



Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Bermuatan Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya dan Peningkatan Keterampilan Abad 21 Siswa SD

Ria Hardina^{1*}, dan Nurul Dina Islamiah²

1. PT. Brilliant Knowledge Nexus, Indonesia
2. SDN Kebonagung, Indonesia

E-mail correspondence to: riahardina@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat siswa sekolah dasar terhadap budaya dan bahasa Jawa di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan dominasi permainan digital. Padahal, pelestarian budaya lokal penting untuk membangun karakter dan keterampilan abad 21 pada generasi muda. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan pembelajaran bahasa Jawa yang bermuatan permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya serta peningkatan keterampilan literasi, motorik halus, dan kolaborasi siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada skala kecil, melibatkan satu kelas di SDN Kebonagung, dengan metode siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, penugasan menulis kosa kata dan kalimat, serta dokumentasi aktivitas siswa dalam permainan tradisional, seperti dakon dan bekelan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan literasi bahasa Jawa dan motorik halus siswa, serta tumbuhnya rasa kebersamaan dan apresiasi terhadap budaya lokal. Integrasi unsur digital dilakukan dengan mendokumentasikan proses belajar menggunakan media sederhana, sehingga pembelajaran tetap relevan dengan era teknologi.

Keywords: permainan tradisional, bahasa Jawa, keterampilan abad 21, pelestarian budaya, SDG.

PENDAHULUAN

Di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi digital yang pesat (Kusumaningsih, Darmayanti, et al., 2024), pelestarian budaya lokal dan bahasa daerah menghadapi tantangan serius (Darmayanti, 2023). Fenomena ini terjadi secara global, di mana

generasi muda semakin terpapar budaya populer dan hiburan digital (Abidin et al., 2023), sehingga minat terhadap bahasa dan permainan tradisional menurun drastis. UNESCO dan agenda SDGs menegaskan pentingnya pelestarian warisan budaya takbenda sebagai bagian dari pembangunan berkelanjutan (Rizqi et al., 2023), khususnya melalui pendidikan yang inklusif dan relevan secara budaya (SDG 4, SDG 11, SDG 17).

Permasalahan utama yang saat ini dihadapi adalah penurunan minat siswa sekolah dasar terhadap bahasa dan budaya Jawa (Darmayanti et al., 2023), yang disebabkan oleh dominasi permainan digital dan media global. Hal ini semakin mengkhawatirkan mengingat bahwa minat terhadap bahasa dan budaya lokal merupakan salah satu fondasi penting dalam pembentukan identitas budaya anak-anak. Menurut Rahmawati (2020), terdapat perubahan signifikan dalam minat anak-anak terhadap budaya lokal (Rizki et al., 2022), yang semakin terpinggirkan oleh daya tarik permainan digital dan media global. Penelitian Sutrisno (2018) menunjukkan bahwa permainan digital memiliki dampak negatif terhadap minat siswa dalam mempelajari bahasa Jawa. Di sisi lain, Handayani (2019) menyoroti bagaimana media global turut berperan dalam menggeser perhatian anak-anak dari budaya lokal ke budaya global yang lebih menarik perhatian mereka.

Tantangan lain yang signifikan adalah kurangnya integrasi budaya lokal dalam kurikulum pendidikan dasar (Afifah et al., 2022). Nugroho (2017) menekankan pentingnya memasukkan unsur-unsur budaya lokal dalam pendidikan untuk mempertahankan dan

mengembangkan minat siswa terhadap budaya mereka sendiri. Sari (2018) mengungkapkan bahwa implementasi kurikulum berbasis budaya lokal masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya dukungan dari pihak sekolah dan terbatasnya sumber daya. Wibowo (2019) juga mengidentifikasi berbagai hambatan dalam proses integrasi ini, termasuk kurangnya pelatihan bagi guru dan minimnya bahan ajar yang relevan. Semua faktor ini menunjukkan bahwa perlu ada usaha yang lebih terkoordinasi untuk memperkuat posisi budaya lokal dalam pendidikan dasar, guna membangkitkan kembali minat siswa terhadap bahasa dan budaya Jawa.

