
PERANCANGAN *BOARD GAME* PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS 5 SDN BAUJENG 2 PASURUAN

Laili Mukarromah¹

¹Universitas Negeri Surabaya

¹laili.19021@mhs.unesa.ac.id

Received:

17-01-2026

Reviewed:

24-01-2026

Accepted:

31-01-2026

ABSTRAK: Indonesia memiliki keragaman budaya yang salah satunya tercermin dalam keberadaan ratusan bahasa daerah, termasuk Aksara Jawa sebagai sistem keaksaraan khas. Meskipun telah menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di sekolah dasar, Aksara Jawa semakin terpinggirkan di era digital. Generasi muda cenderung kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan penggunaan aksara ini. Permasalahan tersebut terjadi secara luas di berbagai daerah, termasuk di SDN Baujeng 2 Pasuruan, yang menjadi lokasi fokus perancangan ini. Hasil observasi dan survei terhadap siswa kelas 5 menunjukkan rendahnya minat belajar (33%) serta kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa (37%) dan hafalan (39%). Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa usia 10–12 tahun. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa melalui media pembelajaran berbentuk *board game* edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Proses perancangan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kuisioner, dokumentasi, dan studi pustaka, serta dievaluasi melalui validasi ahli dan uji coba pembelajaran. Hasil dari perancangan menghasilkan media *board game* berjudul “JARAWA”, yang dinyatakan layak dan efektif berdasarkan hasil validasi dan peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* siswa. *Board game* ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, memperbaiki pemahaman terhadap struktur Aksara Jawa, serta membangkitkan minat siswa terhadap budaya lokal secara menyenangkan.

Kata Kunci: aksara Jawa, *board game* edukatif, minat belajar, pemahaman siswa, model ADDIE

ABSTRACT: *Indonesia is known for its cultural diversity, as reflected in the existence of hundreds of regional languages, including Javanese script (Aksara Jawa) as a distinctive writing system. Although it has been implemented as a compulsory local content subject in elementary schools, Javanese script is increasingly marginalized in the digital era. The younger generation tends to be less interested and struggles to understand its structure and application. This issue is prevalent in many regions, including SDN Baujeng 2 Pasuruan, which is the focus of this design project. Observations and surveys conducted with 5th-grade students revealed low interest in learning (33%) and limited ability in reading and writing (37%) as well as memorizing Javanese script (39%). One of the main contributing factors is the lack of engaging and age-appropriate learning media for students aged 10–12 years. This project aims to enhance students' interest and understanding of Javanese script through an educational board game that is interactive and enjoyable. The design process follows the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through interviews, observations, questionnaires, documentation, and literature studies, and were evaluated through expert validation and learning trials. The result is an educational board game titled JARAWA, which was deemed feasible and effective based on expert reviews and improvements in students' pre-test and post-test scores. This board game has proven to increase student engagement, improve comprehension of Javanese script structure, and foster cultural interest in an enjoyable way.*

Keywords: *Javanese script, educational board game, learning interest, student understanding, ADDIE model*

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan kekayaan budaya dan bahasa daerah yang sangat beragam. Menurut data Kemendikbudristek (2018), terdapat 718 bahasa daerah di Nusantara, di mana 707 di antaranya masih aktif digunakan oleh penuturnya. Beberapa dari bahasa daerah tersebut memiliki sistem keaksaraan khas yang berkembang secara alami di wilayah masing-masing. Salah satu contohnya adalah Aksara Jawa, yang digunakan secara luas di berbagai provinsi di Pulau Jawa. Menurut Prihantono (2011), Aksara Jawa merupakan turunan dari Aksara Brahmi yang berkembang melalui Aksara Kawi dan dikenal juga sebagai Carakan (Avianto & Prasida, 2018; Saputro, 2021).

Namun, kemajuan teknologi di era digital berdampak signifikan terhadap minat generasi muda terhadap warisan budaya, termasuk dalam hal pembelajaran Aksara Jawa. Anak-anak dan remaja cenderung lebih akrab dengan gawai dan permainan digital dibandingkan dengan mempelajari budayanya sendiri, yaitu Aksara Jawa. Hal tersebut membuat Aksara Jawa semakin ditinggalkan. Untuk mengatasi hal ini, Pemerintah Provinsi Jawa Timur menetapkan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), sebagaimana tercantum dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 (Shofiyana & Nita, 2019). Namun, implementasi kebijakan tersebut di lapangan belum menunjukkan hasil yang menggembirakan. Sebagai contoh untuk melihat permasalahan ini lebih dekat, dilakukan survei di SDN Baujeng 2 Pasuruan pada tanggal 17 April 2023 terhadap siswa kelas 5 yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi Aksara Jawa, ternyata belum optimal. Siswa kelas 5 yang menjadi subjek penelitian memiliki tingkat minat belajar terhadap Aksara Jawa hanya sebesar 33%, dengan tingkat pemahaman membaca dan menulis sekitar 37%, serta kemampuan hafalan Aksara Jawa sebesar 39%. Penyebab utama dari rendahnya pencapaian ini adalah kompleksitas materi Aksara Jawa dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Media pembelajaran konvensional, seperti buku teks, dinilai tidak cukup memadai untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, keterbatasan sumber daya guru dalam merancang metode pembelajaran inovatif turut memperburuk kondisi ini. Padahal, menurut Clark (1994), media pembelajaran yang menarik dan dirancang berdasarkan teori belajar serta karakteristik peserta didik dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan baru dalam menyampaikan materi Aksara Jawa yang tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Dalam konteks ini, *board game* dipilih sebagai alternatif strategis yang dinilai mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Aksara Jawa. Permainan papan edukatif ini tidak hanya mendorong interaksi antarsiswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan. Ketertarikan siswa terhadap media ini pun terlihat jelas dari hasil survei pendahuluan, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yakni sekitar 72% telah memiliki pemahaman awal mengenai konsep *board game*, dan sebanyak 75% di antaranya menyatakan antusiasme yang tinggi apabila media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas penggunaan *board game* dalam dunia pendidikan juga telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu. Penelitian oleh Safitri (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penemuan serupa dikemukakan oleh Permananda dan Wahyudi (2020), yang melaporkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan media *board game* dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perancangan media pembelajaran Aksara Jawa berbasis *board game* dipandang sebagai solusi kreatif dan edukatif untuk menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mengatasi rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi Aksara Jawa. Desain media ini tidak hanya mempertimbangkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, tetapi juga mengintegrasikan elemen budaya lokal ke dalam mekanisme

permainan. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus memperkuat kecintaan terhadap warisan budaya yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Proses perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan model pengembangan *Research and Development* (R&D), berdasarkan kerangka ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis dan teruji secara fungsional, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis budaya dan interaktif (Sugiyono, 2013). Pendekatan ini juga memberikan fleksibilitas dalam mendesain, menguji, dan merevisi produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir, yaitu siswa sekolah dasar.

