penelitian. Uji validitas yang digunakan adalah validitas konten atau isi yang diestimasi kelayakannya oleh validator atau ahli, lalu dianalisis menggunakan Teknik Analisa Aiken's V, sedangkan uji reliabilitas yang akan digunakan adalah uji Cronbach-Alpha dengan acuan sebuah instrumen dapat dikatakan reliabel bila hasil uji instrumen lebih besar dari 0,6 (Anggraini et al., 2022). Rentang koefisien kevalidan didasarkan pada skor Aiken's v. Validitas rendah untuk skor  $v \leq 0.4$ , validitas sedang untuk skor 0.4 hingga 0.8, dan validitas tinggi untuk skor  $v > 0.8$  (Kurniawati & Afdiana, 2023). Untuk rumus Aiken's V yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Rumus uji validitas Aiken's V**

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

- V : validitas
- s : r-lo
- r : Rater atau validator

lo : Skor terendah dari rater  
 c : Skor tertinggi dari rater  
 n : jumlah rater / validator

Berdasarkan penilaian dua rater dan dikalkulasikan menggunakan formula Aiken's v dengan bantuan *Microsoft Excel* 2019 mendapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. Uji Validitas**

Butir	r1	r 2	s1	s2	Σs	n(c-1)	V	Validitas
1	4	4	3	3	6	6	1	Tinggi
2	3	4	2	3	5	6	0.8333333	Tinggi
3	3	4	2	3	5	6	0.8333333	Tinggi
4	3	4	2	3	5	6	0.8333333	Tinggi
5	3	3	2	2	4	6	0.6666667	Sedang

Berdasarkan hasil penilaian dua validator atau rater, skor yang dihasilkan dikalkulasikan dengan formula Aiken's V dan menghasilkan skor item 1, 0.83, dan 0.66. Skor tersebut dikategorikan validitas sedang dan tinggi. Kemudian, uji reliabilitas yang digunakan menggunakan uji reliabilitas Cronbach-alpha dengan bantuan SPSS 25 didapatkan skor alpha sebagai berikut:

**Tabel 4. Uji reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.833	5

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, instrumen penelitian yang digunakan valid dan reliabel karena telah memenuhi skor syarat sebuah instrumen untuk valid dan reliabel. Adapun instrumen penelitian yang digunakan merupakan soal ujian praktik membaca dan lembar penilaian kemampuan membaca peserta didik terhadap Aksara Jawa.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes uji praktik membaca menggunakan instrumen penelitian yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Ujian dilakukan setelah pertemuan dua kali terhadap masing-masing kelas yang memperoleh materi Aksara Jawa. Hasil uji praktik membaca peserta didik dijadikan sumber data primer, sedangkan data sekunder yang digunakan berupa dokumentasi selama proses pembelajaran. Populasi dalam kajian ini adalah 136 peserta didik dari kelas VIII SMPN 12 Semarang, sedangkan jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 66 peserta didik terdiri dari dua kelas. Masing-masing kelas baik eksperimen dan kontrol terdiri dari 33 peserta didik yang dipilih sesuai dengan teknik sampling tanpa ada usaha memilih kelas yang unggul.

Dari hasil data primer yang didapatkan akan dianalisis secara kuantitatif eksperimental yang mana akan dilakukan dua langkah uji prasyarat berupa uji homogenitas dan normalitas dengan bantuan SPSS 25. Apabila hasil uji prasyarat keduanya terpenuhi, maka akan dilakukan uji hipotesa menggunakan *Independent - T test*, tetapi ketika hasil uji prasyarat tidak normal atau tidak terpenuhi salah satunya akan menggunakan *U-Mann Whitney test* (Nurhayati, 2022). Dari uji hipotesa dua arah yang dilakukan akan menentukan kesimpulan terhadap keefektifan model pembelajaran *joyfull learning*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 12 Semarang dengan sampel 66 peserta didik yang terdiri dari dua kelas sesuai dengan perlakuan yang didapatkan. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *joyfull learning* dengan media gawai dan permainan tradisional, sedangkan kelas

kontrol diberikan model pembelajaran konvensional. Setelahnya dilakukan ujian praktik membaca kalimat berhuruf Jawa untuk diambil data. Berikut temuan yang ditemukan dalam penelitian.

