

Aplikasi Permainan Edukasi Aksara Jawa Sebagai Media Perubahan Menuju Tantangan Digitalisasi Pendidikan

by Irsyaad Cahyo Wibowo

Submission date: 29-Jul-2024 02:47PM (UTC+0700)

Submission ID: 2424252662

File name: KHATULISTIWA_-_VOLUME_4,_NO._3,_SEPTEMBER_2024_hal_329-341.pdf (1,021.2K)

Word count: 4389

Character count: 28173

Aplikasi Permainan Edukasi Aksara Jawa Sebagai Media Perubahan Menuju Tantangan Digitalisasi Pendidikan

Irsyaad Cahyo Wibowo

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: irsyaad.19042@mhs.unesa.ac.id

Alamat: Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi penulis: irsyaad.19042@mhs.unesa.ac.id

Abstract. On the island of Java, the language that is the community's communication medium is Javanese. On the island of Java itself, there is a language that is a medium of communication for the Javanese people, namely Javanese. In language there is an aspect that complements it, namely Javanese script. However, not many people on the island of Java understand Javanese script, including even students who take Javanese script subjects. Judging from the interview study I conducted with one of the teaching staff at SDN 2 Grogol Kediri, teaching Javanese script during Javanese language subjects in class was considered boring and difficult to accept and the children were less interested. The right media according to learning objectives will be able to improve the learning experience so that students can improve their learning outcomes. This learning media panel is intended to improve students' abilities in Javanese script, including research and development, this research and development is also called Research and Development or RnD. Educational game tools (APE) are games that are specifically designed for educational purposes. Educational games are all forms of games designed to provide educational or learning experiences to the players, including traditional and modern games that are given educational and teaching content.

Keywords: Aksara Jawa, learning media, educational game tools, develop.

Abstrak. Di Pulau Jawa, bahasa yang menjadi media komunikasi masyarakat yaitu bahasa Jawa. Di pulau Jawa sendiri, ada bahasa yang menjadi media komunikasi masyarakat Jawa yaitu bahasa Jawa. Dalam bahasa terdapat aspek yang melengkapinya yaitu Aksara Jawa. Namun, belum banyak kalangan masyarakat di Pulau Jawa yang paham dengan aksara Jawa, termasuk para siswa yang mendapatkan mata pelajaran aksara Jawa sekalipun. Ditinjau dari studi wawancara yang saya lakukan dengan salah satu tenaga pendidik di SDN 2 Grogol Kediri, pengajaran Aksara Jawa selama mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas dinilai membosankan dan sulit diterima serta minat anak yang kurang tertarik. Media yang tepat sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar. Penelitian ini media pembelajaran ini untuk menaikan kemampuan siswa terhadap aksara jawa termasuk ke dalam penelitian pengembangan, penelitian dan pengembangan ini juga disebut Research and Development atau RnD. Alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.

Kata kunci: Aksara Jawa, Media Pembelajaran, Alat Permainan Edukatif, Pengembangan.

1. LATAR BELAKANG

Negara Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia. Indonesia memiliki lebih dari 17.000 pulau, di mana hanya sekitar 7.000 pulau yang berpenghuni (menurut data KJRI Frankfurt). Kalimantan, Jawa, Sulawesi, Sumatra dan Papua merupakan pulau utama di Indonesia. Selain itu Indonesia juga memiliki pulau-pulau kecil seperti Bali, Karimunjawa, Gili dan Lombok yang merupakan tujuan wisata lokal maupun internasional. Ibukota negara Indonesia adalah Jakarta, yang terletak di Pulau Jawa. Di pulau Jawa sendiri, ada bahasa yang menjadi media komunikasi masyarakat Jawa yaitu bahasa Jawa. Dalam

bahasa terdapat aspek yang melengkapinya yaitu Aksara Jawa. Di Pulau Jawa, bahasa yang menjadi media komunikasi masyarakat yaitu bahasa Jawa. Dalam Bahasa Jawa terdapat aspek yang melengkapinya yaitu Aksara Jawa, hal ini menjadi suatu karakter Pulau Jawa. Namun, dengan adanya perkembangan peradaban zaman yang saat ini menjadikan ketahanan Aksara Jawa semakin luntur, mengakibatkan marjinalisasi Aksara Jawa.