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDN Baujeng 2 Pasuruan, sebuah sekolah dasar yang masih menerapkan mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib. Penelitian ini mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, validasi desain dan materi, serta uji coba terbatas terhadap siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Baujeng 2 Pasuruan yang berjumlah 24 orang. Seluruh siswa dijadikan sebagai peserta dalam uji coba media pembelajaran, mengingat jumlahnya yang masih berada dalam batas wajar untuk pelaksanaan uji coba skala kecil di lingkungan sekolah dasar.

Untuk memperoleh data yang relevan dan mendalam dalam proses perancangan media pembelajaran, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang dirancang secara khusus berdasarkan tahapan dan tujuan masing-masing. Pada tahap awal sebelum media diuji coba, dilakukan validasi terhadap aspek isi dan visual *board game* melalui lembar penilaian yang diberikan kepada dua validator, yaitu ahli materi (Bahasa Jawa) dan ahli media (desain komunikasi visual). Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi standar pedagogis dan desain sebelum diterapkan di kelas.

Selanjutnya, dalam tahap uji coba, instrumen yang digunakan meliputi kuisioner skala Likert untuk menilai minat dan pemahaman siswa terhadap materi Aksara Jawa. Kuisioner ini diberikan sebelum dan sesudah penggunaan *board game* untuk mengukur perubahan sikap dan persepsi siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, disusun pula soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal objektif sebagai alat ukur untuk melihat sejauh mana peningkatan pengetahuan siswa setelah menggunakan media. Keduanya, kuisioner dan soal objektif, berfungsi saling melengkapi dalam mengevaluasi aspek kognitif dan afektif siswa secara menyeluruh.

Tak hanya itu, sebagai penguatan argumen pada latar belakang penelitian, kuisioner tambahan juga disebarluaskan sebelum proses perancangan dimulai. Kuisioner ini bertujuan untuk menggali sejauh mana pengetahuan awal serta ketertarikan siswa terhadap materi Aksara Jawa dan *board game* sebagai media pembelajaran. Data dari instrumen ini berperan penting dalam merumuskan kebutuhan desain yang berbasis pada pengalaman dan preferensi siswa.

Sementara itu, meskipun tidak disusun dalam format lembar wawancara formal, informasi pendukung juga diperoleh melalui wawancara lisan secara langsung dengan guru wali kelas. Teknik ini dilakukan secara alami dan kontekstual untuk menggali opini guru mengenai kondisi siswa dalam pembelajaran Aksara Jawa, khususnya terkait rendahnya minat dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi tersebut, serta faktor-faktor yang melatarbelakanginya. Temuan ini menjadi dasar penting dalam tahap analisis kebutuhan dan turut memperkuat urgensi perancangan media pembelajaran berbasis *board game*. Adapun lembar evaluasi guru terhadap media yang digunakan setelah uji coba, meskipun tidak dicantumkan secara eksplisit dalam bab instrumen, turut menjadi bagian dari proses reflektif pada tahap evaluasi akhir dan dibahas lebih lanjut dalam bab hasil penelitian.

Observasi langsung diterapkan dalam dua tahap strategis, yakni sebelum dan selama pelaksanaan uji coba media. Pada tahap awal, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi secara langsung kondisi pembelajaran di kelas, termasuk bagaimana siswa berinteraksi dengan materi Aksara Jawa serta berbagai kendala yang muncul dalam proses belajar. Temuan dari observasi awal ini digunakan sebagai dasar analisis kebutuhan untuk merancang media yang sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa. Selanjutnya, observasi lanjutan dilaksanakan saat uji coba *board game* berlangsung. Pada tahap ini, fokus observasi diarahkan pada dinamika penggunaan media di dalam kelas, seperti tingkat partisipasi siswa, respons terhadap permainan, serta keterlibatan mereka dalam memahami materi melalui interaksi yang terbentuk selama bermain.

Untuk mendukung validitas data dan memberikan bukti nyata keterlibatan siswa dalam proses pengembangan media, dikumpulkan dokumentasi visual berupa foto kegiatan dan arsip pembelajaran yang berkaitan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai catatan empirik atas proses pelaksanaan, mulai dari desain hingga implementasi. Di samping itu, kajian pustaka dilakukan secara komprehensif dengan menelaah berbagai referensi tertulis, baik cetak maupun digital, yang relevan dengan fokus penelitian. Sumber-sumber tersebut mencakup bahasan tentang muatan lokal dan kurikulum, karakteristik psikologis dan pedagogis siswa sekolah dasar, struktur dan fungsi Aksara Jawa, serta prinsip-prinsip dasar desain grafis seperti tata letak, pemilihan warna, tipografi, dan ilustrasi. Studi kepustakaan ini menjadi fondasi konseptual dalam merumuskan pendekatan visual dan edukatif yang diterapkan dalam media *board game* yang dikembangkan.

Seluruh teknik pengumpulan data tersebut menghasilkan dua jenis data utama yaitu data primer, berupa informasi yang diperoleh dari guru, observasi kelas, dan kuisioner siswa kelas 5 di SDN Baujeng 2 Pasuruan, serta hasil validasi ahli terhadap media dan materi pembelajaran; dan data sekunder yang bersumber dari dokumen pembelajaran, hasil studi literatur, dan referensi akademik yang relevan dengan konteks dan tujuan perancangan media.

