

# Game Edukasi Pengenalan Aksara Jawa Untuk Anak Kelas 6 Sekolah Dasar

**Diterima:**  
10 Juni 2024

**Revisi:**  
10 Juli 2024

**Terbit:**  
1 Agustus 2024

<sup>1</sup>Muhammad Saiful Adi Ibrahim, <sup>2</sup>Danang Wahyu Widodo, <sup>3</sup>Juli Sulaksono

<sup>1-3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>1</sup>[saiifuladi954@gmail.com](mailto:saiifuladi954@gmail.com), <sup>2</sup>[danangwahyuwidodo@unpkediri.ac.id](mailto:danangwahyuwidodo@unpkediri.ac.id),

<sup>3</sup>[jsulaksono@unpkediri.ac.id](mailto:jsulaksono@unpkediri.ac.id)

**Abstrak**— Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah game edukasi yang memperkenalkan huruf aksara Jawa kepada siswa kelas 6 di sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan pengembangan game interaktif, penelitian ini mengeksplorasi potensi game sebagai alat pembelajaran yang inovatif dalam memperluas pemahaman siswa terhadap aksara Jawa. Game ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam, dengan fokus pada kekayaan budaya lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi game edukasi ini berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran aksara Jawa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap sistem keaksaraan Jawa yang masih kurang dikenal secara luas. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan teknologi dalam mendukung pendidikan budaya lokal, serta perlunya pengembangan konten edukasi yang relevan dan menarik untuk generasi muda dalam menghadapi tantangan globalisasi saat ini.

**Kata Kunci**—aksara jawa; edukasi; game;

**Abstract**— *This study aims to develop an educational game introducing Javanese script to sixth-grade students in elementary school. Utilizing an interactive game development approach, the research explores the potential of games as an innovative learning tool to enhance students' understanding of Javanese script. The game is designed to provide an engaging and profound learning experience with a focus on local cultural heritage. Research findings indicate that the implementation of this educational game successfully increases students' interest in learning Javanese script and strengthens their understanding of the Javanese script system, which remains relatively unfamiliar to many. The implications of this research underscore the importance of utilizing technology to support local cultural education and the need for developing relevant and compelling educational content for younger generations amidst contemporary globalization challenges.*

**Keywords**—*Javanese script; education; games;*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

**Penulis Korespondensi:**

Muhammad Saiful Adi Ibrahim,  
Fakultas Teknik,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri,

## I. PENDAHULUAN

Mempelajari sejarah merupakan hal yang penting untuk membentuk watak dan kepribadian dari sejarah generasi saat ini dapat belajar dari kejadian di masa lalu sebagai referensi untuk penyelesaian masalah di masa kini. [1]. Ironisnya dewasa ini minat generasi muda dalam mempelajari sejarah berada pada tingkat yang rendah. Hal tersebut didasari oleh berbagai macam faktor, seperti globalisasi yang pesat sehingga menyebabkan generasi muda lebih berminat dalam mempelajari teknologi, kurangnya ketertarikan mempelajari sejarah yang dirasa membosankan, hingga teknik belajar yang sudah usang[2].

Kemajuan teknologi berkembang pesat dan telah merasuki berbagai bidang, terutama dalam hal hiburan. Kehidupan yang sibuk dan padat di zaman sekarang membuat manusia rentan mengalami kelelahan dan stress. Sebagai solusinya, diciptakanlah sebuah bentuk hiburan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputer yang sudah cukup maju, diciptakanlah suatu bentuk hiburan yang dikenal dengan sebutan game[3]. Game yang bergenre adventure banyak disukai anak-anak terlebih didalamnya terdapat rintangan untuk mengasah pola pikir anak. Memainkan game jelas dapat menarik perhatian kalangan remaja dan anak-anak, namun demikian penting untuk menilai sejauh mana video game akan berdampak pada pendidikan [4]. Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game edukasi merupakan salah satu sarana pembelajaran untuk memudahkan pengajar dan membuat anak-anak tidak cepat bosan dan game multimedia adalah aplikasi yang menarik yang menyediakan wahana interaktif antara pengguna dengan aplikasi meliputi gambar, gerakan/animasi, suara, batasan waktu permainan dan nilai [5].