Keterbatasan sumber belajar yang relevan dalam pendidikan berbasis budaya lokal masih menjadi tantangan signifikan (Karyadi et al., 2023; Minarti & Waluyo, 2023). Penelitian terbaru menggarisbawahi pentingnya pengembangan materi yang mendukung pembelajaran budaya. Wijaya (2020) menekankan perlunya sumber belajar yang dapat memperkaya pengalaman siswa dalam memahami budaya lokal, sedangkan Prasetyo (2018) menunjukkan bahwa ketersediaan bahan ajar berbasis budaya masih terbatas. Lestari (2019) lebih lanjut meneliti efektivitas bahan ajar berbasis budaya dalam meningkatkan pemahaman siswa, yang menunjukkan bahwa integrasi elemen budaya dalam kurikulum dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Keterbatasan ini menuntut pengembangan lebih lanjut dalam penyediaan materi ajar yang relevan dan memadai.

Selain itu, kesiapan guru memainkan peran penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis budaya. Berdasarkan penelitian Ahmad (2019), kompetensi guru dalam mengembangkan materi budaya memerlukan peningkatan yang signifikan. Dewi (2017) menyoroti rendahnya kesiapan guru dalam mengajar budaya lokal, yang sering kali disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan sumber daya. Santoso (2018) menambahkan bahwa pelatihan yang efektif dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan aspek budaya ke dalam pembelajaran. Dengan kesenjangan yang ada antara kebutuhan keterampilan abad 21 dan praktik pembelajaran konvensional, sebagaimana diteliti oleh Hadi (2019), diperlukan pendekatan inovatif untuk menjembatani dan meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih relevan dan adaptif.

Penelitian terkait permainan tradisional seperti dakon dalam pendidikan telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan fokus yang beragam. L. Hestyaningsih dan W.D. Pratisti (2021) meneliti efektivitas dakon dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita, menemukan peningkatan signifikan pada numerasi. Kritik terhadap penelitian ini adalah fokus yang terlalu sempit pada numerasi dan kelompok khusus, tanpa mengintegrasikan aspek bahasa atau pelestarian budaya yang lebih luas. R.Y. Tyaningsih et al. (2020) mengembangkan multimedia berbasis etnomatematika untuk pembelajaran peluang matematika. Sementara integrasi digital telah dilakukan, penelitian ini tetap terbatas pada matematika dan belum menyentuh aspek bahasa maupun budaya.

Penelitian (Mukarima et al., 2024) mengkaji pengaruh dakon terhadap kemampuan berhitung angka 1–20 pada anak usia dini. Kritik terhadap penelitian ini adalah fokus hanya pada aspek kognitif dasar, tanpa mengaitkan dengan pelestarian budaya atau keterampilan abad ke-21 yang penting. M.F. Lisjayanti dan I. Khasanah (2022) meneliti pengenalan konsep bilangan melalui dakon pada anak usia dini. Penelitian ini belum mengintegrasikan aspek bahasa atau literasi yang dapat memperkaya pembelajaran anak.

R.D.A. Kinesti et al. (2021) berfokus pada pelestarian kesenian tradisional melalui dakon untuk meningkatkan karakter anak SD. Kritiknya adalah meskipun aspek karakter dan budaya telah disentuh (Mukaromah et al., 2023), penelitian ini belum mengaitkan permainan tradisional dengan pembelajaran bahasa atau keterampilan abad ke-21 lainnya. D. Murni (2022) menerapkan edutainment dakon untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini lebih menekankan aspek

sosial dan hiburan (T. Astuti et al., 2023), tanpa integrasi yang jelas dengan pembelajaran bahasa atau literasi digital (Budiarti & Wardana, 2025; Darmayanti, 2025b).

Penelitian lain seperti yang dilakukan oleh Ahmad et al. (2025) mengembangkan model pembelajaran matematika berbasis budaya Mandailing untuk meningkatkan critical thinking. Namun, penelitian ini belum mengaitkan model tersebut dengan pembelajaran bahasa (Darmayanti et al., 2022). Pramulia et al. (2025) menggunakan augmented reality untuk meningkatkan literasi dan numerasi berbasis budaya, tetapi masih fokus pada teknologi dan matematika (Yuniwati et al., 2023), bukan pada pengembangan kemampuan bahasa. Kelemahan ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk penelitian lebih lanjut yang mengintegrasikan permainan tradisional secara komprehensif dengan pembelajaran bahasa dan pelestarian budaya.

