

MEDIA PEMBELAJARAN HURUF AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS III – VI SEKOLAH DASAR BERBASIS GAME EDUKASI

Amin Fahrul, Edi Mulyanto, Godham Eko Saputro

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : aminfahrul205@gmail.com, edymul007@gmail.com, godham.eko@gmail.com

Abstrak

Ada banyak budaya yang ada di Indonesia salah satu satunya adalah Huruf Aksara Jawa. Aksara jawa (Hanacaraka) adalah abjad atau alat tulis yang digunakan oleh suku jawa (juga Madura, Sunda, Bali, Palembang dan Sasak) yang merupakan salah satu aset kebudayaan asli Indonesia. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Sayangnya, pada saat ini banyak anak kurang mengenal huruf Aksara Jawa dengan baik karena minat anak untuk mempelajari aksara jawa terbilang rendah. Media pembelajaran huruf Aksara Jawa berbasis game Edukasi ini dimaksudkan sebagai media alternatif bagi penyampaian materi bertemakan aksara jawa, sebab selama ini media yang digunakan bersifat satu arah dan bersifat transfer knowledge saja. Pendekatan perancangan menggunakan metode kualitatif dengan analisis secara deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada target audiens untuk mengetahui permasalahan utama yang menjadi dasar rendahnya minat anak untuk mempelajari huruf Aksara Jawa. Dengan perkembangan teknologi, materi huruf Aksara Jawa dalam bentuk game edukasi sehingga mampu menarik minat anak untuk mempelajari aksara jawa. Dengan menggunakan media game berbasis android anak akan dengan mudah belajar tentang aksara jawa karena sifatnya yang portable.

Kata kunci : aksara jawa, edukasi, huruf, permainan, petualangan

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan bangsa, ialah kebudayaan-kebudayaan lama dan asli yang terdapat sebagai puncak-puncak di daerah-daerah di seluruh Indonesia, sedangkan kebudayaan nasional sendiri dipahami sebagai kebudayaan bangsa yang sudah berada pada posisi yang memiliki makna bagi seluruh bangsa Indonesia [1]. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Upaya pelestarian aksara Jawa ini sedang diupayakan oleh pemerintah. Salah satu upayanya adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan, sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya. Aksara Jawa telah diakui dunia dan mendapat pengakuan resmi dari Unicode, lembaga di bawah naungan UNESCO yang secara resmi diberikan pada 2 Oktober 2009 [2]. Sayangnya, tidak banyak anak muda Indonesia sekarang yang peduli, apalagi tahu tentang kisah – kisah seperti ini yang merupakan komponen dari kebudayaan Indonesia. Kesulitan siswa dalam mempelajari huruf aksara Jawa selain penulisan yang agak susah di mengerti penulisannya yang membingungkan

dan pengucapannya kadang berbeda dengan bahasa Indonesia siswa juga cukup sulit menghafal huruf aksara yang hampir mirip bentuknya.

Dalam upaya menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara Jawa dapat dihadirkan dengan memanfaatkan inovasi baru. Inovasi tersebut berupa pembelajaran dengan komputer yang membantu pemahaman materi aksara Jawa yang menghadirkan bentuk pembelajaran (tekstual, audio maupun visual) yang menarik. Pada usianya anak-anak sangat suka bermain. Meningkatnya perkembangan teknologi pada zaman sekarang diiringi dengan semakin banyaknya pilihan permainan untuk anak-anak, baik yang merupakan permainan pengisi waktu luang dan hiburan semata maupun permainan untuk edukasi. Dalam batas yang seimbang, banyak manfaat positif yang dapat diperoleh dari permainan yang dimainkan oleh anak, di antaranya adalah melatih logika, melatih kemampuan spasial dan motorik, pengenalan teknologi, dan meningkatkan kreativitas anak [3]. Game Edukasi saat ini sedang populer dan menjadi salah satu sistem aplikasi yang paling banyak digunakan di dunia saat ini, aplikasi ini dapat membantu pembelajaran aksara Jawa untuk anak-anak sekolah khususnya, dan masyarakat umumnya untuk lebih mengenal huruf aksara Jawa.

