

# Desain Mainan Edukatif Aksara Jawa untuk Anak Usia 8 Tahun melalui Permainan: Studi Kasus Kelas 3 SD Budaya Wacana Yogyakarta

**Amelia Angelika**

Program Studi Desain, Program Magister, Intitut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235

[ameliaangelika15@gmail.com](mailto:ameliaangelika15@gmail.com)

Mainan edukatif berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang memadukan aspek pendidikan dengan aktivitas bermain yang menyenangkan, menjadikannya sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan anak. Di Yogyakarta, penguasaan Bahasa Jawa menjadi tantangan khusus bagi anak-anak, terutama mereka yang berasal dari luar daerah. Hal ini dikarenakan adanya ketentuan dari pemerintah yang menjadikan pembelajaran Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran wajib; muatan lokal. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini merancang mainan edukatif yang bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 8 tahun melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan mencakup observasi terhadap proses pembelajaran Bahasa Jawa, wawancara dengan guru, orang tua, dan anak-anak untuk mengidentifikasi kesulitan pembelajaran, serta studi literatur tentang perkembangan kognitif anak usia 8 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah desain mainan edukatif yang mengenalkan aksara Jawa dan mengembangkan keterampilan berbahasa melalui permainan. Mainan ini diharapkan tidak hanya menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Jawa, tetapi juga berperan dalam mendukung pengajar dan orang tua serta membantu melestarikan bahasa dan budaya Jawa di kalangan generasi muda.

**Kata kunci:** *Mainan, Edukatif, Aksara, Jawa, Budaya*

Educational toys are a learning tool that combines educational aspects with enjoyable play activities, effectively supporting children's development. In Yogyakarta, mastering the Javanese language presents a challenge for children, especially those outside the region. This is due to government regulations that choose Javanese language learning as a compulsory local subject. To address this challenge, this study designs educational toys to improve the Javanese language skills of 8-year-old children through an interactive and enjoyable approach. The methods used include observations of the Javanese language learning process, interviews with teachers, parents, and children to find learning difficulties, and literature studies on the cognitive development of 8-year-olds. The result of this study is a design for educational toys that introduce Javanese script and develop language skills through play. It is hoped that this toy will not only serve as an effective aid in Javanese language learning but also support educators and parents while helping to preserve the Javanese language and culture among the younger generation.

**Keywords:** *Toys, Educational, Script, Javanese, Culture*

## PENDAHULUAN

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota di Indonesia yang dikatakan sebagai kota pelajar menjadikan Kota Yogyakarta dipilih oleh berbagai pelajar dari Indonesia sebagai tempat untuk belajar. Putri & Kiranantika (2020) mengatakan bahwa Kota Yogyakarta menjadi kota tujuan pendidikan yang diminati oleh perantau dari Pulau Jawa maupun luar Pulau Jawa. Kenyamanan, fasilitas dan adanya sekolah-sekolah dengan kualitas yang baik membuat pendatang memutuskan untuk melakukan studi atau melanjutkan studinya di kota ini. Berdasarkan hasil penelitian Zubaidah et al. (2016) pada 480 responden, dikatakan bahwa 49,58% (238 responden) memilih Yogyakarta sebagai tempat studi karena daerahnya yang nyaman untuk belajar. Hal ini berhubungan dengan kesediaan fasilitas pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, keramahan dan biaya hidup yang terjangkau. Hal ini menunjukkan bahwa pelajar dari berbagai kota di Indonesia datang untuk belajar di Yogyakarta karena pengalaman, fasilitas dan kualitas pendidikan yang ditawarkan oleh kota dianggap baik.

Kota Yogyakarta selain dikenal sebagai kota pelajar juga dikenal sebagai kota dengan kebudayaan yang kaya dan dalam. Kebudayaan Jawa masih dirasakan kental ada pada kehidupan warga kota Yogyakarta. Salah satu wujud dari kebudayaan Jawa adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa memiliki tulisan berupa Aksara Jawa dengan bentuk unik serta nilai warisan kebudayaan yang patut dilestarikan (Asrianti & Fauziah, 2023). Aksara Jawa sendiri menjadi aksara daerah yang digunakan pada pulau Jawa secara garis besar. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, Aksara Jawa merupakan salah satu materi pembelajaran dan menjadi aset kebudayaan Jawa yang patut untuk dilestarikan dan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kepribadian anak bangsa. Wardhanika et al. (2022) mengatakan pembelajaran Bahasa Jawa yang mencakup materi pembelajaran terkait unggah-ungguh bahasa, Aksara Jawa, wayang, tokoh pahlawan Jawa, dan kesenian Jawa perlu ditanamkan sehingga siswa dapat belajar menjadi pribadi yang berkarakter dan berbudi pekerti. Hal ini membuat pembelajaran Bahasa Jawa dirasakan sebagai pembelajaran yang akan memberikan nilai baik pada karakter anak, dan proses pembelajaran dapat memungkinkan kebudayaan Jawa terus diingat.