KERANGKA TEORETIK

Dalam merancang sebuah media pembelajaran berbasis *board game* untuk siswa sekolah dasar, pemahaman teoritik yang mendalam menjadi fondasi penting agar produk yang dihasilkan tidak hanya estetis secara visual, tetapi juga relevan dalam konteks pedagogis. Landasan teoretik dalam penelitian ini disusun untuk memperkuat pendekatan desain dan isi materi agar sejalan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar, kebijakan kurikulum nasional, serta strategi pembelajaran yang berbasis budaya lokal.

Teori-teori yang digunakan tidak hanya menjelaskan alasan pemilihan bentuk dan pendekatan media, tetapi juga memperkuat dasar metodologis perancangan melalui perspektif pendidikan dan psikologi perkembangan anak. Oleh karena itu, landasan teoretik dalam penelitian ini dibangun berdasarkan 8 pilar utama yang saling melengkapi, yaitu: muatan lokal dan Kurikulum 2013, konsep media pembelajaran, karakteristik tumbuh kembang anak, pengaruh warna terhadap psikologi anak, pengertian dan prinsip desain *board game*, tipografi dan *layout* dalam media pembelajaran, ilustrasi sebagai pendukung pembelajaran visual, serta urgensi pembelajaran Aksara jawa di sekolah dasar.

a. Muatan Lokal dan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan kebijakan pendidikan nasional yang dirancang untuk membentuk peserta didik yang berkarakter, kreatif, aktif, dan produktif. Salah satu elemen penting dalam kurikulum ini adalah muatan lokal, yakni mata pelajaran yang dikembangkan berdasarkan potensi dan karakteristik daerah setempat. Keberadaan muatan lokal diperkuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37, yang menyebutkan bahwa muatan

lokal merupakan bagian integral dari struktur kurikulum yang harus mendukung pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal siswa (Wardhanika dkk., 2022).

Dalam implementasinya di tingkat sekolah dasar, muatan lokal tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk pemahaman kontekstual siswa terhadap nilai-nilai budaya daerah. Di Jawa Timur, Pemerintah Provinsi menetapkan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib melalui Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014. Kebijakan ini menjadi langkah strategis dalam menjaga keberlangsungan budaya lokal melalui jalur pendidikan formal.

Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar mencakup aspek linguistik, budaya, serta pengenalan terhadap Aksara Jawa. Dengan demikian, penguasaan aksara tidak hanya menjadi bagian dari keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga menjadi pintu masuk untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya tradisional. Hal ini sangat relevan dengan tujuan kurikulum 2013, yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran, terutama ketika materi yang disampaikan dianggap kompleks oleh siswa. Ramli (Ramli, 2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup alat bantu, alat peraga, dan sumber belajar yang berfungsi mempermudah penyampaian informasi. Sementara itu, Nurrita (2018) menambahkan bahwa media yang dirancang dengan tepat dapat memperjelas pesan, meningkatkan minat belajar, dan memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Bagi siswa sekolah dasar, media pembelajaran yang sesuai perlu mempertimbangkan gaya belajar mereka yang cenderung visual dan kinestetik. *Game* edukatif, buku digital interaktif, dan video pembelajaran termasuk kategori media yang dinilai relevan. Dalam hal ini, *board game* sebagai media visual dan interaktif memenuhi karakteristik tersebut dan dinilai mampu menumbuhkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa secara langsung.

c. Tumbuh Kembang Anak 10-12 Tahun

Anak usia 10–12 tahun berada pada masa perkembangan yang ditandai oleh meningkatnya kemampuan berpikir logis, keterampilan sosial, serta kemandirian belajar. Pada fase ini, anak mulai mampu memahami instruksi kompleks dan terlibat dalam diskusi sederhana, serta menunjukkan ketertarikan terhadap permainan yang bersifat kolaboratif dan strategis (Gunarsa, 2008; Burhaein, 2017).

Menurut Rizal Fadli dalam artikel yang dimuat di laman *halodoc.com* (2021), anak usia ini juga telah mampu mengorganisasi ide dan menyampaikan pendapat secara runtut. Mereka menunjukkan ketertarikan pada aktivitas eksploratif dan reflektif, termasuk permainan yang mengandung tantangan dan aturan tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga selaras dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional mereka. Kegiatan bermain dapat menjadi media belajar yang efektif, karena anak dapat menyerap materi secara tidak langsung melalui interaksi dan pengalaman.

d. Pengaruh Warna Terhadap Psikologi Anak

Warna tidak hanya memiliki fungsi estetika dalam desain, tetapi juga berperan penting dalam membangun suasana psikologis yang mendukung proses belajar. Setyohadi (2010)

menjelaskan bahwa setiap warna memiliki asosiasi psikologis tertentu yang dapat mempengaruhi suasana hati dan perilaku anak. Misalnya, warna merah mampu menstimulasi semangat, sementara biru memberikan efek ketenangan. Warna hijau memberikan kesan sejuk dan nyaman, sementara kuning diyakini dapat merangsang kreativitas dan rasa ingin tahu.

Dalam konteks *board game* untuk anak, pemilihan warna pastel yang lembut dan hangat menjadi pilihan yang strategis untuk menciptakan suasana belajar yang ramah dan tidak menekan. Warna yang tepat dapat meningkatkan perhatian, menciptakan relaksasi, serta memperkuat daya ingat visual anak terhadap materi yang dipelajari.

e. **Tipografi dan *Layout* Media Pembelajaran Berbasis *Board Game***

Tipografi dan *layout* memegang peranan krusial dalam desain media pembelajaran, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap awal dalam proses literasi visual. Tipografi tidak sekadar menyusun teks, melainkan juga mengatur tampilan visual tulisan agar mampu menyampaikan pesan secara efektif dan menarik secara visual. Prinsip-prinsip tipografi seperti *legibility* (keterbacaan), *clarity* (kejelasan), *visibility*, *readability* membantu memastikan bahwa setiap elemen huruf mampu menyampaikan pesan secara terarah dan tidak menimbulkan ambiguitas (Setiautami, 2011). Hal tersebut juga sejalan dengan pandangan Crystal (1987), sebagaimana dikutip oleh Anggraini dan Nathalia (2014, hlm. 51) tipografi tidak hanya mencakup pemilihan jenis huruf, tetapi juga pengaturan ukuran, spasi, dan kontras yang mempengaruhi keterbacaan. Tipografi yang baik memungkinkan anak mengenali huruf dengan mudah dan memahami informasi secara optimal. Jenis huruf sans serif umumnya dipilih karena tampilannya yang sederhana dan jelas, sehingga cocok untuk anak-anak.