### **Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen**

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *joyful learning* dengan permainan digital *e-flashcard* dan tradisional (*engklek*). *Engklek* sendiri merupakan permainan tradisional menggunakan bidang datar diberi gambar pola tertentu, lalu gaco dari lempengan tipis (Wariyanti, 2021). Pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan, pertemuan pertama ditekankan terhadap permainan yang menekankan membaca Aksara Jawa pada tingkat kata, sedangkan pertemuan kedua akan dialokasikan dengan permainan *engklek* pada tingkat kalimat, dan pertemuan ketiga digunakan untuk ujian praktik secara individu membaca kalimat berAksara Jawa.



**Gambar 1. Ice breaking bersama**  
Sumber: Dokumentasi peneliti

Pertemuan pertama pembelajaran dibuka dengan berdoa menurut keyakinan masing-masing sebagai implementasi Profil Pelajar Pancasila beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dilanjutkan untuk memantik semangat menyanyikan lagu tradisional *gundhul-gundhul pacul* dan menyuarakan yel-yel kelas sebagai bentuk pengamalan berkebhinekaan global sebagai bagian dari representasi budaya daerah (Irawati et al., 2022). Setelah kelas kembali kondusif guru memeriksa kehadiran peserta didik lalu menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan berjalan. Guru memberikan materi pembelajaran, setelah 20 menit berjalan peserta didik diarahkan melakukan *ice breaking* bersamaan untuk menggugah semangat motivasi belajar peserta didik, lalu peserta didik akan bermain level satu mencocokkan kata berhuruf Latin dengan berhuruf Jawa menggunakan *e-flashcard* sebagai medianya (Tumangger et al., 2023). Setelahnya melakukan kuis berbantuan Quizizz sebagai medianya. Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama ditutup dengan refleksi.

Pertemuan kedua dibuka dengan kegiatan yang hampir sama, lalu dilanjutkan dengan game level dua mengalami satu tingkat kesulitan dari gim level satu yaitu membaca kalimat pendek beraksara Jawa menggunakan permainan *engklek*. Dengan cara permainan peserta didik dibagi menjadi enam kelompok, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk melempar *gaco* dan *engklek* hingga di kotak terakhir mengambil secarik kertas berisi kalimat beraksara Jawa. setelahnya kembali *engklek* ke titik awal lalu menyerahkan kertas ke teman kelompoknya untuk dibaca bersama, jika berhasil membaca maka akan mendapat kesempatan kembali untuk *engklek*. Namun, jika tidak bisa membaca mendapat hukuman berupa dilewati kesempatannya oleh kelompok lain.



**Gambar 2. Berkelompok bermain engklek**  
Sumber: Dokumentasi peneliti

Langkah setelah kegiatan inti pembelajaran adalah penutup berupa menanyakan kembali terkait materi pembelajaran yang diajarkan lalu refleksi berupa menuliskan kesan pembelajaran menggunakan kertas secara anonim, lalu berdoa dan salam penutup. Setelah dua pertemuan dengan alokasi waktu empat jam pelajaran, maka akan dilakukan penilaian berupa ujian praktik membaca kalimat beraksara Jawa dengan aspek penilaian kelancaran, ketepatan, dan pelafalan dalam membaca kalimat berhuruf Jawa secara individu. Dari ujian praktik tersebut didapatkan hasil nilai post test dengan nilai tertinggi 97 oleh satu peserta didik, nilai terendah 25 oleh dua peserta didik, sedangkan nilai terbanyak yang didapatkan peserta didik adalah 79, dan nilai rerata hasil ujian praktik adalah 70,33. Selain dari hasil nilai yang diraih peserta didik di kelas eksperimen tingkat antusiasme peserta didik di kelas cukup tinggi dan memperhatikan saat pembelajaran.

### **Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol**



**Gambar 3. Pembelajaran dengan slide presentasi**  
Sumber: Dokumentas peneliti, 2023

Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan modul ajar dengan model pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru pengampu bahasa Jawa di SMPN 12 Semarang. Kegiatan pembelajaran dibuka dengan berdoa dan presensi kehadiran peserta didik, lalu kegiatan inti berupa pembelajaran dimulai dari penyampaian indikator pembelajaran dan materi pembelajaran menggunakan slide presentasi. Dilanjutkan kuis, dan penutupan.