Pendidikan Indonesia memiliki beberapa tingkatan dalam proses studinya mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sebelum dilanjutkan dengan Perguruan Tinggi atau Universitas. Sekolah Dasar merupakan salah satu tempat pemahaman dan ilmu pengetahuan anak usia 6-12 tahun dikembangkan. Perkembangan anak dalam setiap tingkatannya tidak dapat disamakan, namun sekolah menjadi tempat untuk penyetaraan itu terjadi. Sania Putriana, Neviyarni (2021) mengatakan setiap anak memiliki tingkat kecerdasan intelektual yang berbeda, guru dan sekolah dasar menjadi tempat untuk menyesuaikan dan meningkatkan kecerdasan intelektual anak sehingga dapat bersaing serta menjalani tahapan berikutnya sesuai dengan umurnya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses penyetaraan itu, kesetaraan dalam pendidikan dan pemahaman anak akan ilmu menjadi penting. Jia Shin & Rizal Abdul Rahman (2019) memaparkan bahwa pendidikan sangat penting bagi perkembangan edukasi anak sebagai bekal ilmu dan pengalamannya masa depan anak-anak, mainan edukasi adalah salah satu bentuk alat untuk mengajarkan anak berbagai aspek sedikit demi sedikit. Pemahaman yang didapatkan oleh anak di sekolah haruslah dapat membawa anak pada kesetaraan pengetahuan untuk anak dapat melanjutkan jenjang pendidikannya.

Mainan Edukasi merupakan sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Mainan edukasi dapat memaksimalkan materi pembelajaran yang dipaparkan pada proses pembelajaran terserap secara lebih maksimal oleh anak. Saputra (2019) mendefinisikan permainan edukasi sebagai sebuah bentuk dari proses mendidik yang dilakukan dengan media permainan sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Mainan edukasi bekerja lewat daya kreativitas dan imajinasi anak sehingga materi pembelajaran dapat terserap dengan lebih baik. Permainan edukasi yang memacu daya kreatif anak akan membuat anak memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan cara pengajaran yang monoton. Mainan edukasi dapat berupa alat peraga atau alat belajar yang menyenangkan sehingga pola pengajaran dapat berubah (Erika & Azizah, 2023). Pola pengajaran yang menyenangkan dari penggunaan mainan edukasi dapat dicapai dengan berbagai bentuk permainan yang memberikan bantuan pada perkembangan pengetahuan dan emosional anak. Vansdadiya et al. (2024) mengatakan bahwa bentuk dalam permainan edukatif berupa permainan kooperatif dengan interaksi yang dapat membantu kemampuan bersosialisasi anak, karakter, dan perkembangan ilmu anak, sehingga anak dapat lebih ekspresif dan fasih dalam berinteraksi sosial. Maka secara garis besar dapat dikatakan bahwa, mainan edukatif dengan pengalaman interaktif dan menyenangkan dapat membawa anak pada pemahaman pembelajaran yang lebih baik, dan perkembangan sosial anak dalam berinteraksi.

Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah di Kota Yogyakarta, membuat sekolah menggunakannya sebagai pembelajaran muatan lokal di daerah tersebut. Hal ini merupakan kebijakan yang dikeluarkan oleh Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta berupa Peraturan Gubernur No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah (2013), sehingga membuat pembelajaran Bahasa Jawa termasuk Aksara Jawa menjadi wajib untuk dipelajari oleh seluruh pelajar yang terdaftar pada sekolah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Peraturan ini membuat Bahasa Jawa digunakan sebagai salah satu mata pelajaran berupa muatan lokal yang wajib dilaksanakan bagi pelajar SD, SMP dan SMA. Kewajiban pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa ini menimbulkan kesulitan bagi pelajar pendatang yang tidak memiliki latar belakang kebudayaan Jawa. Subekti & Verrysaputro (2023) mengatakan bahwa kewajiban pembelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal berdasarkan peraturan gubernur ini mengikat untuk pelajar yang berasal dari Yogyakarta maupun dari luar Yogyakarta. Sedangkan Zubaidah et al. (2016) memaparkan bahwa Kota Yogyakarta menjadi pilihan dan bagi pelajar dan mahasiswa pendatang dari 28 provinsi di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa ada kemungkinan kesulitan yang timbul dari pembelajaran Bahasa Jawa saat diwajibkan dalam pembelajaran sekolah. Namun hal ini tidak dapat dihindari dan menjadi salah satu konsekuensi yang harus dialami oleh pelajar pendatang karena nilai kebudayaan yang ada pada Kota Yogyakarta. Putri & Kiranantika (2020) mengatakan bahwa Yogyakarta dikenal dengan budaya dan adat istiadat yang kental dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan pelajar dari luar Pulau Jawa memiliki budaya dan nilai yang berbeda dengan masyarakat lokal. Perbedaan budaya dan keadaan tidak dapat menjadi penghalang proses studi untuk berlangsung.