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Membuat sebuah aplikasi yang membantu proses pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas III - VI Sekolah Dasar yang dapat digunakan sebagai Upaya untuk memperkenalkan aksara Jawa kepada para siswa dengan harapannya agar lebih mengerti dan memahami tentang aksara Jawa

2.2 Masalah

Bagaimana merancang media pembelajaran aksara Jawa berbasis game edukasi yang mudah supaya lebih dimengerti oleh para siswa sekaligus melestarikan warisan budaya tersebut.

Target audience Media Pembelajaran Aksara Jawa ini untuk Siswa Sekolah Dasar kelas III sampai kelas VI baik laki-laki maupun perempuan dengan rentan usia 9-12 tahun dengan semua tingkatan ekonomi di Kota Semarang yang memiliki rasa ingin tahu untuk mempelajari serta mengenal kerajaan di Indonesia serta anak yang suka bermain game. Dengan target audiens usia 9-12 tahun memiliki pola permainan konstruktif yang memasuki tahap operasional konkret teori piaget. Mereka sudah mampu berpikir logis serta dapat mengaitkan beberapa konsep akan tetapi masih perlu bantuan benda nyata [4]. Selain itu pada usia 9-12 tahun juga memiliki pola permainan menjelajah dengan lingkungan yang lebih luas seperti lingkungan tetangga karena rasa ingin tahu anak tentang segala hal yang terjadi dilingkungan sekitar di luar diri mereka dan dilakukan bersama teman sebaya. Pada anak usia 9-12 tahun ini juga senang mengoleksi benda yang diawali dengan cara mengumpulkan segala benda yang menjadi perhatiannya tetapi dengan berangsur usia, maka anak akan menfokuskan pada satu benda yang disenanginya.

2.3 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan tujuan dari penelitian ini, penulis menggunakan metodologi kualitatif untuk mendapatkan data-data seputar menurunnya minat anak sekolah dasar untuk mempelajari huruf Aksara Jawa.

Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis dapat menentukan hubungan antara bagaimana merancang game edukasi dengan bagaimana meningkatkan minat belajar anak tentang huruf Aksara Jawa yaitu dengan cara menggabungkan informasi yang diperoleh selama proses pengumpulan data secara lebih terstruktur dan diskriptif.

Data yang diperoleh yaitu dengan cara melakukan wawancara di UPTD Kota Semarang tengah pada bagian pengawas kurikulum SD Ibu Henny Titik Lesatari S.Pd, disusul melakukan wawancara di SD Negeri Pendirian 01-02 pada guru kelas 3 Ibu Betty S.Pd dan yang terakhir di SD Islam Bilingual An-Nissa Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur Penentuan Konsep