Sementara itu, *layout* berfungsi sebagai struktur visual yang mengarahkan perhatian pembaca pada informasi utama. Prinsip-prinsip seperti urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*) menjadi dasar dalam penyusunan *layout* yang efektif (Rustan, 2009). Desain tata letak yang terlalu padat dapat membuat siswa kewalahan, sedangkan *layout* yang rapi dengan penggunaan ruang kosong yang cukup membantu fokus dan kenyamanan visual. Desain *layout* pada *board game* sangat bervariasi tergantung jenis *board game*. Dalam konteks ini, *layout board game* yang cocok untuk anak kelas 5 SD dapat ditemui dalam jenis *board game* seperti ular tangga, monopoli, *scrabble*, dan lain sebagainya.

Dengan menggabungkan tipografi dan *layout* yang tepat, media pembelajaran menjadi lebih komunikatif, terstruktur, dan mendukung proses belajar anak secara efektif. Selain itu, tata letak (*layout*) yang sederhana dan tidak kompleks juga berkontribusi besar dalam memfasilitasi keterlibatan pembaca pemula.

f. **Ilustrasi dalam Media Pembelajaran Berbasis *Board Game***

Ilustrasi merupakan elemen visual yang memegang peran penting dalam proses penyampaian pesan dalam media pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar atau gambaran yang digunakan untuk memperjelas dan memperkuat makna dari suatu teks. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan informasi verbal dengan pemahaman visual pembaca atau pengguna. Dalam konteks pendidikan anak, ilustrasi menjadi sarana yang esensial dalam menarik perhatian dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

Secara fungsional, ilustrasi membantu memperjelas konsep abstrak, menghidupkan narasi, dan memperkuat daya ingat terhadap informasi yang disampaikan. Menurut Sri Wahyuningsih (2015), ilustrasi merupakan bagian dari seni rupa yang berfungsi untuk menyampaikan gagasan secara visual, sekaligus menciptakan komunikasi yang eksplisit dan bermakna. Melalui visualisasi yang tepat, ilustrasi dapat menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan, komunikatif, dan mudah dicerna oleh siswa, khususnya mereka yang berada pada tahap awal perkembangan kognitif dan literasi visual.

Dalam situ *gamelab.id*, ilustrasi dalam desain grafis memiliki beragam bentuk, di antaranya ilustrasi naturalis, dekoratif, karikatur, kartun, dan surealis (2021). Masing-masing gaya memiliki pendekatan estetika dan fungsi komunikatif yang berbeda. Ilustrasi naturalis, misalnya, menampilkan objek secara realistik sebagaimana wujudnya di dunia nyata, sementara ilustrasi kartun menekankan pada gaya yang sederhana, lucu, dan ekspresif, sehingga sangat sesuai digunakan dalam media pembelajaran untuk anak-anak. Karakteristik bentuk yang membulat, ekspresi wajah yang diperjelas, serta pewarnaan yang cerah menjadikan ilustrasi kartun efektif dalam menyampaikan pesan emosional dan naratif secara visual tanpa ketergantungan penuh pada teks.

Dalam konteks media pembelajaran berbasis *board game*, ilustrasi memiliki peran ganda: sebagai elemen estetis yang memperkuat daya tarik permainan, serta sebagai penunjang komunikasi visual yang menjelaskan alur permainan, karakter, maupun aturan secara intuitif. Karakter, objek, dan lingkungan dalam *board game* perlu dirancang secara konsisten dalam satu gaya visual yang komunikatif dan familiar bagi anak-anak. Pendekatan semi-realistik dengan sentuhan edukatif sering kali digunakan untuk menciptakan keseimbangan antara imajinasi dan kenyataan, memungkinkan anak untuk terlibat secara emosional sekaligus memahami konteks pembelajaran secara menyeluruh.

Penelitian yang dilakukan oleh Nodelman (1988) menunjukkan bahwa ilustrasi bergaya kartun, dengan bentuk-bentuk yang ditipifikasi dan ekspresi yang dilebih-lebihkan, memiliki kemampuan menyampaikan emosi dan aksi secara langsung, bahkan sebelum teks dijelaskan. Hal ini memperkuat posisi ilustrasi sebagai media visual yang tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga memperkuat alur narasi dan memfasilitasi interaksi pembaca terhadap konten. Sejalan dengan itu, Jalongo (2004) menekankan bahwa ilustrasi dalam media pembelajaran dapat memicu percakapan, meningkatkan fokus, serta memperkuat pengalaman belajar anak melalui visualisasi yang kuat dan penuh warna.

Dengan demikian, pemanfaatan ilustrasi yang tepat dalam *board game* pendidikan dapat meningkatkan efektivitas komunikasi visual, menarik minat belajar, serta menciptakan pengalaman bermain yang edukatif dan menyenangkan. Gaya ilustrasi yang ekspresif, komunikatif, dan disesuaikan dengan karakteristik usia peserta didik, menjadi strategi desain yang tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga memperkuat pesan edukatif dalam proses pembelajaran visual yang interaktif.

g. Desain *Board Game* untuk Siswa Kelas 5 SD sebagai Media Pembelajaran

Board game adalah permainan papan yang dirancang untuk dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan dalam konteks pendidikan, ia tergolong dalam media *game-based learning* (Gamelab Indonesia, 2020). *Game-based learning* sendiri merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menjadikan game, baik digital maupun *video game*, sebagai media utama dalam proses belajar-mengajar. Pendekatan *game-based learning* mampu memberikan stimulus yang efektif terhadap tiga domain utama dalam proses pembelajaran, yakni aspek

emosional, intelektual, dan psikomotorik. Hal tersebut selaras dengan laporan riset yang diterbitkan oleh *National Foundation for Educational Research* (NFER) di Inggris yang mengindikasikan bahwa *game-based learning* memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi serta antusiasme belajar peserta didik (Perrotta dkk., 2013).