Perbedaan budaya yang secara tidak langsung harus diterima menjadikan kurangnya pemahaman dan ketertarikan pada pembelajaran Bahasa Jawa dan materi lainnya seperti Aksara Jawa menjadi sulit. Kurikulum yang diberikan oleh sekolah terkadang juga menyulitkan pelajar, terkhususnya anak-anak sekolah dasar yang tidak memiliki pemahaman terkait kebudayaan Jawa. Asrianti & Fauziah (2023) mengatakan bahwa kurikulum yang sulit dimengerti membuat pembelajaran Aksara

Jawa masih dianggap sebagai pembelajaran yang sulit untuk anak-anak. Jika dilihat dari sisi ini, maka tidak menutup kemungkinan pembelajaran Bahasa Jawa juga menyulitkan bagi anak dengan latar belakang kebudayaan Jawa. Erika & Azizah (2023) memaparkan era modern membuat budaya berbahasa Jawa mulai memudar dan menyebabkan berkurangnya pemahaman generasi muda terhadap Bahasa Jawa. Maka hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi menyulitkan saat anak kurang paham dan tertarik dengan kebudayaan, bahasa ataupun aksara Jawa.

Kurangnya pemahaman dan ketertarikan juga semakin diperkuat dengan adanya anggapan bahwa Bahasa Jawa adalah hal yang kuno dan jadul. Perkembangan teknologi, budaya dan bahasa asing menjadi sesuatu yang lebih menarik bagi anak-anak sehingga semakin mengurangi minat untuk belajar budaya daerah. Perkembangan bahasa-bahasa lain dan bahasa asing membuat keberadaan Bahasa Jawa tergeser dan tata krama dalam berbahasanya (unggah-ungguh basa) juga ikut menghilang, penggunaan Bahasa Jawa kasar (ngoko), bahasa asing dan Bahasa Indonesia lebih menjadi bahasa pilihan siswa untuk berkomunikasi (Wardhanika et al., 2022). Paparan ini juga didukung oleh Asrianti & Fauziah (2023) terkait pengaruh globalisasi yang membuat pengaruh negatif terhadap keberadaan kebudayaan di generasi muda, karena pengaruhnya pada perubahan pola pikir, cara bergaul, dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Paparan tersebut semakin menunjukan bahwa ketertarikan anak muda terhadap Bahasa Jawa semakin berkurang karena adanya perkembangan zaman dan kurangnya penggunaan dalam keseharian.

Penggunaan Bahasa Jawa yang semakin berkurang dalam kesehariannya juga selaras dengan penggunaan Aksara Jawa. Kurangnya penggunaan pada akhirnya menjadikan Aksara Jawa sebagai sesuatu yang tidak familier untuk pelajar terkhususnya anak sekolah dasar. Pada masa sekarang, fungsional dari Bahasa Jawa mengalami kemunduran akibat sempitnya pemahaman dan penggunaan bahasa dalam lingkup pendidikan dan keluarga (Asrianti & Fauziah, 2023). Anak sekolah dasar umumnya mendapatkan pengetahuan serta pengenalan pertama dari lingkup keluarga, namun apabila dalam lingkup keluarga dan keseharian sudah jarang digunakan maka hal tersebut akan menyulitkan mereka pada proses pembelajaran formal. Anak-anak mulai umur 6-12 tahun sebagai anak sekolah dasar sekarang lebih terikat pada teknologi dan penggunaan bahasa asing. Pernyataan ini diperkuat oleh paparan Erika & Azizah (2023) bahwa penggunaan bahasa asing yang semakin dominan dalam kehidupan sehari-hari membuat penggunaan Bahasa Jawa semakin berkurang. Sedangkan secara formal Bahasa Jawa mulai diajarkan pada strata Sekolah Dasar dan Aksara Jawa mulai masuk pada kurikulum untuk dipelajari mulai dari kelas 3 SD atau saat anak kurang lebih berumur 8 tahun.

Peraturan pemerintah terkait kebijakan Muatan Lokal atau MULOK sejak Sekolah Dasar, pada kenyataannya merupakan kebijakan yang baik untuk membantu anak tetap mengenal, mengetahui dan dapat memahami kebudayaan Jawa. Penerapan MULOK sejak dini ini akan membantu kebudayaan, bahasa, dan Aksara Jawa agar tidak terlupakan. Pernyataan ini didukung oleh Asrianti & Fauziah (2023) bahwa penerapan MULOK dalam proses pembelajaran menjadi upaya pemerintah dalam melestarikan kebudayaan, hal ini dilakukan dengan memasukkan muatan bahasa daerah dalam kurikulum. Maka pada dasarnya penerapan ini merupakan cara baik yang dipilih dalam upaya pelestarian budaya.

Penerapan MULOK yang dirasa menjadi cara baik dalam pelestarian budaya, tetap menimbulkan kesulitan yang dialami oleh pelajar sehingga ini menjadi permasalahan yang penting untuk diselesaikan. Kurangnya pemahaman dan

minimnya pengetahuan yang menjadi inti utama kesulitan dapat diatasi dengan proses pembiasaan. Asrianti & Fauziah (2023) mengatakan pembelajaran Aksara Jawa memerlukan waktu dalam pembelajarannya, proses secara berulang memungkinkan anak untuk tidak lupa terhadap materi. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan akan menumbuhkan rasa familier dan pemahaman akan mulai terbentuk dari rasa 'kenal' tersebut. Cara untuk terbentuk kebiasaan adalah dengan kegiatan berulang, maka perlu ada langkah yang menyenangkan untuk memancing kegiatan berulang itu untuk dilakukan. Salah satu cara menyenangkan adalah penggunaan alat peraga atau mainan edukasi. Penerapan alat peraga dapat mengubah pola pengajaran oleh pendidik yang awalnya monoton menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat belajar anak (Erika & Azizah, 2023).