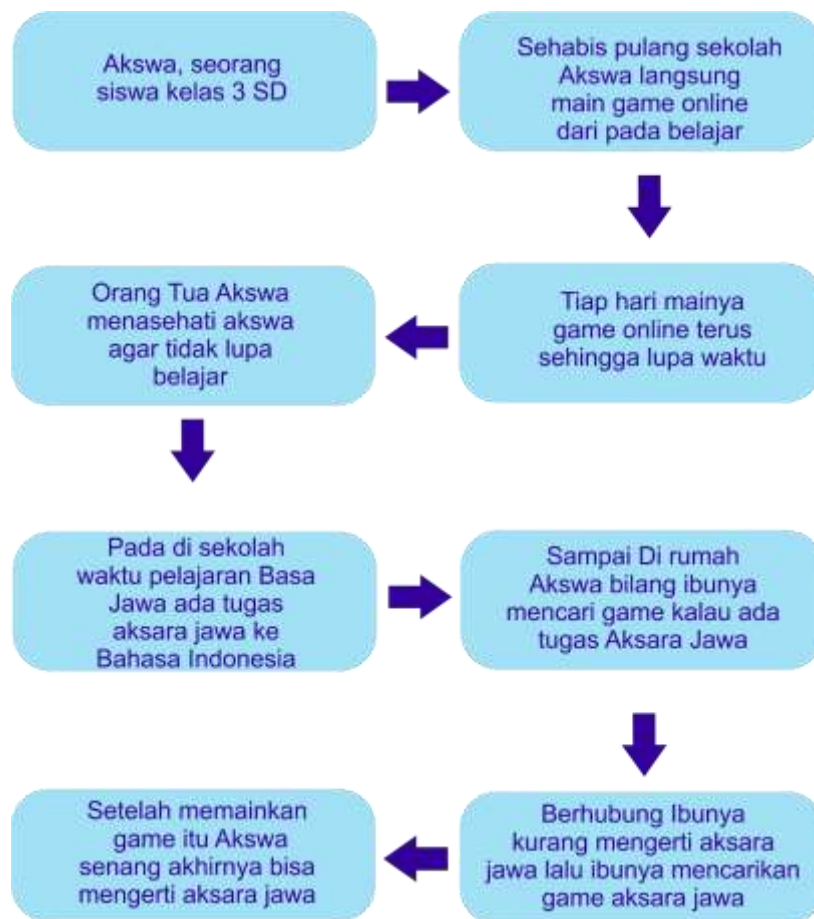


Gambar 1. Bagan alir penelitian

3.2 Konsep Dasar Game

Perancangan game ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media baru yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak sekolah dasar dalam belajar huruf aksara Jawa. Dengan sasaran target audiens anak sekolah dasar dengan usia 9-12 tahun maka pemilihan tampilan dalam perancangan game ini yaitu akan dibuat dengan menggunakan gaya visual yang dapat dengan mudah mampu diterima oleh mereka. Untuk mempermudah target audiens, penulis mengambil data visual yang sesuai dengan konten permasalahan game dari pemilihan karakter berupa anak kecil dengan pakaian orang pada zaman dahulu dengan background game play hutan dan omah joglo yang mendukung konten game yang disampaikan dengan gaya penyajian grafis 2D. Gaya grafis 2 dimensi dipilih karena memiliki kekuatan gambar vektor yang tajam dan menarik.

Pada game “Petualangan Akswa”, memiliki pesan utama yang ingin disampaikan pada pemain bahwa secara tidak langsung pemain belajar dan mengenal aksara Jawa. Pada game “Petualangan Akswa”, memiliki pesan utama yang ingin disampaikan pada pemain bahwa secara tidak langsung pemain belajar dan mengenal aksara Jawa.



Gambar 2. Storyline

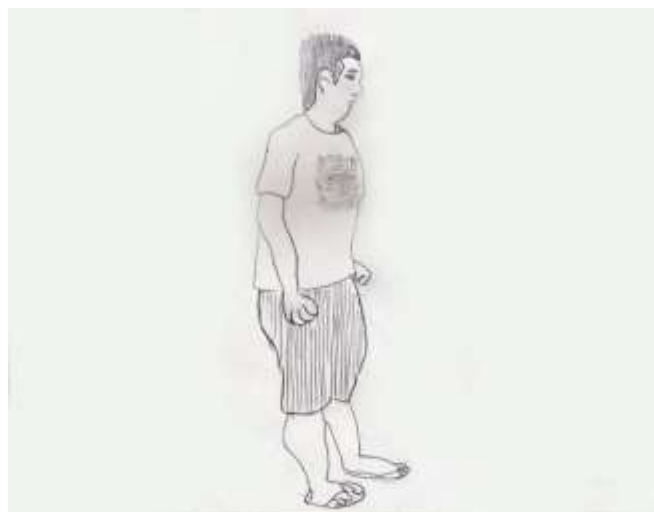
Dalam game Petualangan Akswa, pemain harus menyelesaikan misi yang ada dalam game. Untuk menyelesaikan misi tersebut pemain harus mencari semua gulungan. Permainan ini bisa selesai jika berhasil menjawab setiap pertanyaan yang ada di gulungan tersebut dan menemukan kunci supaya pintu keluar untuk menuju level selanjutnya bisa terbuka.