¹⁰ Bahasa Jawa merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa daerah di Indonesia yang memiliki sistem keaksaraan khusus, yaitu aksara Jawa. Meski aksara Jawa tersebar di seluruh provinsi di Pulau Jawa. Namun, belum banyak kalangan masyarakat di Pulau Jawa yang paham dengan aksara Jawa, termasuk para siswa yang mendapatkan mata pelajaran aksara Jawa sekalipun. Metode pendekatan harus dilakukan guna menjadikan sebuah pemahaman, literasi dan pertahanan identitas bangsa. Ditinjau dari studi observasi yang saya lakukan, pengajaran Aksara Jawa selama mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas dinilai membosankan dan sulit diterima serta minat anak yang kurang tertarik. Pelajaran Aksara Jawa sering dianggap kuno, tidak modern dan sulit digunakan. Penggunaan Aksara Jawa ini bertujuan untuk mengajarkan anak menuju keberhasilan Bahasa Jawa serta untuk melestarikan budaya literasi aksara yang telah berkembang di masa lalu terutama di sekolah.

Menurut Yamin (2013: 16), mengajar dalam bentuk belajar mandiri adalah cara mengarahkan, memberikan pelajar beberapa pengalaman dengan memasukkan salah satu elemen penting seperti bermain peran dan belajar. Guru bukan satu-satunya sumber belajar meskipun tugas, peran, dan fungsi mereka selama proses belajar sangat penting. Studi untuk siswa dapat diperoleh dari berbagai sumber. Metode pendekatan harus dilakukan guna menjadikan sebuah paham literasi dan pertahanan identitas bangsa. Ditinjau dari studi wawancara yang saya lakukan dengan Wiwin Dwi Winarti, S.Pd, salah satu tenaga pendidik di SDN 2 Grogol Kediri, pengajaran Aksara Jawa selama mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas dinilai membosankan dan sulit diterima serta minat anak yang kurang tertarik. Pelajaran Aksara Jawa sering dianggap kuno, tidak modern dan sulit digunakan. Penggunaan Aksara Jawa ini bertujuan untuk mengajarkan anak menuju keberhasilan Bahasa Jawa serta untuk melestarikan budaya literasi aksara yang telah berkembang di masa lalu terutama di sekolah.

Meskipun materi menulis aksara Jawa sulit dikuasai oleh siswa, bukan berarti bahwa materi tersebut layak untuk diabaikan dan dihindarkan dalam kegiatan pembelajaran. Justeru hal itu merupakan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa untuk mengatasinya. Guru harus mampu menemukan cara yang tepat untuk mengajarkan menulis dengan menggunakan aksara Jawa kepada siswa. Sebaliknya, siswa membutuhkan cara cepat dan mudah menulis

dengan menggunakan aksara Jawa. Dengan ditemukannya cara cepat dan mudah menulis menggunakan aksara Jawa dalam penelitian ini, siswa akan mampu menulis secara tepat kata-kata atau kalimat dalam bahasa Jawa dengan menggunakan aksara Jawa.

Kemajuan teknologi dan pengetahuan seni yang berkembang dan meluas di seluruh dunia mendominasi semua aspek kehidupan di dunia ini, dari bidang komunikasi, pendidikan, dan banyak lagi. Perkembangan memberikan panduan bagi dunia literasi untuk berinovasi. Selama proses akuisisi itu memiliki dua elemen penting, metode dan media. Maka diperlukan suatu inovasi untuk penerapan literasi anak terhadap aksara Jawa yang menjadi identitas bangsa.

2. METODE PENELITIAN

Panelitian ini media pembelajaran ini untuk menaikan kemampuan siswa terhadap aksara Jawa termasuk ke dalam penelitian pengembangan, penelitian dan pengembangan ini juga disebut Research and Development atau RnD. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg and Gall dalam (Sigit, 2013) a process used develop and pvalidate educational product. Artinya penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan menghasilkan produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Hasyim, 2015:43) dalam (Yohana, 2020) penelitian pengembangan hasil dari ide-ide produk baru berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan juga siswa, prodhuk tersebut dicetak dari pemeriksaan dan eksperimen untuk membuat produk baru atau membenarkan produk yang sudah ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru selaku pendidik dan belajar dilakukan oleh peserta didik. Makna dari pembelajaran menurut Corey [1986,195] adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Mengajar menurut William H Burton adalah upaya memberikan Stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Mempertimbangkan pendidikan anak-anak sama dengan mempersiapkan generasi yang akan datang. Hati seorang anak bagaikan sebuah plat fotografik yang tidak bergambar apa-apa, siap merefleksikan semua yang ditampakkan padanya. Warisan alami yang dibawa

setiap jiwa ke bumi; hampir semua sikap buruk yang diperlihatkan manusia apa adanya merupakan apa-apa yang didapatkan setelah mereka dilahirkan ke bumi. Ini menunjukkan bahwa kebaikan itu bersifat alami sementara kejahatan tidak alami.