Menurut Donald A. Norman (2013), desain yang baik adalah desain yang mampu menyelesaikan masalah dengan mempertimbangkan pengguna dan konteks penggunaannya. Dalam *board game* edukatif dengan target usia kelas 5 SD, desain harus memperhatikan prinsip keseimbangan, irama, penekanan, dan kesatuan (Anggraini & Nathalia, 2014), sehingga materi yang disampaikan tidak hanya komunikatif, tetapi juga mampu menarik perhatian dan mempertahankan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Desain *board game* yang efektif harus mempertimbangkan tipografi yang terbaca, tata letak yang fungsional, ilustrasi yang menarik, serta narasi permainan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kolaboratif. Clark (1994) dalam penelitiannya juga menegaskan bahwa media pembelajaran yang efektif harus dirancang berdasarkan landasan teori belajar serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar penyampaian materi dapat berlangsung secara optimal.

h. Pembelajaran Aksara Jawa

Menurut Prihantono (2011), Aksara Jawa merupakan sistem tulisan turunan dari Aksara Kawi yang berasal dari keluarga besar Aksara Brahmi (Avianto & Prasida, 2018). Sebagai bagian penting dari kebudayaan Jawa, aksara ini memiliki nilai historis dan filosofis yang tinggi. Struktur Aksara Jawa mencakup sejumlah komponen penting, antara lain aksara legena (huruf dasar), sandhangan (tanda vokal), pasangan (penggabung konsonan), angka Jawa, aksara murda, aksara rekan, dan aksara swara (Damariswara, 2020). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya kelas 5, pembelajaran aksara ini difokuskan pada tiga komponen utama yaitu aksara legena, sandhangan, dan pasangan. Ketiganya dianggap sebagai fondasi awal dalam membangun literasi Aksara Jawa secara sistematis.

Agar proses pembelajaran lebih efektif, Suwardi Endraswara (2009, hlm. 86–87) menawarkan lima prinsip utama dalam belajar Aksara Jawa, yaitu *imitating* (meniru bentuk), *remembering* (mengingat bentuk dan bunyi), *reformulating* (menyusun ulang), *creating* (berkreasi dari kata atau kalimat), dan *justifying* (mengevaluasi penulisan). Pendekatan bertahap ini dirancang untuk menyesuaikan dengan kemampuan kognitif dan motorik siswa sekolah dasar, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan aplikatif.

Meskipun demikian, pembelajaran Aksara Jawa di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Saputro (2021) menyebutkan bahwa kompleksitas bentuk dan aturan penulisan menjadi penyebab utama rendahnya daya serap siswa. Ekowati dalam Mulyana (2008) juga menambahkan bahwa metode pembelajaran yang monoton, minimnya media pendukung, dan kurangnya minat siswa terhadap materi budaya lokal turut memperburuk kondisi tersebut. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan alternatif yang lebih menarik dan kontekstual.

Salah satu upaya untuk mengatasi persoalan tersebut adalah melalui integrasi materi Aksara Jawa ke dalam *board game* edukatif. Pendekatan ini memungkinkan siswa mempelajari struktur aksara dalam suasana yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Melalui mekanisme permainan yang interaktif, siswa tidak hanya diajak untuk mengenal bentuk dan bunyi aksara, tetapi juga diajak untuk mempraktikkannya secara aktif dalam konteks permainan yang bermakna. Dengan demikian, Aksara Jawa tidak lagi dipersepsiakan

sebagai materi yang sulit, tetapi sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan membekas secara kognitif maupun afektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa *board game* bertajuk “JARAWA”, yang ditujukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas 5 SD terhadap materi Aksara Jawa, khususnya pada aspek aksara legena, sandhangan, dan pasangan. Perancangan dilakukan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja, yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap *analysis* (analisis), dilakukan pengumpulan data awal melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 serta penyebaran kuesioner kepada siswa kelas 5. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Aksara Jawa di SDN Baujeng 2 Pasuruan masih menggunakan pendekatan konvensional dan minim penggunaan media visual atau interaktif. Sebagian besar siswa menyatakan kesulitan memahami struktur aksara, terutama saat membedakan bentuk sandhangan dan pasangan. Minat belajar siswa hanya mencapai 33%, tingkat pemahaman dalam menulis dan membaca Aksara Jawa hanya mencapai 37%, sedangkan tingkat menghafal Aksara Jawa hanya mencapai sekitar 39%. Temuan ini diperkuat oleh pernyataan Ekowati dalam Mulyana (*Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*, 2008), yang menyebutkan bahwa metode mengajar yang monoton dan keterbatasan media menjadi penghambat utama dalam pembelajaran aksara Jawa. Untuk menguji kemungkinan integrasi media alternatif yang lebih menarik dan efektif, peneliti juga menyisipkan pertanyaan eksploratif dalam kuesioner terkait pengetahuan dan sikap siswa terhadap *board game*. Hasilnya menunjukkan bahwa 72% siswa telah mengenal apa itu *board game*, dan 75% menyatakan antusias jika *board game* dijadikan sebagai media pembelajaran Aksara Jawa. Data ini memberikan dasar kuat bahwa pemilihan *board game* bukanlah keputusan spekulatif, melainkan didasarkan pada analisis kebutuhan dan preferensi siswa secara empiris.