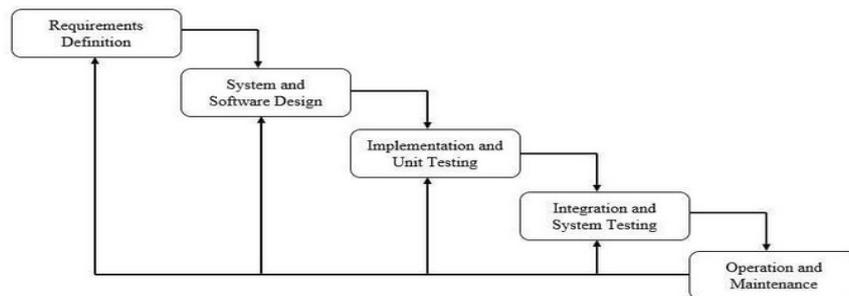
Anak-anak khususnya generasi milenial kurang mengerti hal kecil seperti salam sapa dan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa apalagi memahami aksara Jawa, hal ini terjadi karena banyak orang tua yang lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia ketimbang menggunakan bahasa Jawa [6]. Pada saat ini aksara Jawa mulai jarang dijumpai yang disebabkan digerusnya oleh perkembangan jaman dan masyarakat sekarang tidak mengaplikasikan aksara Jawa dalam kehidupan sehari-hari[7]. Pelajaran bahasa Jawa khususnya aksara Jawa kurang diminati siswa karena aksara Jawa merupakan materi yang rumit bagi anak-anak dan sebagian besar metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar juga masih menerapkan cara konvensional maka peserta didik akan merasa bosan sehingga membuat peserta didik kesulitan untuk memahami aksara Jawa[8]. Keadaan tersebut diperparah oleh pola pembelajaran yang tekstual serta lebih banyak mendongeng akibatnya minat untuk mempelajari sangat berkurang [9]. seperti pembelajaran di Sekolah Dasar kelurahan Mojojoto masih menggunakan poster dinding dan pepak.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh masyarakat khususnya suku Jawa kurangnya inovasi dalam pembelajaran aksara Jawa dan kurangnya inovasi pada pihak pendamping atau guru yang bersangkutan[10]. Tujuan utama game ini adalah untuk memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain di mana saja dan kapan saja, sehingga orang tua tidak perlu khawatir tentang dampak negatif dari game ini. Penulis berharap bahwa game ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap aksara Jawa.

## II. METODE

### 2.1 Metode waterfall

Pembangunan sistem secara keseluruhan dilakukan melalui beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah *Software Development Life Cycle* (SDLC). Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.



Gambar 1. Metode waterfall

## 2.2 Studi Literatur

Pada tahap ini untuk memperoleh pemahaman yang efektif tentang topik tersebut, serta pengembangan konsep awal yang diperlukan sebagai panduan dalam merancang game yang akan dibuat, dan mengevaluasi metode penelitian yang telah digunakan. Referensi diambil dari buku, jurnal, dan berbagai sumber pendukung lainnya dari internet.

## 2.3 Pengumpulan Data

Dalam tahap penelitian ini melakukan observasi untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas 6 sekolah dasar dalam proses mengajar serta melakukan wawancara kepada murid guna memperoleh informasi tentang materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran game edukasi.

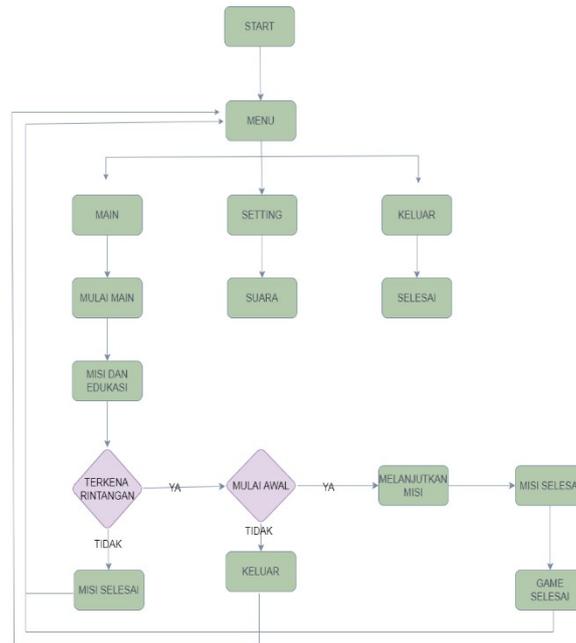
## 2.4 Game Edukasi

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga pemain diharapkan bias lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan game, bukan jenis sesungguhnya.