Kesiapan guru dalam mengetahui karakteristik siswa merupakan modal utama dalam menyampaikan bahan ajar dan menjadi indikator dari suksesnya pembelajaran. Bahan pelajaran dalam proses pembelajaran hanya merupakan perangsang tindakan pendidik atau guru, antara belajar dan mengajar dengan pendidikan adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran adalah aspek yang terintegrasi dari proses pendidikan. Sedangkan menurut Max Darsono dkk (1992) pengertian pembelajaran dapat dibagi menjadi dua yaitu secara umum dan secara khusus.

a) Umum

Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku, sehingga pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

b) Khusus

a. Behavioristik

Pembelajaran adalah suatu usaha membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah atau *reinforcement* (penguatan).

b. Kognitif

Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.

c. Gestalt

Pembelajaran adalah usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu *gestalt* (pola bermakna).

d. Humanistik

Pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya dengan minat dan kemampuannya. Kebebasan yang dimaksud tidak keluar dari kerangka belajar.

Dalam pembelajaran tentu ada suatu cara atau teknik tertentu, baik itu penyampaian maupun media yang digunakan. Salah satu metode yang banyak berkembang adalah pembelajaran melalui media visualisasi dalam bentuk penyajian

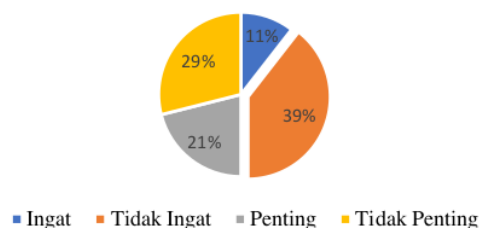
butir-butir kalimat yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan suara. Ibrahim dan Weston (1999) mengatakan bahwa gambar-gambar yang menarik selain mempermudah pemahaman juga menjadi penunjang latihan yang cukup efektif. Beberapa metode pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk media pembelajaran visual seperti metode penyampaian materi dengan simbol atau gambar dan suara, metode pemberian contoh soal dan tanya jawab, serta pemberian soal tes dari materi yang telah diberikan (Muhammad Amarullah Akbar, 2008).

Literasi adalah kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan potensinya sendiri serta untuk memahami informasi saat melakukan kegiatan membaca atau menulis. Dalam penerapannya, banyak media sebagai penunjang agar tepat sasaran tujuan dari literasi dengan mempertimbangkan situasi sehingga bersifat dinamis. Mempertimbangkan literasi anak sama dengan mempersiapkan generasi yang akan datang. Hal ini menunjukkan bahwa kebaikan itu bersifat alami sementara kejahatan tidak alami.

Kata media berasal dari bahasa latin '*medius*' yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2004). Menurut Bovee yang dikutip Ouda Teda Ena (Ena, 2009), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan Berlach dan Ely mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis, fotograferis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan media literasi merupakan media dalam penerapan literasi cenderung diartikan alat grafis, fotograferis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media literasi visual dapat dihadirkan dengan bantuan yang memungkinkan suatu bentuk media literasi agar menarik. Pada penerapan ide inovatif, saya melakukan studi kasus metode observasi basis korespondensi kepada masyarakat Jawa melalui media digital *Googleform* secara acak dapat dilihat pada tabel 1.