Permainan merupakan salah satu hal yang cenderung disukai oleh anak-anak. Hal ini juga sama dengan anak sekolah dasar umur 8 tahun yang suka dengan permainan, kompetisi, proses kreatif dan imajinasi. Pada penelitian yang dilakukan oleh Indrawati (2022), dihasilkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan teknik *Team Game Tournament* (TGT) berhasil menaikkan minat anak dalam belajar karena adanya proses kompetisi tim yang menciptakan proses belajar menyenangkan dan langsung menerapkan materi pembelajaran. Kompetisi yang menyenangkan dapat menarik minat anak untuk lebih berusaha memahami konteks dalam permainan tersebut. Dalam konteks penelitian ini, penerapan Aksara Jawa dalam permainan edukasi dengan interaksi kompetitif dapat menjadi salah satu acuan konten pembelajaran bagi anak dalam memahami aksara. Pada penelitian Jamaludin et al. (2023) pembelajaran Bahasa Jawa dengan wujud permainan mencocokkan kartu berhasil meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan aktif. Penelitian Jamaludin memberikan contoh penerapan konten Bahasa Jawa dalam permainan edukasi dengan hasil yang membuat anak menjadi lebih aktif. Maka usaha peningkatan pemahaman anak pada Aksara Jawa dengan mainan dapat berupa permainan kompetitif interaktif, sehingga anak menjadi lebih tertarik terhadap materi pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan pada perancangan ini menggunakan metode triangulasi berbasis kualitatif. Metode Triangulasi adalah suatu pendekatan analisis data dengan mencari cepat pengujian data berdasarkan data yang ada, dilakukan dengan membandingkan informasi atau data dengan cara berbeda (wawancara, observasi dan survei) sehingga kebenaran data dapat ditemukan secara utuh (Susanto et al., 2023). Metode ini adalah salah satu cara untuk meningkatkan validitas penelitian kualitatif melalui integrasi berbagai sumber data (Flick, 2018). Triangulasi memungkinkan penelitian memperoleh validitas dan reliabilitas yang lebih baik dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data (Carter et al., 2014). Maka penelitian mengambil metode ini guna menemukan data yang valid dan permasalahan yang nyata untuk diselesaikan dalam desain.

Penelitian untuk perancangan ini mengambil subjek penelitian anak umur 8 tahun yang terakumulasi dalam kelas 3.3 SD Budya Wacana. Sedangkan, objek untuk penelitian difokuskan pada pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi khusus Aksara Jawa. Penelitian dilakukan untuk mengetahui kesulitan atau permasalahan yang dialami oleh subjek terkait objek. Data yang didapatkan dari subjek kemudian akan disesuaikan dengan pengalaman mengajar dan pengamatan saat pembelajaran yang didapatkan dari guru dan proses observasi. Kombinasi observasi dan wawancara

memungkinkan untuk memvalidasi data dari berbagai perspektif, sehingga menghasilkan kesimpulan yang lebih dapat dipercaya (Carter et al., 2014). Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Swasta “Budya Wacana Yogyakarta” dengan berfokus pada kelas 3.3 dengan jumlah murid 23 (16 perempuan dan 7 laki-laki) dengan 1 guru wali yang sekaligus menjadi guru Bahasa Jawa. Pada perancangan ini akan dilakukan uji coba berupa model prototipe mainan edukasi dengan skala satu banding satu untuk melihat bagaimana anak bereaksi terhadap cara bermain, bentuk permainan, dan interaksi yang terjadi saat bermain. Penggunaan prototipe adalah metode penting dalam pengujian solusi desain, terutama untuk mendapatkan wawasan tentang interaksi pengguna dalam konteks edukasi (Gomez & Ross, 2020). Hasil dari uji coba akan digunakan untuk mengembangkan desain sehingga bisa menjadi produk akhir dari perancangan ini.