Seperti di kelas eksperimen, pembelajaran di kelas kontrol juga dilakukan selama tiga pertemuan dengan model pembelajaran konvensional. Pertemuan pertama dibuka dengan berdoa dan pemberian materi dengan slide presentasi materi membaca aksara pada tingkat kata dengan cara membaca bersama-sama kata yang sudah disiapkan di slide presentasi, pada pertemuan kedua dibuka dengan berdoa lalu dilanjutkan pemberian materi membaca kalimat Aksara Jawa secara acak dengan slide presentasi, lalu dilanjutkan mengerjakan soal dengan Quizizz, pada pertemuan ketiga pengambilan nilai post test dengan ujian praktik yang sama dengan kelas eksperimen berupa membaca kalimat beraksara Jawa.

Berdasarkan ujian praktik didapatkan nilai terendah yang didapatkan oleh kelas kontrol sama dengan yang didapatkan oleh kelas eksperimen yaitu 25, tetapi frekuensinya sebanyak lima peserta didik jumlah tersebut lebih banyak jika dibandingkan dengan kelas eksperimen yang hanya berjumlah dua peserta didik mendapatkan nilai 25, sedangkan untuk nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 90 dengan frekuensi dua peserta didik dan nilai rerata yang didapatkan adalah 55,91. Reaksi peserta didik selama proses pembelajaran juga cenderung mengobrol dengan teman sendiri.



Gambar 4. Respon peserta didik  
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2023)

## Uji Normalitas

Uji normalitas yang akan digunakan yaitu dengan Kolmogorov Smirnov dan Shapiro Wik. Keduanya menggunakan pengambilan keputusan yang sama, data dikatakan normal apabila lebih besar dari nilai  $\alpha$  5% (0,05) (Windy et al., 2024). Jika kurang dari nilai  $\alpha$  maka dikatakan data terdistribusi bebas.

Tabel 5. Uji normalitas

Nilai	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wik		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Eksperimen	.290	33	.000	.780	33	.000
	Kontrol	.201	33	.002	.833	33	.000

Tabel di atas merupakan hasil dari ujian praktik membaca Aksara Jawa dengan sampel 33 peserta didik kelas eksperimen dan 33 peserta didik kelas kontrol. Dari hasil uji Kolmogorov-smirov dan saphiro-wik dengan SPSS 25 tersebut didapatkan nilai sig kedua kelas kurang dari 0,05. Sehingga data pada penelitian terdistribusi secara bebas karena tidak memenuhi syarat untuk dikategorikan data distribusi normal. Adapun penyebab persebaran data tidak normal adalah karena distribusi data yang ada tidak simetris (Pasaribu et al., 2024). Pada kajian ini distribusi data nilai peserta didik cenderung tidak simetris dan menghasilkan data terdistribusi bebas.

## Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui varians dari dua distribusi atau lebih (Usmadi, [2020](#)). Menurut kriterianya, varians dua kelompok data atau lebih tergolong homogen apabila didapatkan hasil pengujian nilai signifikasinya lebih dari  $\alpha$  0,05. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan ANOVA dan menghasilkan tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas

		Levene statistic	df1	df2	Sig
Nilai	Based on mean	2.891	1	66	.094

Dari hasil uji homogenitas ujian praktik peserta didik baik di kelas eksperimen dan kontrol sejumlah 66 peserta didik di atas mendapatkan nilai signifikansi yang diambil adalah dari *based on mean* dengan nilai 0.094. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa data diklasifikasikan homogen karena nilai  $0.094 > 0.05$ , dikarenakan pengambilan keputusan pada uji ini menggunakan  $\alpha$  0.05.