Infografis Ketahanan Aksara Jawa



Mengenai		Keberadaan	
Ingat	Tidak Ingat	Penting	Tidak Penting
11%	29%	21%	39%

Tabel 1. Data Observasi Responden yang Diperoleh

Dari data yang diperoleh, menunjukkan bahwa Aksara Jawa pada saat ini masih dikesampingkan dalam ketahanannya. Total 150 responden, ada 11% ingat Aksara Jawa, 29% tidak ingat Aksara Jawa, 21% menjawab penting dan 39% menjawab tidak penting. Data tersebut membuktikan bahwa harus adanya sebuah inovasi literasi aksara budaya guna pertahanan identitas bangsa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan kemajuan media literasi berbasis permainan edukatif kartu aksara jawa. Kartu tersebut digunakan untuk mengenalkan dan menggali anak dalam literasi aksara budaya yang dikemas secara dinamis dan menarik. Secara umum pengenalan aksara jawa berawal dari pemahaman metode literasi aksara jawa *legena*. Dalam metodenya, pertama kali anak diperkenalkan aksara jawa *legena*. Lalu anak diberi instruksi untuk melakukan permainan kartu tersebut. Dalam permainan ini, anak secara tidak langsung mengalami aspek motorik dan sensorik dari pembelajaran yang berbasis permainan. Sehingga anak dapat mudah untuk menghafal serta memahami aksara jawa *legena*. Secara metode permainan, anak diajak untuk bermain kartu aksara jawa dengan konsep yang telah disiapkan. Secara umum, anak masih sulit beradaptasi dengan aksara jawa. Namun, dengan permainan yang dilakukan secara menerus, anak dapat sedikit memahami pola permainan dan aksara jawa *legena*.

Dari hasil observasi didapatkan data bahwa mata pelajaran bahasa Jawa, khususnya pada pokok bahasan aksara Jawa, kurang mendapat perhatian dari para siswa. Metode pengajaran guru dan media pembelajaran siswa yang masih konvensional menjadi salah satu faktor penyebab kurang minatnya siswa terhadap aksara Jawa. Pembelajaran dalam kelas cenderung menjadi kurang menarik dan interaktif. Hal ini merupakan salah satu penyebab kurangnya ketertarikan siswa terhadap aksara Jawa. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar. Pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Akibatnya, siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Karena itulah, siswa harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran dan mempunyai fungsi sebagai perantara pesan atau materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran tak hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi juga meliputi hal lain, seperti kegiatan ataupun orang-orang sekitar. Kegiatan seperti bermain serta peralatan bermain juga termasuk media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kegiatan bermain mengkondisikan siswa untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa dengan mudah. Anak-anak, terutama siswa SD, lebih mudah belajar melalui sebuah permainan. Pembelajaran dengan cara seperti ini sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain. Melalui sebuah permainan, belajar akan terasa menyenangkan bagi mereka. Peralatan bermain juga termasuk media pembelajaran, karena mengandung pesan-pesan yang nantinya akan diterima oleh anak saat bermain. Dalam membuat suatu media pembelajaran, harus mempelajari beberapa gaya belajar, khususnya pada gaya belajar anak. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah lebih sering berupa buku, padahal tidak semua siswa dapat menyerap informasi melalui buku. Sistem guru menjelaskan dan siswa mendengarkan menimbulkan masalah di kelas yaitu siswa tidak berkonsentrasi penuh. Peran media

pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar di sekolah, karena dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Semakin beragam media pembelajaran yang digunakan oleh siswa, maka akan mempengaruhi siswa dalam pemahaman terhadap materi yang diberikan menjadi lebih baik, salah satunya dengan media aplikasi permainan edukasi.

Aplikasi permainan edukasi menjadi salah satu cara yang baik bagi seorang pendidik untuk menyajikan materi dan menilai materi belajar, dengan cara yang menarik bagi semua siswanya. Bermain merupakan proses *experimental learning*, yang pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung. Terdapat beberapa alasan mengapa *game* edukasi dibutuhkan sebagai media pembelajaran bagi siswa, yaitu (1) anak-anak membutuhkan pengalaman yang bermakna dan menarik, (2) otak anak senang pada sesuatu yang baru yang menantang dan menarik, (3) rangsangan otak sensorik multimedia penting dalam pembelajaran. Semakin banyak indra yang terlibat (visual, audio, dan kinetik) dalam satu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar, dan (4) siswa senang untuk berinteraksi sehingga interaksi dalam pembelajaran merupakan hal yang penting. Prinsip belajar anak SD juga harus mencakup tiga aspek belajar, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), dan psikomotor (cara melakukan), juga ditambah dengan tiga modalitas belajar dari anak yaitu visual (gambar), audio (diskusi), dan kinestetik (meragakan).

Dalam masa pandemi saat ini, seorang tenaga pendidik diharuskan untuk mempunyai inovasi-inovasi yang signifikan guna mendukung pembelajaran jarak jauh secara digitalisasi pendidikan. Disisi lain, siswa yang mengalami kendala akses dalam pembelajaran daring (dalam jaringan). Dengan masalah tersebut maka saya mempersembahkan sebuah inovasi dalam pembelajaran aksara jawa untuk kelas III SD berbasis aplikasi permainan edukatif yang dikemas secara praktis guna mendukung pemahaman siswa dalam pembelajaran aksara jawa.