Tahap *design* (desain) difokuskan pada penyusunan konsep *board game* yang tidak hanya komunikatif secara visual, tetapi juga fungsional sebagai media belajar. Desain disusun dengan memperhatikan prinsip desain visual seperti keseimbangan, penekanan, kesatuan, dan keterbacaan (Anggraini & Nathalia, 2014). Komponen permainan dirancang untuk mendorong aktivitas kognitif dan sosial, sejalan dengan pandangan Clark (1994) yang menekankan pentingnya kesesuaian media pembelajaran dengan teori belajar dan karakteristik peserta didik. Komponen permainan ini terdiri dari papan permainan berukuran 60×60 cm dibuat dari duplek 1 mm yang dilapisi *artpaper* dengan teknik *UV print* untuk menghasilkan warna tajam dan tahan lama., tiga jenis kartu (hijau, merah, bintang) berukuran 7×10 cm dicetak pada *artpaper* 310 gsm dengan laminasi doff dan *rounded cutting* demi kenyamanan penggunaan oleh anak-anak, buku saku berukuran $7,5 \times 10$ cm dicetak pada *artpaper* 210 gsm laminasi doff agar nyaman untuk dibawa, buku panduan menggunakan *artpaper* 260 gsm untuk sampul dan 210 gsm untuk isi, keduanya dilaminasi doff agar lebih awet dan nyaman dibaca, pion akrilik yang dicetak dengan *uv print* 2 sisi dengan ketebalan 3mm dan tinggi 5cm, dadu 5 biji (4 lainnya digunakan sebagai cadangan apabila dadu hilang), serta *pouch* 10x10 cm sebagai tempat *organizer* dadu. Semua komponen tersebut dikemas dalam *packaging* berukuran 31x31x8 cm menggunakan triplek 1 mm sebagai bentuk penyesuaian terhadap daya tahan dan kebutuhan visual anak-anak sekolah dasar.

Secara visual, semua elemen pada *board game* ini menerapkan *tone color* yang menonjolkan nuansa hangat dan etnik khas budaya Jawa, seperti coklat, jingga, hijau zaitun, merah, krem, dan biru.

Warna-warna ini tidak hanya mencerminkan nilai-nilai tradisional, tetapi juga dipilih berdasarkan psikologi warna anak-anak. Warna coklat menciptakan kesan stabilitas dan kenyamanan (Kendra Cherry, 2025), sedangkan jingga dapat membangkitkan antusiasme dan semangat (Kendra Cherry, 2024). Hijau efektif dalam menghadirkan harmoni dan ketenangan emosional, yang sangat mendukung lingkungan pembelajaran anak (Kurt & Osueke, 2014). Warna merah efektif menarik perhatian dan meningkatkan energi, namun penggunaannya secara berlebihan dapat menyebabkan overstimulasi dan kecemasan pada anak. Sebaliknya, warna biru membantu meredakan kecemasan dan menciptakan suasana tenang. Kombinasi proporsional keduanya menghasilkan stimulasi visual yang seimbang tanpa membebani sistem sensorik anak (Bluewoodkids, 2024).



Gambar 1 Tone Color (Sumber: Mukarromah)

Dalam aspek tipografi, dua jenis *font* dipilih untuk menyeimbangkan kebutuhan estetika dan keterbacaan. *Font Play Chicken* digunakan untuk judul dan elemen visual utama karena tampilannya yang *playful* dan ekspresif, sangat cocok untuk menarik perhatian siswa. Sementara itu, *font Century Gothic* digunakan untuk isi teks dan instruksi karena memiliki bentuk huruf yang sederhana dan bersih, memudahkan siswa membaca dan memahami informasi. Pilihan ini mengacu pada prinsip keterbacaan visual untuk usia sekolah dasar sebagaimana dikemukakan oleh Lidwell et al. (2010).

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890 "Century Gothic Regular"	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890 "Century Gothic Bold"
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890 "Century Gothic Italic"	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz 1234567890 "Play Chickens"

Gambar 2 Tipografi (Sumber: Mukarromah)

Sedangkan gaya visual dan ilustrasi dalam permainan ini mengadopsi pendekatan semi-realistik anak-anak yang dipadukan dengan gaya edukatif. Karakter ditampilkan dengan ciri khas anak-anak, mata besar, ekspresi ceria, dan postur membulat untuk menciptakan kedekatan emosional dengan pengguna. Setiap ilustrasi disusun dengan kontur halus, warna gradasi lembut, dan komposisi yang bersih. Pendekatan ini sesuai dengan temuan Nodelman (1988) dan Jalongo (2004) bahwa ilustrasi yang ramah anak mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Tahap *development* (pengembangan) pada perancangan *board game* “JARAWA” difokuskan pada perancangan alur permainan hingga penyelesaiannya dan pengembangan konsep visual yang dimulai dari *thumbnail*, *tight tissue*, hingga *final artwork*. Alur permainan ini disusun untuk memadukan tantangan kognitif dan hiburan edukatif, melalui mekanisme kartu soal, sistem poin,

penalti, dan kartu penolong yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam mekanismenya, permainan dimulai dengan persiapan papan, kartu, pion karakter, dan buku saku yang masing-masing memuat materi aksara legena, sandhangan, dan pasangan. Permainan berlangsung secara bergiliran berdasarkan lemparan dadu, di mana setiap langkah membawa pemain ke kotak-kotak aksi yang memiliki konsekuensi edukatif. Kartu merah menguji kemampuan membaca dan menulis aksara, sementara kartu hijau menekankan aspek hafalan dan pengenalan bentuk huruf. Sistem penalti dan reward diberlakukan berdasarkan keberhasilan atau kegagalan menjawab soal, dengan poin yang bervariasi tergantung tingkat kesulitan. Pemain juga diberikan tiga kartu bintang di awal permainan yang dapat digunakan sebagai “kartu penolong” untuk menghindari kesalahan atau ditahan sebagai strategi perolehan poin tambahan di akhir permainan. Kartu-kartu tersebut didesain penuh warna dengan ilustrasi menarik agar meningkatkan antusiasme pengguna. Sedangkan papan permainan dalam *board game* “JARAWA” ini dirancang dengan memiliki jalur berliku dengan sistem “ular tangga” untuk menambah dinamika dan tantangan.