## Uji Hipotesa

Dari uji prasyarat didapatkan bahwa data tidak memenuhi kedua uji prasyarat, sehingga uji hipotesa yang dilakukan tidak bisa menggunakan *independent-t test*, tetapi akan menggunakan Non parametrik statistik *u- mann whitney test*. Uji hipotesa yang akan digunakan adalah dua arah dengan Hipotesa awal ( $H_0$ ) dan Hipotesa alternatif ( $H_a$ ).  $H_0$  didefinisikan tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan *joyful learning* dan kontrol yang diajar dengan model konvensional (*joyfull learning* tidak efektif) dan  $H_a$  terjadi perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan *joyful learning* dengan kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*joyfull learning* efektif). Dari hasil uji *U Mann Whitney test* didapatkan hasil tabel:

Tabel 7. Uji Hipotesa

Test Statistics	NILAI
Mann-Whitney U	333.500
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007

Pengambilan keputusan uji hipotesa adalah dengan melihat *P-Value* atau Asymp Sig dari hasil *U Mann Whitney*.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak apabila *P-value*  $> \alpha$  (0,05), sedangkan jika *P-value*  $< 0,05$  yang terjadi adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari tabel uji statistika di atas didapatkan *P-value* sebesar 0,007 yang mana nilai tersebut kurang dari nilai  $\alpha$  (0,05). Dapat diambil keputusan  $H_a$  (*joyfull learning* efektif) diterima dan  $H_0$  (*joyfull learning* tidak efektif) ditolak, sehingga melalui uji hipotesa tersebut dapat diambil keputusan bahwa model pembelajaran *joyful learning* menggunakan *e-flashcard* dan engklek efektif dalam pembelajaran Aksara Jawa.

## Diskusi Lebih Lanjut atau Analisis

Penerapan model pembelajaran *joyfull learning* merupakan antitesis dari model konvensional seperti ceramah yang membosankan. Selain itu, pengembangan model pembelajaran seperti *joyfull learning* merupakan adaptasi responsif terhadap situasi pembelajaran yang dinamis. Tidak efektifnya model pembelajaran konvensional seperti ceramah bisa disebabkan karena model pembelajaran tersebut tidak merangsang aspek atau ranah motorik dan afektif peserta didik. Kebanyakan model pembelajaran saat ini hanya menonjolkan aspek kognitif (Arone & Putra, [2022](#)). Sehingga pembelajaran bahasa Jawa terlalu menitikberatkan *meaning getting* (Sukoyo et al., [2023](#)) Sementara pembelajaran yang baik seharusnya merangkul tiga aspek kognitif, afektif, dan motorik (Sitepu et al.,

2022). Pada model pembelajaran *joyfull learning* dalam kajian ini, pembelajaran diintegrasikan dan dikolaborasikan dengan *engklek* yang pada dasarnya merangsang Gerak motorik dan juga afektif peserta didik.

Gerakan melompat atau *engklek* adalah salah satu aspek dalam rangsangan motorik (Hasmarita & Kurnia, 2020). Selain Gerak motorik, dalam pembelajaran *joyfull learning* dengan *engklek* merangsang kerjasama dalam memecahkan masalah berupa membaca kalimat beraksara Jawa, kerjasama dalam membaca sekaligus menghormati pendapat sebaya saat bermain seperti di gambar 2 merupakan aplikasi aspek afektif (Rahayu et al., 2020). Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen seperti gambar 1 dan gambar 2 sangat kontras dibandingkan kelas kontrol seperti terlihat di gambar 3 dan gambar 4, kelas kontrol cenderung lebih pasif dalam pembelajaran dan hanya mengutamakan aspek kognitif. Hal-hal tersebut semakin diperkuat secara kuantitatif oleh hasil uji praktik membaca Aksara Jawa setiap peserta didik di kelas eksperimen maupun kontrol. Data hasil uji praktik diolah dan dikalkulasikan seperti pada tabel 7 menunjukkan bahwa uji hipotesa secara statistik kelas eksperimen dengan model pembelajaran *joyfull learning* efektif dalam menerima pembelajaran Aksara Jawa dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

## SIMPULAN

Temuan penelitian ini mendapati model pembelajaran *joyful learning* menggunakan game berbasis gawai dan tradisional berupa *e-flash card* dan *engklek* efektif dalam pembelajaran materi membaca Aksara Jawa. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji hipotesa yang dilakukan, lalu nilai rerata yang didapatkan oleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Respon peserta didik dalam proses pembelajaran juga berbeda, peserta didik di kelas eksperimen lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kelas kontrol lebih cenderung merasa bosan sehingga sibuk sendiri dan mengobrol dengan temannya, berbeda dengan kelas eksperimen yang lebih fokus terhadap pembelajaran dan mengikuti pembelajaran secara antusias.