Aplikasi digital ini diciptakan dengan melihat aspek pembelajaran aksara jawa legena dan pemahaman siswa SD Kelas III. Fitur dalam aplikasi dikemas secara menarik sehingga menumbuhkan minat terhadap siswa, bersisi sejarah aksara jawa yang disampaikan secara cerita bergambar dan audio-visual serta permainan latihan soal dengan mencocokkan aksara jawa yang ada di papan soal. Siswa bisa melakukan interaksi dengan permainan sehingga media tersebut sangat mendukung dalam pembelajaran terhadap siswa.

9

Alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotong-royongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan ataukah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis masalah, saya melakukan observasi sehingga diperoleh informasi siswa mengalami kesulitan pada materi menulis aksara Jawa, guru sudah menerapkan beberapa metode pembelajaran seperti ceramah dan diskusi kelompok, memberikan contoh menulis aksara Jawa di papan tulis. Namun, belum menggunakan variasi media pembelajaran bahasa Jawa yang dapat mempermudah dalam materi aksara Jawa. Siswa kurang tertarik dengan materi menulis aksara Jawa karena dirasa rumit dan sulit untuk dihafal. dari hal tersebut, peneliti memiliki ide untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk pembelajaran menulis aksara Jawa, yaitu media aplikasi permainan edukatif. Tahap desain, pada tahap ini media mulai dirancang dan didesain. Adapun rancangan konsep media adalah sebagai berikut. a) membuat tampilan fitur menarik. b) membuat gambar aksara Jawa legena. c) membuat gambar tokoh punokawan sebagai fitur pewayangan.

Dalam implementasi guru diharapkan untuk fokus dalam memantau jalan pembelajaran aksara Jawa sehingga hasil yang diharapkan dapat terealisasi dengan baik. Adapun tahap dalam implementasi aplikasi permainan edukatif, sebagai berikut :

1. Guru memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi permainan edukatif melalui grup *whatsapp*.
2. Guru mengarahkan siswa untuk memasang aplikasi permainan edukatif pada ponsel pintar masing-masing siswa.
3. Guru memberikan penjelasan pada siswa untuk mempelajari sejarah aksara Jawa, melihat video edukatif dan menyelesaikan permainan dari aplikasi permainan edukatif melalui grup *whatsapp*.

4. Siswa mengoperasikan fitur dari aplikasi permainan edukatif yang terdiri dari sejarah aksara Jawa, video edukatif dan latihan soal aksara Jawa.
5. Siswa mendapatkan hasil akhir dari latihan soal dan membagikan skor yang diperolehnya kepada guru.
6. Guru memberikan penilaian akhir dan refleksi terhadap penggunaan aplikasi permainan edukatif

Hasil analisis implementasi yang telah ditemukan, kemudian dirancang konsep dengan tepat sesuai kebutuhan. Media pembelajaran yang dirancang nantinya tidak boleh terlepas dari konsep yang telah ditentukan, supaya solusi dan tujuan perancangan dapat tersampaikan dengan baik kepada target penelitian. Salah satu media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menarik bagi siswa untuk menghafal aksara Jawa, terutama aksara Jawa, sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap aksara Jawa. Media yang dibuat juga harus sederhana, dapat diterapkan dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran, dan mudah dipahami oleh anak usia Sekolah Dasar.

Pelestarian aksara Jawa tentunya akan lebih efektif jika siswa dikenalkan sejak dini tentang rasa menghargai pada aksara Jawa, yang nantinya akan menimbulkan kesadaran untuk melestarikannya, sehingga target media pembelajaran yang dirancang ini adalah media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar, terutama untuk kelas III. Prinsip belajar anak SD harus mencakup tiga aspek belajar (kognitif, afektif, dan psikomotor) dan tiga modalitas belajar (visual, audio, dan kinestetik). Selain itu, anak usia SD lebih mudah belajar dengan berinteraksi di kelompok, juga dengan didampingi orang yang lebih ahli. Sejak beberapa generasi, permainan dianggap sebagai pemborosan waktu yang dapat digunakan secara lebih menguntungkan untuk melakukan hal lain yang lebih berguna. Anak kecil belum dapat melakukan sesuatu yang berguna, dan dianggap sudah seleyaknya mereka menghabiskan waktu dengan bermain. Namun sejak peralihan abad saat ini, telah terjadi perubahan pandangan terhadap bermain karena adanya studi ilmiah mengenai aspek-aspek yang dapat disumbangkan melalui bermain bagi perkembangan anak.