Gambar 3 *Thumbnail Board Game “JARAWA”* (Sumber: Mukarromah)



Gambar 4 Tight Tissue Board Game “JARAWA” (Sumber: Mukarromah)



Gambar 5 Final Artwork Board Game “JARAWA” (Sumber: Mukarromah)

Proses pengembangan dilengkapi dengan validasi oleh ahli materi dan ahli desain. Ahli materi mengevaluasi kesesuaian isi dengan kurikulum serta tingkat keterbacaan materi, dengan hasil presentase 100% yang berarti “sangat baik” tanpa catatan perbaikan. Ahli desain menilai aspek visual, proporsi elemen, dan instruksi permainan, dengan hasil presentase 80% yang berarti “baik” disertai saran penyederhanaan redaksi instruksi agar lebih komunikatif bagi siswa. Tindak lanjut revisi dilakukan pada penyusunan kalimat instruksi dan teks soal sehingga permainan lebih mudah dipahami tanpa mengurangi nilai edukatifnya. Tahap ini memastikan *board game* “JARAWA” tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga teruji secara pedagogis, siap digunakan sebagai media pembelajaran Aksara Jawa yang interaktif dan berbasis budaya lokal.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P : Presentase Penelitian
F : Jumlah Skor Penilaian
N : Jumlah Skor Tertinggi

Tabel 1 Tabel Kriteria Kualifikasi Pengembangan

Presentase (%)	Skor	Kualifikasi	Keterangan
0-20	1	Sangat Kurang	Perlu Revisi
21-40	2	Kurang	Perlu Revisi
41-60	3	Cukup	Perlu Revisi
61-80	4	Baik	Tidak Perlu Revisi
81-100	5	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi

Tahap *implementation* (implementasi) dilakukan untuk menguji sejauh mana *board game* “JARAWA” efektif dalam mencapai tujuan perancangan, yaitu untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap Aksara Jawa. Tahap ini dilakukan melalui *test play* pada tanggal 26 Juli 2025 yang melibatkan siswa kelas 5 SDN Baujeng 2 Pasuruan. Pengukuran dilakukan dengan dua instrumen, yaitu angket skala Likert untuk menilai minat (afektif) dan soal objektif Aksara Jawa untuk menilai pemahaman (kognitif). Hasil *pre-test* menunjukkan minat siswa hanya 35% dan pemahaman 36%, dengan nilai kognitif 40–60 (di bawah KKM). Setelah pembelajaran menggunakan *board game* “JARAWA”, *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan yaitu minat siswa naik menjadi 84%, sedangkan pemahamannya naik hingga 86%, dan sebagian besar nilai kognitif mencapai 80–95 (melampaui KKM). Pendekatan evaluatif ganda ini sejalan dengan prinsip evaluasi pembelajaran yang menekankan pada pengukuran holistik, mencakup dimensi pengetahuan dan sikap belajar peserta didik (Sudijono, 2011). Hasilnya membuktikan bahwa “JARAWA” mampu menciptakan pembelajaran interaktif yang meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Perrotta dkk. (2013) dalam laporan NFER yang menyatakan bahwa *game-based learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, pada tahapan ini dilakukan proses penerapan desain ke dalam seluruh elemen media permainan, mulai dari komponen utama seperti *packaging*, papan permainan, kartu soal (hijau dan merah), kartu bintang, pion, buku saku, buku panduan, hingga media pendukung seperti *sticker*, gantungan kunci, *tumblr* dan *notebook*. Proses ini memastikan bahwa setiap elemen memiliki konsistensi visual, fungsionalitas yang sesuai, serta selaras dengan konsep edukatif yang telah dirancang sebelumnya.

a. Media Utama



Gambar 6 Media Utama Board Game (Sumber: Mukarromah)

b. Media Pendukung



Gambar 7 Media Pendukung Board Game (Sumber: Mukarromah)

Tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk memperoleh umpan balik langsung dari guru mata pelajaran Bahasa Jawa terkait efektivitas dan kelayakan media *board game* “JARAWA” setelah diimplementasikan di kelas 5 SDN Baujeng 2 Pasuruan. Berdasarkan hasil pengamatan guru selama proses pembelajaran, media ini mampu memicu antusiasme siswa pada tingkat tinggi, disertai kerja sama yang sangat baik antarsiswa, pemahaman yang kuat terhadap aturan permainan, serta keterlibatan aktif sepanjang sesi. Guru menilai bahwa penggunaan *board game* ini berkontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Aksara Jawa, khususnya aksara legena dan sandhangan, serta mempermudah proses mengingat bentuk dan fungsi masing-masing aksara. Kelebihan utama media ini terletak pada kemampuannya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi muatan lokal Bahasa Jawa tanpa merasa terbebani. Guru mengungkapkan bahwa bahkan siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Adapun catatan perbaikan yang diberikan tidak menyasar aspek isi atau desain media, melainkan teknis penerapan di kelas. Guru merekomendasikan penambahan jumlah set *board game* agar seluruh siswa dapat bermain secara bersamaan atau berkelompok kecil tanpa harus menunggu giliran terlalu lama. Secara keseluruhan, guru menilai *board game* “JARAWA” sebagai media pembelajaran yang sudah sangat baik, layak digunakan, dan relevan untuk mendukung pembelajaran Aksara Jawa di tingkat sekolah dasar.