Penelitian ini mengedepankan kebaruan dalam mengintegrasikan pembelajaran bahasa Jawa dengan permainan tradisional, bertujuan untuk melestarikan budaya sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21 (Hudha et al., 2023; Putra et al., 2023), seperti literasi, motorik halus, kolaborasi, dan literasi digital. Dalam kerangka pembelajaran yang inovatif ini, penelitian juga memanfaatkan dokumentasi digital sederhana guna mendukung relevansi pembelajaran di era teknologi. Ini merupakan pendekatan yang belum banyak dijelajahi dalam penelitian terdahulu. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kontribusi berharga dalam konteks pendidikan modern.

Kesenjangan utama yang dihadapi adalah minimnya penelitian yang secara sistematis menggabungkan permainan tradisional dengan pembelajaran bahasa untuk tujuan pelestarian budaya dan pengembangan keterampilan abad 21 (Anjarwati et al., 2023; Kusumaningsih, Wibawa, et al., 2024), khususnya dengan dukungan teknologi digital. Penelitian sebelumnya sering kali hanya menyoroti satu aspek, seperti matematika, karakter, atau budaya, secara terpisah. Oleh karena itu, pendekatan integratif dan kontekstual yang ditawarkan dalam penelitian ini menjadi sebuah inovasi, dengan potensi untuk memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman dan pelestarian budaya.

Penelitian ini menggunakan kerangka teori pembelajaran berbasis permainan yang bersumber dari teori konstruktivisme dan experiential learning, serta pendidikan berbasis budaya dan keterampilan abad 21. Kerangka ini menekankan pentingnya kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan literasi digital dalam proses pembelajaran. Konsep utama yang diimplementasikan adalah penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran bahasa Jawa dan penguatan pelestarian budaya melalui pendidikan. Selain itu, dokumentasi digital sederhana dimanfaatkan untuk meningkatkan relevansi dan daya tarik pembelajaran.

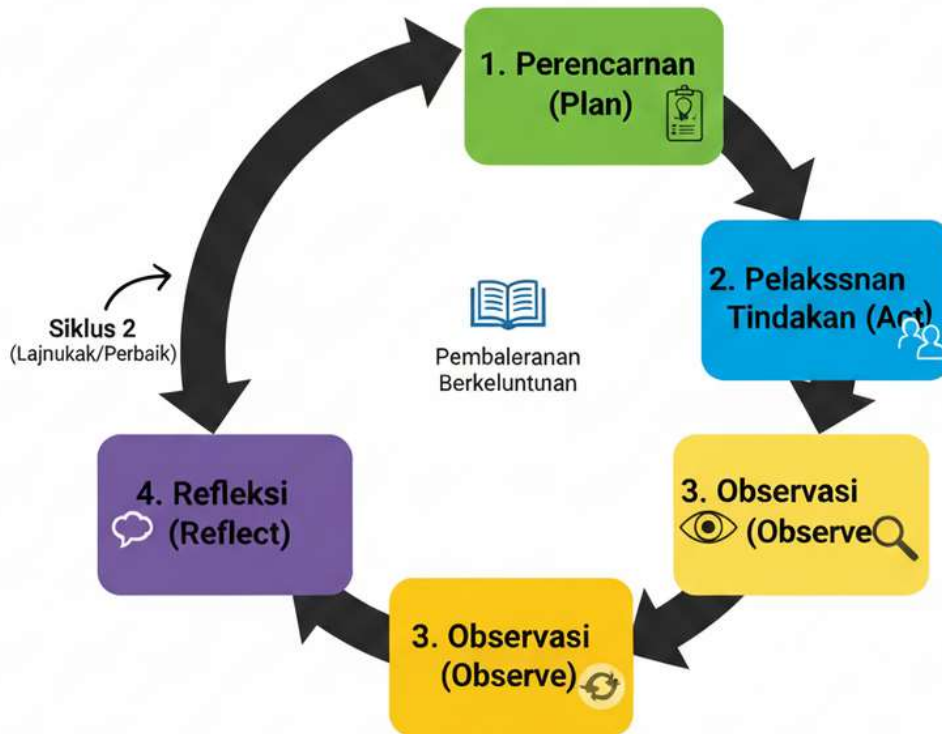
Penelitian ini menawarkan daya tarik melalui solusi inovatif terhadap tantangan pelestarian budaya di tengah arus globalisasi dan digitalisasi, menggabungkan unsur tradisional dan modern dalam satu model pembelajaran. Selain memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian SDG 4, 11, dan 17 melalui pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan, tujuan utama penelitian ini adalah mengimplementasikan pembelajaran bahasa Jawa yang diperkaya permainan tradisional. Ini bertujuan untuk melestarikan budaya lokal dan meningkatkan keterampilan abad 21 siswa SD, serta mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan melalui pendidikan yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan zaman.