Dampak yang terjadi dalam implementasi inovasi ditemukan siswa antusias saat media diperkenalkan. Motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran semakin bertambah sehingga terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna. Siswa yang sebelumnya kesulitan dan kurang tertarik dengan aksara Jawa menjadi tertarik dan ingin mencoba. Tujuan yang diharapkan terealisasi secara strategis dan signifikan sehingga media tersebut dapat memberikan inovasi pembelajaran aksara Jawa mendukung optimalisasi pembelajaran jarak jauh guna digitalisasi pendidikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Aksara Jawa merupakan salah satu sistem keaksaraan khusus dari bahasa daerah di Indonesia, yaitu bahasa Jawa. Namun, saat ini, popularitas aksara Jawa semakin menurun. Jika dibiarkan, aksara Jawa bisa mengalami kepunahan. Hal tersebut dikarenakan selain mendapatkan materi yang diajarkan. Anak usia SD pun tentu lebih senang dan bisa menikmati belajar dengan cara yang lebih interaktif. Sebuah budaya adalah dengan mengenalkannya kepada generasi penerus.

Aplikasi permainan edukatif merupakan sebuah inovasi media pembelajaran aksara Jawa yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran jarak jauh. Siswa memperoleh materi sekaligus latihan soal yang menarik melalui permainan, dan dilanjutkan pemantapan materi seputar aksara Jawa bersama dengan guru. Siswa dapat mengenal dan mempelajari aksara Jawa dengan lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa itu sendiri. Guru juga dapat melakukan evaluasi terhadap pembelajaran aksara Jawa dengan penggunaan media pembelajaran ini. Aplikasi permainan edukatif mendapat respon yang baik dari berbagai pihak sehingga sangat mungkin untuk dilakukan pengembangan. Aplikasi Permainan Edukasi merupakan media literasi budaya dinamis dibuktikan dengan pengaruh yang dapat dirasakan langsung oleh anak saat uji coba. Anak menjadi tertarik belajar menulis aksara Jawa setelah melihat tampilan media yang menurut mereka menarik. Setiap bagian kartu yang terdapat dalam media menggunakan tulisan yang jelas yaitu terdiri dari Aksara Jawa dan tulisan latinnya, sehingga seperti kamus yang dapat diotak-atik oleh anak. Ukuran media sangat cocok untuk digunakan secara berkelompok, anak saling bekerja sama menyusun kartu. Warna dan garis penolong pada setiap kartu yang dibuat berbeda yang berfungsi menunjukkan letaknya, hal tersebut membuat anak dapat dengan mudah menghafal letak penulisan aksara Jawa. Kelebihan yang dimiliki media ada lima kelebihan, antara lain mudah untuk dibawa, praktis, mudah diingat, menyenangkan, dan menarik.

6. DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (1992). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2005). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Atmoko, B. S., Bahroni, I., & Prasetyanti, D. N. (2020). Aplikasi permainan edukasi bahasa Jawa bagi siswa SD berbasis android. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 2(2), 135-145.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Dhermawan, A. (2017). *Dunia Pendidikan: Media Kartu Huruf*.
- Efendi, A., Deswijaya, R. A., Harsono, H., & Widiatmi, T. (2022). Pelatihan pengembangan media pembelajaran wayang berbasis aplikasi game bagi guru bahasa Jawa di Magetan. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, 1(2), 50-57.
- Febriani, R., Prabowo, H., & Mardiyono, M. (2015). Game puzzle bahasa Jawa berbasis table PC android. *Sinergi*, 19(2), 146-152.
- Firmandasari, R. A., Suryawinata, M., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Game bahasa Jawa krama sebagai media pembelajaran anak berbasis android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 150-160.
- Irawan, A., Permana, R., & Putra, M. R. (2019). Perancangan dan pembuatan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran Aksara Minang di SDN 01 Patamuan berbasis android. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 12-21.
- Kemendikbud. (2015). *Panduan Penilaian untuk SMA*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maydiantoro, A. (2019). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- Minang, Z. G. (2013). *Definisi Menurut Para Ahli*.
- Nisa, P. L. K., Maknunah, J., & Syaifulloh, A. (2017, September). Game aplikasi pengenalan aksara Jawa “Hanacaraka” berbasis android. In *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)* (Vol. 1, pp. 756-765).
- Padmosoekotjo, S., & Istiadi, W. (1986). *Wewaton Panulise Basa Jawa Nganggo Aksara Jawa*.
- Prameswari, C. R., Abadi, F., & Pribadiyanti, E. A. (2024). Perancangan media interaktif “Mengenal Aksara Jawa”. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 01-11.
- Puspita, M. (2022). Pembelajaran pelestarian bahasa Jawa melalui media game edukasi. *Journal of Multimedia Trend and Technology*, 1(2), 1-9.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).