Hasil perancangan ini yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan menunjukkan bahwa media *board game* yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Aksara Jawa secara signifikan. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, media ini juga efektif dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Temuan ini memperkuat urgensi penggunaan media interaktif berbasis permainan dalam pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan pelestarian budaya.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti penelitian Meidaluna (2020) yang berjudul “Perancangan *Board Game* Pengenalan Tari Tradisional Indonesia sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 5”, yang berfokus pada merancang *board game* pengenalan tari tradisional Indonesia untuk siswa kelas 5, *board game* “JARAWA” memiliki keunggulan pada fokus materi yang langsung menargetkan keterampilan literasi baca-tulis Aksara Jawa. Hal ini membuat manfaatnya lebih terukur pada ranah bahasa dan kognitif, bukan sekadar pengenalan budaya secara umum. Dibandingkan penelitian Avianto dan Prasida (2018) yang berjudul berjudul “Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media *Board Game*”, yang mengembangkan *board game* Aksara Jawa tanpa diferensiasi signifikan pada komponen permainan, *board game* “JARAWA” dirancang dengan variasi kartu soal (hafalan dan tantangan), sistem poin, dan desain visual yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Keunggulan visual ini memadukan nuansa etnik khas budaya Jawa dengan psikologi warna anak untuk menjaga keterlibatan sekaligus kenyamanan sensorik. Sementara itu, dibandingkan penelitian Faizah et al. (2021) dengan judul “Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD”, yang memanfaatkan *board game* untuk meningkatkan minat belajar PPKN pada siswa kelas 4, *board game* “JARAWA” tidak hanya menyasar peningkatan minat tetapi juga pemahaman materi Aksara Jawa melalui pendekatan evaluasi ganda, menggunakan angket skala Likert dan soal objektif, sehingga menghasilkan data yang lebih komprehensif terkait aspek afektif dan kognitif siswa. Dengan demikian, *board game* “JARAWA” tidak hanya mengadopsi pendekatan *game-based learning* seperti penelitian sebelumnya, tetapi juga memperkaya proses pengembangan dengan validasi ganda, desain

ergonomis, dan evaluasi holistik yang membuatnya lebih unggul dan aplikatif sebagai media pembelajaran Aksara Jawa di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan *board game* "JARAWA" berhasil memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Aksara Jawa di SDN Baujeng 2 Pasuruan. Media ini tidak hanya layak secara visual dan materi, tetapi juga terbukti meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi Aksara Jawa. Permainan yang menyenangkan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa tidak lagi merasa tertekan saat belajar topik yang sebelumnya dianggap sulit.

Ke depan, disarankan agar media pembelajaran berbasis *board game* ini dapat diimplementasikan secara lebih luas di sekolah-sekolah dasar lainnya, terutama di wilayah yang menerapkan muatan lokal Bahasa Jawa. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dipertimbangkan pengembangan media ini dalam bentuk digital atau *hybrid* untuk menyesuaikan dengan lingkungan belajar abad ke-21 yang semakin berbasis teknologi.

REFERENSI

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133–148. <https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>
- Bluewoodkids. (2024). *How Color Psychology Impacts Child Development*. Bluewoodkids. <https://bluewoodkids.com/blogs/colorful-beginnings-color-psychology-in-child-development/the-impact-of-color-psychology-on-child-development-a-comprehensive-guide>
- Burhaein, E. (2017). *Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD*. 1, 51–58.
- Clark, R. E. (1994). Media will never influence learning. *Educational Technology Research and Development*, 42(2), 21–29. <https://doi.org/10.1007/BF02299088>
- Damariswara, R. (2020). *Belajar Bahasa Jawa untuk Mahasiswa PGSD dan Guru SD*. Penerbit Surya Pustaka Ilmu.
- Fadli, R. (2021). *Tahap Perkembangan Anak Usia 10-12 Tahun, Simak Ulasannya*. halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-10-12-tahun>
- Faidah, D. A. N. (2021). *Mengenal Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Dunia Desain Grafis*. Gamelab.id. <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>
- Gamelab Indonesia. (2020). *Serious Game VS Game-based Learning, Beda?* <https://www.gamelab.id/news/195-serious-game-vs-game-based-learning-beda>
- Gunarsa, S. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT BPK Gunung Mulia.
- Jalongo, M. R. (2004). *Young Children and Picture Books*. The National Association for the Education of Young Children.
- Kemdikbud, P. W. (2018). *Badan Bahasa Petakan 652 Bahasa Daerah di Indonesia*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/07/badan-bahasa-petakan-652-bahasa-daerah-di-indonesia>
- Kendra Cherry, Mse. (2024). *Psychology of the Color Orange*. verywellmind.com. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-orange-2795818>?
- Kendra Cherry, Mse. (2025). *What the Color Brown Means in Psychology and How It Affects Your Mindset*. verywellmind.com. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-brown-2795816>?

- Kurt, S., & Osueke, K. K. (2014). The Effects of Color on the Moods of College Students. *SAGE Open*, 4(1). <https://doi.org/10.1177/2158244014525423>
- Lidwell, William., Holden, Kritina., & Butler, Jill. (2010). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Mulyana. (2008). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Tiara Wacana.
- Nodelman, P. (1988). *Word About Pictures-The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3, 171–187. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. (2008). Tiara Wacana.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). Game-Based Learning: Latest Evidence and Future Directions. *National Foundation for Educational Research*.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Saputro, F. E. (2021). *Perancangan Game Edukasi Sarjo (Aksara Jowo) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa di SDN 1 Blulukan*. 31.
- Setiautami, D. (2011). EKSPERIMENT TIPOGRAFI DALAM VISUAL UNTUK ANAK. *HUMANIORA*, 2, 311–317.
- Setyohadi, B. (2010). *Pengaruh Warna terhadap Kamar Tidur Anak*. 12, 79–90.
- Shofiyana, H. A., & Nita, C. I. R. (2019). *Pengembangan Media Papan Kubus Aksara Jawa (PAKURAJA) Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 3, 341–353. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT RajaGrafindo. <https://www.scribd.com/document/614546986/Pengantar-Evaluasi-Pendidikan-Oleh-Anas-Sudijono>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwardi Endraswara. (2009). *30 Metode Pembelajaran Bahasa & Sastra Jawa*. Lumbung Ilmu.
- Theana Putri Permananda & Wahyudi. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894>
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual* (2 ed.). UTM PRESS.
- Wardhanika, E., Tryanasari, D., & Hs, A. K. (2022). *Pembelajaran bahasa jawa sebagai muatan lokal di sekolah dasar*. 1, 482–485.