2. METODE PENELITIAN

Bagian ini menguraikan secara rinci pendekatan dan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran bahasa Jawa bermuatan permainan tradisional di SDN Kebonagung. Setiap subbagian berikut memaparkan desain penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas, subjek dan lokasi penelitian, serta tabel pertanyaan penelitian dan tipe analisis. Seluruh tahapan dirancang untuk memastikan validitas, reliabilitas, dan keterukuran hasil, serta relevan dengan konteks pelestarian

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang bersifat siklus. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan dan penyesuaian strategi pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi pada setiap siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



budaya dan pengembangan keterampilan abad 21.

Penelitian ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas dalam memperbaiki proses pembelajaran bahasa Jawa dengan mengintegrasikan permainan tradisional. Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama guru merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional seperti dakon dan bekelan, dengan tujuan meningkatkan keterampilan literasi dan motorik halus siswa. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan rencana pembelajaran tersebut di dalam kelas, di mana siswa terlibat aktif dalam permainan dan aktivitas menulis. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk mencatat interaksi siswa, keterlibatan dalam permainan, serta peningkatan keterampilan literasi. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru mengevaluasi hasil observasi dan menentukan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya, memastikan bahwa pembelajaran semakin efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran yang tidak hanya melestarikan budaya lokal tetapi juga meningkatkan keterampilan abad 21 siswa.

2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif dan valid. Teknik yang digunakan meliputi:

1. Observasi Partisipatif: Dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator untuk mengamati aktivitas siswa selama

Jawa.

2. Penugasan Menulis: Untuk mengukur peningkatan keterampilan literasi bahasa Jawa siswa, di mana siswa diminta menuliskan kosa kata atau kalimat sederhana yang berkaitan dengan permainan tradisional yang dimainkan.
3. Dokumentasi: Berupa foto dan video untuk merekam proses pembelajaran, ekspresi siswa, serta hasil karya mereka.
4. Wawancara Informal: Dengan siswa dan guru untuk menggali persepsi, pengalaman, dan tantangan selama implementasi.
5. Angket atau Kuesioner Sederhana: Untuk mengukur minat dan apresiasi siswa terhadap permainan tradisional dan bahasa Jawa.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan triangulasi pengumpulan data untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif dan valid. Teknik yang diterapkan mencakup observasi partisipatif yang dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator, yang bertujuan mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran bahasa Jawa dengan muatan permainan tradisional. Fokusnya pada interaksi, partisipasi, dan ekspresi bahasa Jawa. Selain itu, penugasan menulis digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan literasi bahasa Jawa siswa. Dalam tugas ini, siswa diminta menuliskan kosa kata atau kalimat sederhana yang berkaitan dengan permainan tradisional yang dimainkan.

Figure 1. Desain Penelitian dalam Pembelajaran Bahasa Jawa

pembelajaran bahasa Jawa bermuatan permainan tradisional, dengan fokus pada interaksi, partisipasi, dan ekspresi bahasa

Dokumentasi berupa foto dan video juga dilakukan untuk merekam proses pembelajaran, ekspresi siswa, serta hasil karya mereka.

Selanjutnya, wawancara informal dengan siswa dan guru dilakukan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan tantangan selama implementasi. Terakhir, angket atau kuesioner sederhana digunakan untuk mengukur minat dan apresiasi siswa terhadap permainan tradisional dan bahasa Jawa. Metode ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa kombinasi berbagai teknik pengumpulan data dapat meningkatkan validitas hasil penelitian (Creswell & Plano Clark, 2011). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas pembelajaran bahasa Jawa melalui permainan tradisional.