## 2.5 Manfaat Game Edukasi

Game edukasi memiliki banyak manfaat positif bagi penggunanya, terutama anak-anak. Tidak hanya menyediakan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga memberikan banyak manfaat pendidikan yang berharga bagi perkembangan anak-anak di berbagai aspek kehidupan mereka.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Diagram flow

Gambar 2 adalah diagram flow, gambar 2 merupakan skema dalam game ini, ketika masuk kedalam game pengguna harus menyelesaikan misi jika pengguna terkena rintangan maka pengguna bisa memilih antara main menu atau kembali ke *start*, apabila pengguna berhasil melewati rintangan bisa melanjutkan misinya.



Gambar 3 Tampilan menu

Gambar 3 adalah tampilan menu, terdapat beberapa tombol mulai permainan untuk memulai permainan, pengaturan untuk mengatur suara, keluar untuk keluar dari game



Gambar 4 Tampilan dalam permainan

Gambar 4 adalah tampilan pada menu mulai permainan, pengguna dapat langsung memulai permainan dengan menggerakkan arah kanan, kiri, atas, dan bawah pada keyboard.



Gambar 5 Tampilan misi

Gambar 5 adalah tampilan misi permainan, misi pemain ini adalah mencari sebuah kotak yang di dalamnya berisi aksara Jawa, setelah mendapatkan semua kotak di akhir permainan akan muncul soal yang harus dijawab oleh pengguna. Untuk mendapatkan kotak tersebut tidak mudah terdapat bebek yang mengganggu perjalanan, ketika bebek tersebut diganggu akan mengejar dan ketika tersentuh bebek permainan diulang dari awal.

#### IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merespons positif terhadap penggunaan game ini, menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan peningkatan pemahaman terhadap huruf aksara Jawa. Selain itu, game ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas aksesibilitas materi pembelajaran huruf aksara Jawa di sekolah-sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas dan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran yang inovatif.

Kelemahan dalam game ini adalah kurangnya variasi rintangan serta jumlah soal yang terbatas di akhir permainan. Saran untuk pengembang adalah untuk menambahkan variasi rintangan yang lebih menantang sepanjang permainan, serta meningkatkan jumlah soal pada tahap akhir permainan. Dengan demikian, pemain dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran huruf aksara Jawa dan dapat lebih baik dalam menguasai materi yang diajarkan melalui game ini.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Cikka, "SINOPSIS DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Cara Mudah Memahami dan Mengingat Peristiwa Sejarah)," *Scolae J. Pedagog.*, vol. 2, no. 2, pp. 300–306. <https://doi.org/10.56488/scolae.v2i2.70>
- [2] B. N. Hilmawan and T. Yuniati, "Perancangan Game Role-Playing sebagai Sarana Edukasi Sejarah Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *Comput. Sci. (CO-SCIENCE)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10.
- [3] M. G. Khairi, "PENERAPAN FINITE STATE MACHINE DALAM GAME PADA MODEL KARAKTER PEMAIN MENGGUNAKAN GODOT ENGINE," *Sci. J. Ilm. Sains dan Teknol.*, vol. 2, no. 7, pp. 44–54. <https://doi.org/10.31294/coscience.v4i1.2032>
- [4] H. Aminudin and D. A. Dermawan, "Game Edukasi Aksara Jawa Bagi Generasi Milenial," *J. Informatics Comput. Sci. (JINACS)*, vol. 2, no. 02, pp. 145–148, 2020.
- [5] H. Supriyono, R. F. Rahmadzani, M. Adhantoro, A. K. Susilo, and others, "Rancang bangun media pembelajaran dan game edukatif pengenalan aksara jawa 'pandawa,'" 2016.
- [6] F. M. Adenansyah, "Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android," *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 9, pp. 1–9.
- [7] M. H. Santoso, I. I. Lestari, M. A. Setiawan, and others, "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Anak," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 9–15, 2022.
- [8] I. Prisma, G. S. Permadi, and others, "Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android," *INOVATE*.
- [9] S. K. Wardana, F. F. Sufa, and A. M. S. Hapsari, "Rancang Bangun Game Edukasi 'Den Sarwo' Berbasis Mobile Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Materi Aksara Jawa Dikelas IV B SD Negeri Mojosongo," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 17432–17440.
- [10] K. Mustofa, N. Suarna, and A. R. Dikananda, "GAME EDUKASI PENGENALAN AKSARA JAWA UNTUK MENAMBAH PENGETAHUAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE ADDIE BERBASIS ANDROID," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 811–816, 2022. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5414>