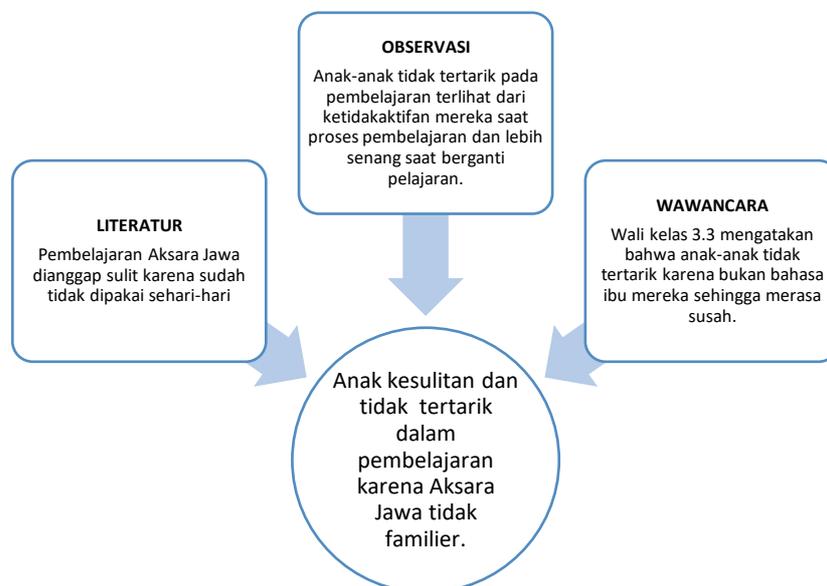
Pada perancangan ini terdapat beberapa tahapan proses dalam penelitian dan perancangan. Proses penelitian dimulai dengan observasi terbuka selama 1 minggu pada kelas 3.3 untuk memantau kegiatan pembelajaran dan interaksi siswa di sekolah. Observasi ini dilakukan untuk menemukan masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Setelah ditemukan permasalahan, dan beberapa narasumber utama dilakukan observasi lanjutan berhubungan dengan mata pelajaran yang relevan, kurang lebih sebanyak 2 kali pertemuan pada jam pelajaran terkait. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk menentukan kesesuaian masalah yang ditemukan dengan intensitas permasalahan selama periode penelitian. Analisis data kualitatif membutuhkan siklus integratif dari mengkodekan dan pengembangan tema untuk menangkap pengalaman subjek secara mendalam (Nowell et al., 2017). Temuan permasalahan kemudian ditinjau dari sisi guru sebagai pendidik mata pelajaran terkait sebagai acuan yang melihat permasalahan dalam jangka waktu yang lebih lama. Setelah validasi dari guru didapatkan, permasalahan dialami kembali dengan mencari data pendukung literatur yang memaparkan permasalahan yang sama. Ketiga data tersebut akan menghasilkan rumusan permasalahan yang akan diselesaikan dalam desain mainan edukasi. Pada tahapan perancangan akan dilakukan dengan pengembangan ide desain penyelesaian permasalahan, yang kemudian akan dikerucutkan menjadi tiga desain terpilih untuk dijadikan model prototipe skala 1:1 untuk diuji coba pada subjek. Hasil dari uji coba akan dijadikan acuan pengembangan desain untuk menjadi produk akhir dari proses perancangan ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada proses penelitian yang dilakukan pada kelas 3.3 SD Budya Wacana Yogyakarta dilakukan proses pengamatan dan wawancara terkait proses pembelajaran Bahasa Jawa sebanyak 2 kali. Pengamatan ini dilakukan setelah pengamatan terbuka selama satu minggu sebelum di fokuskan pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Pada hasil observasi di temukan bahwa adanya kurangnya antusias siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari keaktifan anak yang berkurang jika dibandingkan dengan mata pelajaran sebelumnya. Anak-anak dalam kelas 3.3 cenderung bermalas-malasan dan acuh terhadap materi yang diberikan. Wawancara dengan guru Bahasa Jawa, Ibu Rachel didapatkan bahwa, terkadang tugas dari anak yang dibantu dikerjakan oleh orang tua sering kali ditemukan masih salah. Pernyataan ini selaras dengan observasi yang menunjukkan kurangnya pemahaman anak saat di tanya oleh guru pada proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kekurangan pemahaman, minat dan ketertarikan anak terjadi karena kurangnya rasa familier dan pemahaman dari lingkungan kecil keluarganya. Ibu Rachel selaku wali kelas juga memaparkan bahwa kesulitan dirasakan oleh anak karena Bahasa Jawa

bukanlah bahasa ibu mereka, dan Bahasa Jawa menjadi sesuatu yang tidak biasa bagi anak. Maka hal ini membuat materi pembelajaran menjadi lebih sulit untuk diterima. SD Budyawacana Yogyakarta merupakan salah satu sekolah dasar swasta dengan penerapan kurikulum 13 berstandar internasional, sehingga kebanyakan dari siswa berasal dari daerah luar Yogyakarta yang jauh dari bahasa Jawa di kesehariannya.

### Triangulasi Data

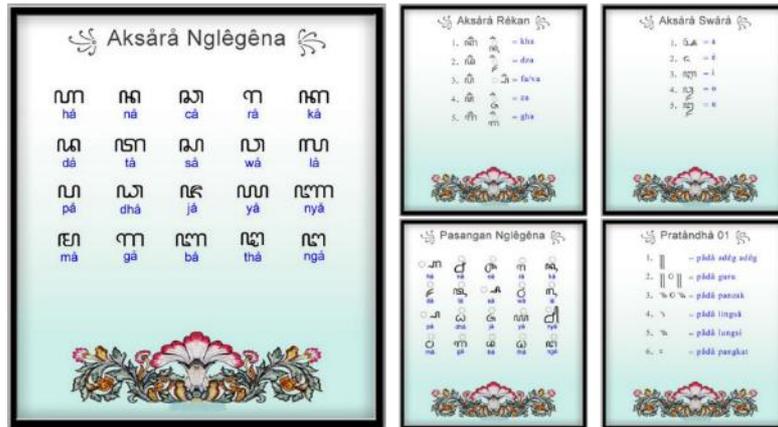


Bagan 1. Hasil Triangulasi Data

(Sumber: Amelia, 2019)

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data literatur terlihat pada bagan 1 bahwa permasalahan, anak merasakan kesulitan untuk belajar Bahasa Jawa karena rasa tidak biasa, kurangnya penggunaan di keseharian dan kurangnya minat. Hal ini kemudian yang menjadi dasar permasalahan perancangan mainan edukasi, dimana mainan diarahkan untuk menarik minat anak sekaligus menaikkan pemahamannya terkhususnya pada materi Aksara Jawa.