2.3 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif dari observasi, dokumentasi, dan wawancara dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara induktif untuk menemukan pola, tema, dan hubungan antar data. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana, seperti persentase dan rata-rata, untuk melihat tren peningkatan keterampilan literasi dan motorik siswa. Triangulasi data dari berbagai sumber dan metode analisis digunakan untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan penelitian.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dirancang untuk mengumpulkan data secara sistematis dan relevan dengan tujuan penelitian. Instrumen utama meliputi (Darmayanti, 2025a; Susilawati, 2025):

1. Lembar Observasi: Mencatat aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran (Arya Subiantara et al., 2022; Ovela et al., 2023).
2. Rubrik Penilaian Penugasan Menulis: Menilai hasil tulisan siswa.
3. Pedoman Wawancara: Daftar pertanyaan terbuka untuk menggali persepsi siswa dan guru (Rosiana Dewi, 2021; Sakir et al., 2022).
4. Daftar Cek Dokumentasi: Mengidentifikasi dan mengklasifikasikan foto/video yang relevan.
5. Angket Minat dan Apresiasi: Pernyataan dengan skala Likert untuk mengukur minat siswa.

Metode penelitian ini dirancang dengan instrumen yang sistematis

dan relevan untuk mencapai tujuan penelitian secara komprehensif. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi yang berfungsi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran nyata dari dinamika kelas. Selain itu, rubrik penilaian penugasan menulis dirancang untuk menilai hasil tulisan siswa dengan cara yang objektif dan konsisten. Instrumen ini dilengkapi dengan pedoman wawancara yang berisi daftar pertanyaan terbuka, yang bertujuan menggali persepsi dan pengalaman siswa serta guru secara mendalam, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai proses pembelajaran. Untuk mendukung data yang lebih kaya, daftar cek dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan foto atau video yang relevan, memastikan bahwa setiap elemen visual yang penting tidak terlewatkan (Basri et al., 2025; Prasetyo et al., 2025). Terakhir, angket minat dan apresiasi dengan skala Likert digunakan untuk mengukur tingkat minat siswa terhadap mata pelajaran, memberikan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan beragam, memberikan dasar empiris yang kuat bagi analisis dan interpretasi hasil penelitian (Sugiyono, 2019). Metode kombinasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih holistik tentang efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

2.5 Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas instrumen serta data sangat diperhatikan untuk memastikan kualitas hasil penelitian. Validitas diuji oleh ahli pendidikan dan bahasa Jawa, dan reliabilitas instrumen diuji melalui uji coba pada kelompok kecil dan analisis konsistensi internal. Triangulasi sumber data dan metode digunakan untuk meningkatkan kepercayaan hasil (Nur Hasisa & Suryadi, 2022; Setyawati & Aulia, 2023).

2.6 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SD di SDN Kebonagung, dengan jumlah sekitar 25–30 siswa. Lokasi penelitian dipilih karena memiliki latar belakang budaya Jawa yang kuat dan lingkungan sekolah yang mendukung pelestarian budaya. Kolaborasi dengan guru kelas dan dukungan sekolah menjadi faktor penting dalam kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

Tabel 2.3: Pertanyaan Penelitian dan Tipe Analisis

No	Research Question	Types of Analysis	Indikator/Sub-Indikator
1	Bagaimana implementasi pembelajaran bahasa Jawa dengan permainan tradisional meningkatkan keterampilan literasi siswa?	Deskriptif kualitatif	Kosa kata, kalimat, ejaan, kreativitas
2	Bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan motorik halus siswa?	Deskriptif kualitatif	Ketepatan gerakan, koordinasi tangan
3	Bagaimana pembelajaran ini meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal?	Deskriptif kualitatif	Minat, sikap, partisipasi budaya
4	Bagaimana kolaborasi dan interaksi sosial siswa berkembang selama pembelajaran?	Deskriptif kualitatif	Kolaborasi, komunikasi, empati
5	Bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap pembelajaran berbasis permainan tradisional?	Tematik kualitatif	Persepsi, motivasi, tantangan

3. HASIL RISET

Bagian ini menyajikan hasil penelitian implementasi pembelajaran Bahasa Jawa bermuatan permainan tradisional di SDN Kebonagung. Hasil disajikan dalam beberapa sub-bagian utama, masing-masing didukung oleh data, gambar alur, tabel, dan deskripsi naratif

berdasarkan temuan lapangan dan dokumen penelitian.