Berdasarkan temuan tersebut diharapkan model pembelajaran *joyful learning* bisa menjadi alternatif dan solusi terhadap pembelajaran Aksara Jawa yang selama ini kurang efektif. Selain itu, dengan dilakukannya pembelajaran Aksara Jawa yang efektif diharapkan dapat mencegah kepunahan Aksara Jawa di era gempuran modernitas dan globalisasi. Namun, kajian ini tidak menutup kemungkinan untuk dikaji lebih dalam seperti mengkaji pengaruh gaya belajar atau karakter peserta didik terhadap model pembelajaran *joyfull learning* dalam pembelajaran Aksara Jawa atau disiplin ilmu lainnya. Selain itu dikarenakan pengkaji hanya mengkaji keefektifan model pembelajaran secara kuantitatif, sehingga tidak menutup kemungkinan model pembelajaran *joyfull learning* pada kajian ini dapat dikaji dengan pendekatan kualitatif seperti dampak *joyfull learning* terhadap keaktifan peserta didik ke depannya atau menggunakan pendekatan lainnya.

## REFERENSI

- Ajrina, S. B., Puspasari, N., Syahira, N. Q., & Tarsidi, D. Z. (2024). *Engklek Kerjasama: Sebuah Jawaban Kerumitan atas Solusi Pembelajaran PPKN SD*. 9(10), 41–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v9i10.8682>
- Akbar, R., Siroj, R. A., & Win Afgani, M. (2023). Experimental Researcrh dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 9(2), 465–474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>
- Alamsyah, E., & Ahwa, D. F. (2020). Implementasi Metode Joyfull Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Alam Banyuwangi Islamic School. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 59–76. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.viii.12>

- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Annisa, L., & Wakijo, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 77–83. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2043>
- Arone, A., & Putra, I. (2022). Implementasi Aspek Psikomotorik dalam Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Bonjol Kabupaten Pasaman. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 2(1), 61–69. <https://doi.org/10.24036/jecco.v2i1.43>
- Bhakti, C. P., Ghiffari, M. A. N., & Salsabil, K. (2019). Joyful Learning: Alternative Learning Models to Improving Student's Happiness. *Jurnal VARIDIKA*, 30(2), 30–35. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i2.7572>
- Hasmarita, S., & Kurnia, D. (2020). Pengaruh Gaya Mengajar dan Kemampuan Motorik Terhadap Hasil Belajar Forehand Drive Tennis Meja. *JPOE*, 2(2), 185–196. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i2.58>
- Idris, M. H. (2015). *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Luxima.
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(2), 59–65. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/1023>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul*, 6(1), 1224–1238. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 471–482. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i3.582>
- Karimah, A. (2022). Aksara Jawa: Do the Javanese Students can Read and Write It? *Tradition and Modernity of Humanity*, 2(2), 28–32. <https://doi.org/10.32734/tmh.v2i2.10132>
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell dan Stimulus-Organism-Response dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60–68. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>
- Kurniawati, D., & Afdiana. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(1), 60–66. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i1.836>
- Mutawally, A. F., & Darmawan, W. (2023). Kehidupan Sosial-Ekonomi Suku Jawa di Suriname pada Masa Kolonial Belanda (1890-1975). *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(8), 803–814. <https://doi.org/10.55681/armada.vi1i8.741>
- Noor, S., Tajik, O., & Golzar, J. (2022). Simple Random Sampling. *International Journal of Education & Language Studies*, 1(2), 78–82. <https://doi.org/10.22034/IJELS.2022.162982>
- Nugroho, H. A., Sulaksono, D., & Rahmat, R. (2023). Analisis Kesalahan Penulisan Aksara Jawa Pada Papan Nama Jalan di Kota Surakarta. *Sabdasastra : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 7(1), 26. <https://doi.org/10.20961/sabpbj.v7i1.61367>
- Nurhayati, M. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Edmodo pada Materi Perubahan Iklim terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Hasil Belajar Siswa SMP. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 7(2), 76–88. <https://doi.org/10.24905/psej.v7i2.130>
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Dwija Iswara, P. (2024). Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2964–2974. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3941>
- Pasaribu, B., Ahman, A., Muhtadi, H. F., Diba, S. F., Anggara, N., & Kanti, W. (2024). Kesalahan Umum dalam Analisis Data: Data Normal dan Tidak Normal. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2413–2418. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3706>
- Prihantono, D. (2017). *Sejarah Aksara Jawa*. Javalitera.
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545–8559. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3789>
- Puspitorini, B. R. (2018). *Jelajah Jawa Tengah Ragam Bahasa dan Sastra Jawa Tengah*. Borobudur Inspira Nusantara.