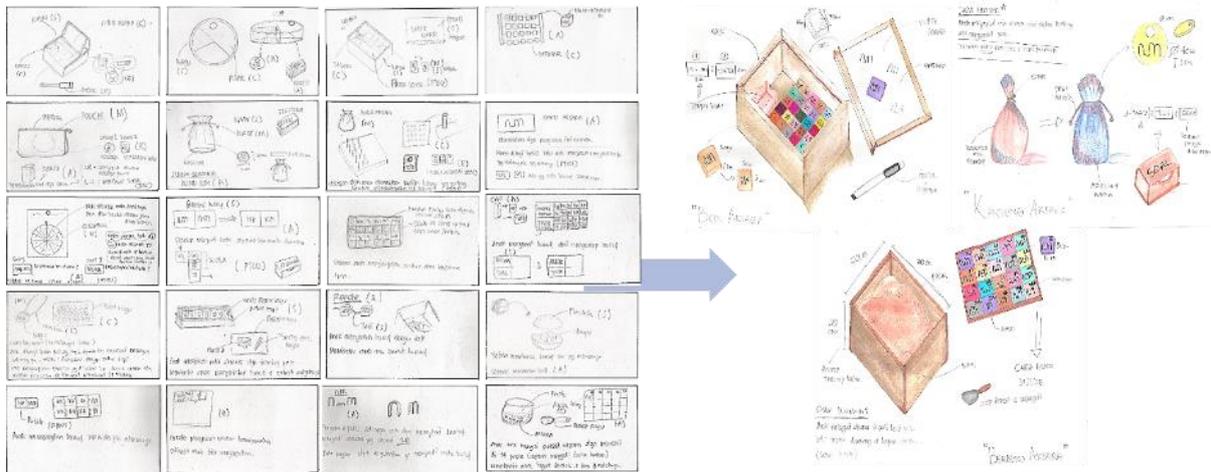
Aksara Jawa terbagi menjadi beberapa bagian, pada kelas 3 capaian yang diminta adalah anak memahami dan hafal dengan Aksara Jawa sehingga di tahap berikutnya anak dapat mulai menulis kata atau kalimat dengan Aksara Jawa. Maka pada perancangan ini bagian Aksara Jawa yang diambil hanyalah pada huruf dasar atau aksara *nglegena*.



Gambar 1. Jenis Aksara Jawa

(Sumber: Google Image)

Desain *Brief* pada perancangan ini adalah desain mainan edukatif Aksara Jawa untuk lebih mudah dipahami yang dapat dimainkan secara berkelompok atau individu dengan mengadaptasi permainan kompetisi agar tercipta kesan menyenangkan. Desain *brief* ini kemudian diinterpretasikan dalam desain menjadi beberapa ide desain dan dipilih menjadi tiga desain untuk diwujudkan dalam bentuk model prototipe.



Gambar 2. Hasil Sketsa Alternatif dan Desain Terpilih

(Sumber: Angelika, 2019)

Fokus dari desain adalah menampilkan cara bermain yang sudah familier untuk anak sehingga anak tidak perlu fokus pada bagaimana cara bermain namun bisa fokus pada Aksara Jawa. Permainan seperti menggali harta karun, mencocokkan, dan *bingo/ tic tac toe* dipilih sebagai mekanisme bermain utama. Bentuk dari produk sesuaikan untuk mudah dibawa atau mudah disimpan serta memungkinkan untuk dimainkan bersamaan.



Gambar 3. Model Produk tahap 1

(Sumber: Angelika, 2019)

Model prototipe ini terinspirasi dari permainan mencocokkan dengan berbagai bentuk permainan. Tujuan utama dari permainan adalah mengenalkan bentuk dan membiasakan anak terhadap huruf Aksara Jawa. Model ini diuji coba dan diiterasi kembali untuk menjadi bentuk permainan yang lebih mudah dimainkan, dan terintegrasi dengan beberapa permainan sehingga tidak monoton. Proses uji coba dibandingkan dari model tahap 1 dan tahap dua dengan pengembangan desain. Pada uji coba tahap 1 anak cenderung suka dengan mekanisme permainan harta karun, dimana anak mencari objek dan mencocokkannya dengan papan yang ada. Namun kelemahan dari permainan ini adalah dimensi dan bobot yang cukup berat serta proses bermain yang cenderung berantakan.



Gambar 4. Uji Coba Model Tahap 1 dan 2

(Sumber: Angelika, 2019)

Pada uji coba tahap ke dua dengan desain yang sudah lebih disesuaikan dengan ketertarikan anak. Terlihat proses bermain menjadi lebih rapi dan adanya keinginan untuk mengulangi permainan. Adaptasi permainan mencocokkan dan *bingo / tic tac toe* membuat anak terpacu untuk memenangkan permainan. Namun dalam desain masih perlu dikembangkan untuk memudahkan pion aksara diakses oleh anak.