3.3 Karakter Dalam Game

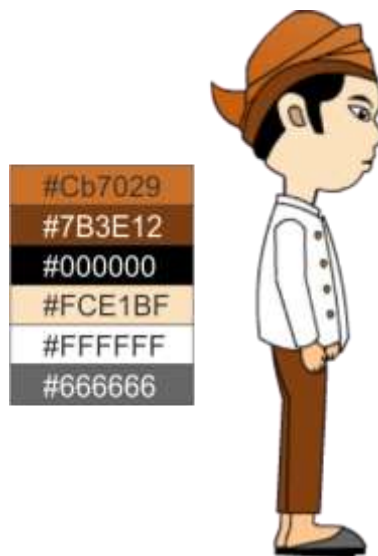
Dalam karakter game ini developer game menggunakan karakter dirinya sendiri sebagai karakter utama. Dengan melakukan studi visual, developer menggabungkan antara karakter diri serta penambahan atribut berupa pakaian adat Jawa lengkap dengan blankon.



Gambar 3. Studi Visual karakter

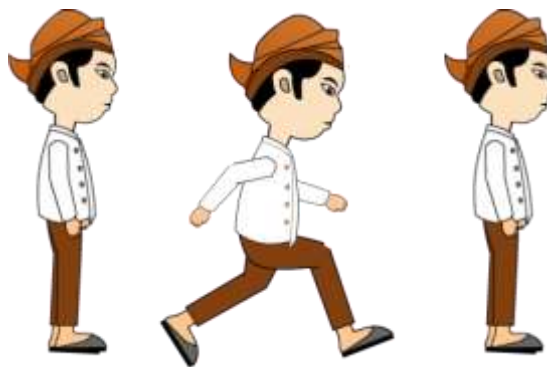


Gambar 4. Sketsa Karakter



Gambar 5. *Final Design* Karakter

Pantone yang dipilih untuk pakaian serta atribut yang dikenakan karakter adalah warna putih untuk bajunya dan coklat untuk celananya. Warna putih dalam karakter ini mempunyai arti kedamaian dan dingin, dampak warna psikolog dari warna putih ini memberikan kedamaian serta menciptakan sensasi dingin sehingga di harapkan dampak memberikan kedamaian saat bermain. Pemberian warna coklat dalam game ini mempunyai arti classic dan kuno. Dampak warna psikologi dari coklat adalah aksara jawa yang kuno sehingga menciptakan suasana yang kuno dalam karakter ini.