- Rahayu, R., Subroto, T., & Budiman, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bolatangan. *Physical Activity Journal*, 1(2), 107. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.1.2.2172>
- Rahayu, W. I. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(1), 48–58. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.40756>
- Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215. <https://doi.org/10.30743/mkd.v5i2.3906>
- Sadjadi, D. (2022). Komponen Proses Pembelajaran Melalui Model, Pendekatan Strategi, Pendekatan Teknik, dan Taktik. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 36–48. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v5i2.2319>
- Schwieger, D., & Ladwig, C. (2018). Reaching and Retaining the Next Generation: Adapting To of Gen Z in the classroom. *Information System Education Journal (ISEDJ)*, 16, 45–54. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1179303.pdf>
- Setyaningsih, N. D., & Dayu, D. P. K. (2022). Joyful Learning Using Quizzis to Increase Learning Interest Post Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6789–6795. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3067>
- Sitepu, S. V., Parulian Sijabat, O., Naibaho, T., & Simanjuntak, R. M. (2022). Evaluasi Psikomotorik dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Hybrid Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation p*, 2, 251–267. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>
- Sukoyo, J., Kurniati, E., & Utami, E. S. (2024). Development of a Joyful Learning-Based Instructional Model in Javanese Script. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2028. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.12161>
- Sukoyo, J., Kurniati, E., Utami, E. S., Insani, N. H., Bahasa, P., & Jawa, S. (2023). Workshop Model-Model Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Joyful Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2).
- Sukoyo, J., Nurhayati, E., & Dwijonagoro, S. (2020). The Effectiveness of Game-Based Learning Model In The Javanese Language Class. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(2), 652–660. <https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8273>
- Susanto, M. A., & Sandi, E. A. (2020). Aktualisasi Bahasa Jawa Youtuber Upaya Pemertahanan Bahasa Jawa pada Masa Pandemi COVID-19. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v2i1.3373>
- Taqwa, R., Mulyanto, M., Tahyudin, D., Hapsari, D., Toruan, L. D. L., Muslim, M., Melinda, M., Wulindari, A., & Pratiwi, A. A. (2022). Joyfull learning: Pelatihan Guru Pelajaran Sosiologi di Kota Prabumulih dan Lahat. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 205. <https://doi.org/10.30595/jppm.v6i2.7759>
- Tumangger, E. L., Simbolon, R., Sitorus, M. H., Harefa, S., & Butarbutar, G. (2023). Pengaruh Teknik Ice Breaking (Mencairkan Suasana ) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Satu Atap Negeri 5 Pangururan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Tahun Pelajaran 2023/2024. *Pendekar Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(5), 166–193. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i5.412>
- Umami, M. R., Utomo, S. B., & Ashadi. (2016). Pengaruh Media Infografis dan Poster pada Pembelejarian Joyful Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Kemampuan Logika pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA Semester Gasal SMA Negeri Gondangrejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(3), 9–17.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wariyanti, W. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Motorik dan Sosial Emosional Anak. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 1(2), 152–163. <https://doi.org/10.28918/asghar.v1i2.4750>
- Waterworth, P. (2020). Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom. *Journal Of Teaching And Learning In Elemenetary Education (JTLEE)*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v3i2.7841>
- Wicaksono, S. R. (2020). Joyful Learning in Elementary School. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31098/ijtaese.v2i2.232>
- Widianto, E. (2018). Pemertahanan Bahasa Daerah Melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 1–13. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2096>

- Windy, N., Febriani, A., & Hanifah Insani, N. (2024). Efektivitas Model CIRC Menggunakan Media Scrabble Aksara Jawa Terhadap Hasil Menulis Huruf Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(2), 141–153. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i2.11029>
- Ying, Y., Marchelline, D., & Wijaya, G. (2021). Using Technology-Flashcard to Encourage Students Learning Mandarin. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012138>