Gambar 5. Perkembangan Desain Mainan Edukatif (Kiri: Model Tahap 2, Prototipe 1, Prototipe 2)

(Sumber: Angelika, 2019)

Perkembangan desain melalui dua kali perubahan dengan tujuan untuk memadatkan elemen permainan dan membuat mobilitas serta proses bermain menjadi lebih mudah. Fokus utama masih pada mencocokkan aksara Jawa dari pion ke papan. Apabila anak sudah mendapatkan satu baris utuh mendatar atau menurun, anak berhak untuk menuliskan tanda pada kertas untuk *tic tac toe*. Maka pada dasarnya permainan ini menggunakan tiga sistem permainan yaitu mencocokkan, *bingo* dan *tic tac toe*. Proses bermain pun dapat dilakukan dengan berbagai variasi tergantung pada jumlah pemain dan kebutuhan permainan. Papan aksara dan pion dapat dimainkan sebagai cara untuk mengasah ingatan anak dan membantu anak menjadi lebih terbiasa dengan bentuk aksara yang ada.

Penerapan MULOK sejak sekolah dasar memberikan dampak pada pelestarian kebudayaan namun perkembangan kurikulum yang mulai terarah pada standar internasional (bahasa Inggris) pada sekolah swasta membuat anak-anak kesulitan untuk memenuhi standar MULOK pada kurikulum pemerintah. Anak-anak mulai ikut berkembang dengan jaman dimana terpapar teknologi dan pengaruh bahasa asing lebih tinggi, sedangkan penggunaan bahasa daerah atau Bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari, keluarga dan lingkungan sekolah mulai berkurang. Fenomena ini membuat kurangnya minat anak dan kurangnya pemahaman anak terkait Bahasa Jawa. Realisasi dari fenomena dan pernyataan ini terlihat pada Kelas 3.3 SD Budya Wacana Yogyakarta. SD Budya Wacana yang mulai mengarah pada standar internasional, memiliki banyak anak pendatang dan latar belakang budaya yang beragam. Ketentuan pemerintah membuat anak-anak tersebut mengalami kesulitan, namun capaian yang di berikan terus meningkat sesuai dengan tingkatan kelasnya.

Kesulitan tersebut ditemukan sebagai permasalahan yang dapat diselesaikan dengan menarik minat anak pada Bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa dengan menggunakan permainan edukatif sehingga merangsang anak untuk dapat tertarik dan terbiasa dengan Aksara Jawa melalui proses bermain yang menyenangkan. Mainan edukatif dapat menjadi alat atau sarana bagi guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan. Mainan edukatif juga dapat menjadi sarana bermain sambil belajar di lingkungan keluarga. Pada perancangan mainan edukasi fokus utama adalah menciptakan permainan yang menyenangkan untuk menarik minat anak dan membantu anak lebih terbiasa dengan Aksara Jawa. Meningkatkan ketertarikan anak dapat dilakukan dengan menghubungkan permainan atau cara bermain yang familier bagi anak sebagai contohnya adalah dengan melakukan adaptasi sistem bermain yang ada dan umum dimainkan oleh anak, hal ini secara tidak langsung akan membuat anak fokus pada objek permainan (Aksara Jawa) karena sudah paham terhadap sistem yang ada.

Permainan edukasi Aksara Jawa ini menggunakan sistem bermain mencocokkan, bingo dan tic tac toe. Mencocokkan melatih anak untuk mengapalkan aksara, *bingo* dan *tic tac toe* menimbulkan kompetisi interaktif antar anak sehingga permainan bisa menjadi menyenangkan. Kompetensi anak dalam menghafalkan Aksara Jawa dengan cepat akan dapat mengalahkan lawan dalam permainan *bingo* dan *tic tac toe*, sehingga secara tidak sadar anak akan mulai hafal pada bentuk dari Aksara Jawa dan urutannya. Upaya ini dilakukan sehingga proses mengingat dan belajar yang tadinya terasa sulit dan membosankan bisa menjadi sesuatu yang menyenangkan. Kompetensi dalam permainan dapat memberikan efek berulang untuk mencapai kemenangan, serta dapat memacu anak untuk lebih giat menghafalkan Aksara Jawa. Berdasarkan hasil uji coba akhir dan evaluasi dari guru, mainan edukasi ini meningkatkan minat anak pada Aksara Jawa saat pembelajaran. Permainan ini juga dirasa sebagai alternatif bermain yang universal untuk dimainkan saat jam istirahat sekolah dari berbagai tingkatan kelas. Pada akhirnya, permainan dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan bagi anak, sehingga Aksara Jawa yang awalnya terasa kuno dapat diberikan kesan baru sehingga minat anak dapat meningkat, dan membantu anak dalam belajar Aksara Jawa.