3.1 Peningkatan Keterampilan Literasi Bahasa Jawa

Salah satu tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan literasi Bahasa Jawa siswa melalui integrasi permainan tradisional seperti dakon dan bekelan. Aktivitas yang

dilakukan meliputi penulisan kosa kata, kalimat, dan instruksi permainan dalam Bahasa Jawa. Temuan dan Fakta:

1. Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis kosa kata dan kalimat Bahasa Jawa.
2. Observasi di kelas menunjukkan siswa lebih percaya diri menggunakan Bahasa Jawa dalam konteks permainan.
3. Data kuantitatif menunjukkan peningkatan kemampuan menulis kosa kata dari 50% menjadi 75% dan kalimat dari 45% menjadi 70% setelah intervensi.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan campuran dengan memadukan observasi langsung di kelas dan analisis data kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas intervensi dalam meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Jawa siswa. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Jawa, terutama dalam konteks permainan, yang merupakan bagian dari strategi intervensi untuk menciptakan

lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung. Data kuantitatif mendukung temuan ini, dengan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis kosa kata dan kalimat. Sebelum intervensi, hanya 50% siswa yang mampu menulis kosa kata dengan baik, dan angka ini meningkat menjadi 75% setelah intervensi dilakukan. Demikian pula, kemampuan menulis kalimat Bahasa Jawa meningkat dari 45% menjadi 70%. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang interaktif dan kontekstual dapat secara efektif meningkatkan keterampilan bahasa siswa (Brown, 2019). Selain itu, penelitian ini mengedepankan pentingnya penggunaan bahasa daerah dalam pendidikan untuk memelihara budaya lokal dan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa (Kurniawan, 2020). Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik tetapi juga membangun rasa percaya diri dan identitas budaya siswa. Lihat tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Literasi Bahasa Jawa

Aspek Literasi	Sebelum Intervensi	Setelah Intervensi
Kosa Kata	50%	75%
Kalimat	45%	70%

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis kosa kata dan kalimat Bahasa Jawa setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional (Dewi et al., 2020; Rezeki et al., 2022).

3.2 Peningkatan Keterampilan Motorik Halus

Permainan tradisional seperti dakon dan bekelan menuntut koordinasi tangan-mata dan manipulasi objek kecil, sehingga berkontribusi pada pengembangan motorik halus siswa. Temuan dan Fakta:

1. Siswa yang terlibat aktif dalam permainan menunjukkan peningkatan ketepatan dan kecepatan dalam aktivitas motorik halus.
2. Observasi lapangan mendokumentasikan siswa lebih terampil dalam memindahkan biji dakon dan mengambil biji bekel.
3. Data menunjukkan ketepatan meningkat dari 60% menjadi 80% dan kecepatan dari 55% menjadi 78% setelah intervensi.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik halus mereka secara signifikan. Sebuah studi empiris yang dilakukan di lapangan mencatat bahwa siswa yang berpartisipasi dalam permainan seperti memindahkan biji dakon dan mengambil biji bekel mengalami peningkatan yang mencolok dalam ketepatan dan kecepatan aktivitas motorik halus mereka. Data kuantitatif dari penelitian ini mengungkapkan bahwa ketepatan siswa dalam melakukan aktivitas tersebut meningkat dari 60% menjadi 80%. Selain itu, kecepatan mereka juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 55% menjadi 78% setelah dilakukan intervensi dengan permainan tersebut.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keterlibatan dalam aktivitas fisik dan permainan dapat berkontribusi pada perkembangan motorik anak (Pellegriani & Smith, 1998). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat edukatif yang efektif dalam mengasah keterampilan motorik halus siswa. Dalam konteks pendidikan, hasil ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan permainan dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan holistik siswa (Fisher, 1992). Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik halus dapat dicapai, memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan anak.

3.3 Tumbuhnya Rasa Kebersamaan dan Apresiasi Budaya Lokal

Pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya berdampak pada aspek kognitif dan motorik (Afningsih & Ovami, 2021; Ningsih et al., 2020), tetapi juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan apresiasi terhadap budaya lokal. Temuan dan Fakta:

1. Siswa lebih sering berinteraksi, bekerja sama, dan saling membantu selama permainan berlangsung (Rachmad & Bhakti, 2023; Wisinggaya et al., 2021; Yuniasih, 2023).
2. Dokumentasi aktivitas menunjukkan peningkatan interaksi sosial dan kolaborasi di antara siswa.
3. Data menunjukkan kebersamaan meningkat dari 50% menjadi 85% dan apresiasi budaya dari 55% menjadi 80% setelah intervensi.