- Rachmadina, C. D., & Mulyani, M. (2023). Pengembangan aplikasi ASSAWA berbasis android dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. *Jurnal PGSD*, 11(07), 1405-1414.
- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan game edukasi 'Aksara Jawa' berbasis unity untuk siswa kelas 3 SDN Mulyoarjo 3 Lawang. *EduTic-Sci. J. Informatics Educ*, 2(2), 31-42.
- Sadiman, A., et al. (1990). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Triyono, T., & Priatna, A. (2020). Rancang bangun game edukasi Sinau Basa lan Aksara Jawa (Sibakja) berbasis android menggunakan Adobe Flash CS6 untuk siswa sekolah dasar di Kebumen. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(4), 191-201.
- Wardana, S. K., Sufa, F. F., & Hapsari, A. M. S. (2023). Rancang bangun game edukasi "Den Sarwo" berbasis mobile mata pelajaran Bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa di kelas IVB SD Negeri Mojosongo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17432-17440.
- Wardana, S. K., Sufa, F. F., & Hapsari, A. M. S. (2023). Rancang bangun game edukasi "Den Sarwo" berbasis mobile mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa di kelas IVB SD Negeri Mojosongo 3. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 11(2), 1-7.

Aplikasi Permainan Edukasi Aksara Jawa Sebagai Media Perubahan Menuju Tantangan Digitalisasi Pendidikan

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	bimbingankonselingsiswasmp.blogspot.com Internet Source	1 %
2	ejurnal.its.ac.id Internet Source	1 %
3	www.ohtheme.com Internet Source	1 %
4	jambyshare.wordpress.com Internet Source	1 %
5	pdfcoffee.com Internet Source	1 %
6	repository.teknokrat.ac.id Internet Source	1 %
7	repository.stieipwija.ac.id Internet Source	1 %
8	Submitted to Sekolah Ciiputra High School Student Paper	1 %
9	etheses.uingusdur.ac.id Internet Source	1 %

10	www.semanticscholar.org Internet Source	1 %
11	journal.ipts.ac.id Internet Source	1 %
12	novateurpublication.org Internet Source	1 %
13	www.syekhnurjati.ac.id Internet Source	1 %
14	Submitted to Rogers State University Student Paper	1 %
15	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1 %
16	Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang Student Paper	1 %
17	amikjtc.com Internet Source	1 %
18	albannaschoolrny.blogspot.com Internet Source	1 %
19	journal.politeknik-pratama.ac.id Internet Source	1 %
20	jurnal.unitri.ac.id Internet Source	1 %
21	oranglampung.wordpress.com Internet Source	

1 %

22

Submitted to University of Muhammadiyah
Malang

Student Paper

1 %

23

ejurnal.politeknikpratama.ac.id

Internet Source

1 %

24

Siaulhak Siaulhak, Irsan Jaya, Safwan Kasma.

"SISTEM PENDETEKSI DAN KLASIFIKASI
PENYAKIT DAUN MENGGUNAKAN IMAGE
PROCESSING PENGELOLAAN CITRA DIGITAL
PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI SMAN 5
PALOPO", D'computare: Jurnal Ilmiah

Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2022

Publication

1 %

25

Ika Pujiastuti, Sriyanto Sriyanto.

"Pemanfaatan Media Interaktif dalam
Pembelajaran Geografi pada Masa Pandemi",
Proceedings Series on Social Sciences &
Humanities, 2022

Publication

1 %

26

ummaspul.e-journal.id

Internet Source

1 %

Aplikasi Permainan Edukasi Aksara Jawa Sebagai Media Perubahan Menuju Tantangan Digitalisasi Pendidikan

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13