## SIMPULAN

Penerapan MULOK di Yogyakarta berupa Bahasa Jawa dianggap sebagai cara baik pelestarian kebudayaan tetapi juga memberikan kesulitan tersendiri bagi citra 'kota pelajar'. Banyaknya pendatang dengan keberagaman budaya memaksa sekolah melakukan langkah baik untuk mengurangi kegagalan anak dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Kesulitan yang timbul dari perbedaan latar belakang kebudayaan adalah kurangnya minat dan pemahaman anak akan Aksara Jawa. Permasalahan ini dapat menimbulkan kesulitan pada proses pembelajaran di sekolah, dan kesenjangan pada capaian kurikulum dengan kemampuan anak. Penggunaan permainan edukatif dapat menjadi salah satu cara dalam meningkatkan minat anak, hal ini berhubungan dengan terciptanya proses belajar yang menyenangkan dibandingkan dengan cara belajar monoton. Aspek menyenangkan dalam permainan dapat dengan menambahkan kompetisi dan interaksi dalam proses bermainnya. Kompetisi dan interaksi tersebut akan mengalihkan anak sehingga materi yang tadinya dianggap tidak menyenangkan, sulit dan membosankan menjadi sesuatu yang mengasikan. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat anak tertarik dan cenderung lebih menikmati proses pembelajaran sehingga materi yang diberikan efektif terserap oleh anak. Penggunaan mainan edukasi Aksara Jawa ini juga memberikan pandangan bahwa Aksara Jawa bukan aksara yang sulit untuk dihafalkan karena adanya pengalaman pembelajaran yang menciptakan ilusi baik kepada anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asrianti, T., & Fauziah, P. Y. (2023). Pendampingan Belajar Aksara Jawa Dalam Upaya Pelestarian Budaya Jawa. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(3), 398–402. <https://doi.org/10.24036/Abdi.V5i3.472>
- Carter, N., Bryant-Lukosius, D., Dicenso, A., Blythe, J., & Neville, A. J. (2014). The Use Of Triangulation In Qualitative Research. *Number 5 / September 2014*, 41(5), 545–547. <https://doi.org/10.1188/14.ONF.545-547>
- Erika, V. N., & Azizah, A. N. (2023). Peran Pengajaran Bahasa Jawa Dalam Mempertahankan Warisan Kebudayaan Bahasa Jawa. *4th Wijayakusuma National Conference (Winco)*, 191–195. <https://winco.cilacapkab.go.id>

- Flick, U. (2018). *An Introduction To Qualitative Research* (6th Ed.). Sage Publications.
- Gomez, A., & Ross, P. (2020). Prototyping For Designers: Testing And Iterating Design Solutions. *Journal Of Design And Technology Education*, 15(2), 23–35.
- Indrawati, T. (2022). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III SDN Mojorejo 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 4, 21–41. <https://Jurnal.Widyahumaniora.Org/>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., Fauziah, N., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MULOK BAHASA JAWA CILEGON DI SDN CIKERUT. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5662–5671. <https://Doi.Org/10.23969/JP.V8I1.8651>
- Jia Shin, L., & Rizal Abdul Rahman, A. (2019). UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA REVIEWS OF EDUCATIONAL TOYS DESIGNS IN CULTIVATING SOCIAL COMPETENCE OF PRESCHOOL CHILDREN. *Alam Cipta*, 12(1).
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic Analysis. *International Journal Of Qualitative Methods*, 16(1). <https://Doi.Org/10.1177/1609406917733847>
- Peraturan Gubernur No. 64 Tahun 2013 Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah, Pub. L. No. 64 (2013).
- Putri, A. S., & Kiranantika, A. (2020). Segregasi Sosial Mahasiswa Perantau Di Yogyakarta. *Indonesian Journal Of Sociology, Education, And Development*, 2(1), 49–57.
- Sania Putriana, Neviyarni, I. (2021). Perkembangan Intelektual Pada Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2019), 1771–1777. <https://Jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/View/1173/1051>
- Saputra, A. (2019). PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA DINI. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1, 102–113. <https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.52266/Pelangi.V1i1.283>
- Subekti, P. A., & Verrysaputro, E. A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 42–57. <https://Doi.Org/10.59581/JMPB-WIDYAKARYA.V1I4.1900>
- Susanto, D., Jailani, Ms., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://Doi.Org/10.61104/JQ.V1I1.60>
- Vansdadiya, R. P., Gondaliya, P. R., Vasoya, N. H., & Gupta, S. M. (2024). Recommendations On How Educational Toys Can Help Preschoolers To Improve Their Social Skills. *Educational Administration: Theory And Practice*, 30(3), 975–979. <https://Doi.Org/10.53555/KUEY.V30I3.1422>
- Wardhanika, E., Pgri, U., & Tryanasari, M. D. (2022). Pembelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Di Sekolah Dasar. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 1(1), 481–485. <https://Prosiding.Unipma.Ac.Id/Index.Php/SENASSDRA/Article/View/2747>

Zubaidah, E., Pratiwi, P. H., Hamidah, S., & Mustadi, A. (2016). MIGRASI PELAJAR DAN MAHASISWA PENDATANG DI KOTA PENDIDIKAN. *Prosiding Seminar Nasional UNY*, 597–608. [Http://Yogyakarta.Bps.Go.Id](http://Yogyakarta.Bps.Go.Id)