Gambar 6. *Sprite Animasi* Karakter



Gambar 7. Studi Visual Musuh



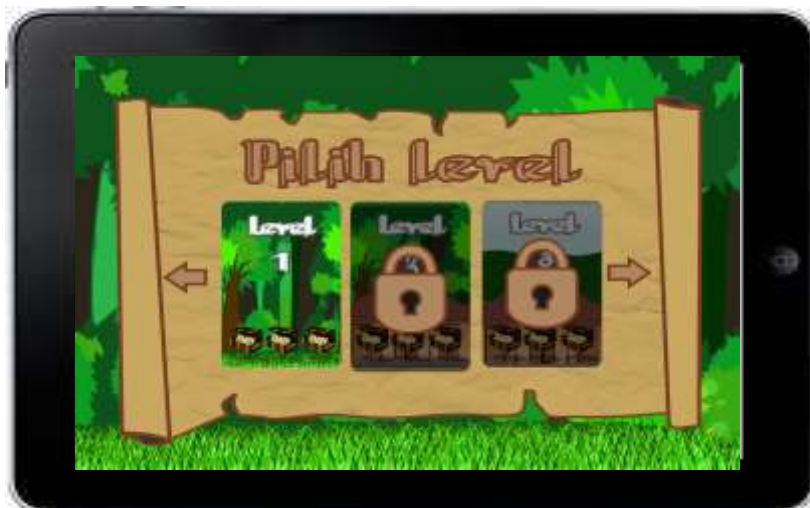
Gambar 8. Sprite Animasi Musuh

3.4 Desain *Graphic User Interface (GUI)*

Dalam perancangan suatu game, tampilan grafis atau GUI menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk menarik perhatian pengguna. Graphic User Interface terfokus untuk menampilkan grafis display game kepada pemain. Selain itu GUI mampu mendukung proses interaksi antara game dengan pemain melalui perintah yang divisualisasikan. Setting yang diambil yaitu tema Omah Joglo dan hutan dengan pengayaan imajinatif yang mewakili suasana outdoor petualangan. Pemilihan setting outdoor disesuaikan dengan target audiens serta untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan ceria. Hutan di ambil sebagai konsep lingkungan karena tema ini petualangan. Dalam pengembangan ide tersebut, maka diperlukan data-data visual yang berhubungan dengan objek yang akan di buat sehingga dapat menampilkan kesan yang classic kepada target audience.



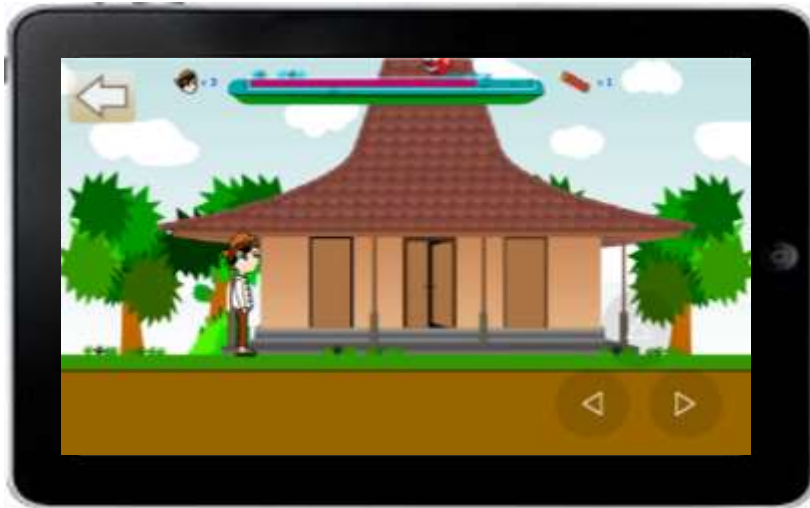
Gambar 9. Tampilan Menu Utama



Gambar 10. Tampilan Scene Level



Gambar 11. Tampilan gameplay level 1



Gambar 12. Tampilan gameplay level 2



Gambar 13. Tampilan gameplay level 3



Gambar 14. Tampilan halaman informasi

4. KESIMPULAN

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Dalam Kurikulum sekarang yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) aksara jawa masuk dalam mata pelajaran bahasa jawa di sekolah termasuk kurikulum muatan lokal. Mata pelajaran ini berfungsi memberikan peluang untuk pengembangan kompetensi siswa yang dianggap perlu oleh daerah yang bersangkutan. Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran

Dalam membuat media yang benar-benar menarik dan komunikatif dalam pengenalan huruf untuk anak usia 9-12 tahun dibutuhkan analisis mengenai psikologi anak mengenai tahap pembelajaran, sehingga media yang dipilih dapat tepat sasaran. Game merupakan salah satu media yang efektif bagi anak-anak pada zaman sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Sarjono. Agus R (Editor). 1999. *Pembebasan Budaya-Budaya Kita*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- [2]. Kilas Balik Nusantara, 2011. *Aksara Jawa - Cikal Bakal Sejarah Jawa*. URL : <http://kilasbaliknusantara.blogspot.co.id/2011/09/aksara-jawa-cikal-bakal-sejarah-jawa.html> (Diakses 29 Januari 2016)
- [3]. Henry, Samuel , 2010. *Cerdas dengan Game – Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- [4]. Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*. (Penerj. Tri Wibowo B.S). Jakarta: Kencana.