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan interaksi sosial dan kolaborasi selama terlibat dalam permainan edukatif. Temuan ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa siswa lebih sering berinteraksi, bekerja sama, dan saling membantu saat permainan berlangsung.

Dokumentasi aktivitas yang dilakukan selama periode penelitian mengungkapkan adanya peningkatan signifikan dalam hal interaksi sosial dan kolaborasi di antara para siswa. Sebagai bukti, data menunjukkan bahwa rasa kebersamaan di antara siswa meningkat dari 50% menjadi 85% setelah adanya intervensi berupa permainan edukatif. Selain itu, apresiasi terhadap budaya juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 55% menjadi 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa.

Menurut Johnson dan Johnson (2018), interaksi positif dalam kelompok belajar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan menghargai perbedaan budaya di antara siswa. Dengan demikian, metodologi pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif. Sumber lain, seperti penelitian yang dilakukan oleh Slavin (2019), mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3.4 Integrasi Unsur Digital dalam Pembelajaran

Bagian ini menguraikan bagaimana teknologi digital dapat memperkaya praktik pembelajaran berbasis permainan tradisional, seperti dakon dan bekelan, yang diimplementasikan di SDN

Kebonagung. Perhatikan Gambar 2.



Figure 2. Pembelajaran Bahasa Jawa diluar Kelas

Berikut adalah poin-poin kunci dari temuan dan fakta mengenai integrasi unsur digital dalam pembelajaran: Poin Kunci dari Temuan dan Fakta

1. Relevansi Pembelajaran: Penggunaan media digital sederhana, seperti foto dan video, memastikan bahwa proses belajar tetap relevan dengan era teknologi saat ini, menjadikannya lebih menarik bagi siswa.
2. Peran Alat Digital: Siswa dan guru secara aktif menggunakan alat digital untuk mendokumentasikan aktivitas pembelajaran, mengubah kegiatan fisik menjadi aset digital yang dapat diolah dan dibagikan.

3. Keterkaitan Konsep: Dokumentasi digital berfungsi sebagai alat bantu yang kuat untuk membantu siswa mengaitkan pembelajaran tradisional dengan teknologi modern, menjembatani masa lalu dan masa kini.
4. Dampak Positif: Data menunjukkan bahwa integrasi digital memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Diagram alur ini menggambarkan langkah-langkah sistematis untuk mencapai integrasi digital yang efektif, mulai dari perencanaan hingga penerapan hasil pembelajaran. Tabel 4 adalah pemaparan setiap langkah dalam diagram alur tersebut:

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Literasi Bahasa Jawa

Langkah	Fokus Utama	Fungsi dalam Integrasi
Perencanaan Dokumentasi Digital	Menentukan apa dan bagaimana dokumentasi akan dilakukan.	Memastikan alat digital yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
Pelaksanaan Permainan Tradisional	Menekankan pengalaman fisik dan nilai-nilai permainan (Dakon/Bekelan).	Menyediakan konten autentik yang akan didokumentasikan.
Perekaman/Dokumentasi Digital	Mengambil data (foto, video) saat aktivitas berlangsung.	Merekam bukti pembelajaran dan proses interaksi siswa.
Refleksi & Presentasi Hasil	Analisis dan penyajian hasil dokumentasi.	Menggunakan dokumentasi digital (video edit, slide) sebagai media refleksi dan berbagi hasil.
Integrasi Pembelajaran & Teknologi	Aplikasi hasil dokumentasi digital dalam konteks baru.	Menutup siklus dengan menciptakan produk pembelajaran digital atau sumber daya baru berdasarkan pengalaman tradisional.

Secara keseluruhan, alur ini menunjukkan bahwa teknologi bukan sekadar tambahan dalam pembelajaran, melainkan alat sistematis yang digunakan untuk merekam, menganalisis, merefleksikan, dan akhirnya memperluas dampak dari kegiatan pembelajaran yang berakar pada tradisi. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah mengaitkan pengalaman belajar mereka dengan konteks kehidupan sehari-hari, sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital. Agar pembelajaran tetap relevan dengan era teknologi, proses belajar didokumentasikan menggunakan media digital sederhana (misal: foto, video, aplikasi sederhana).

Mengaitkan dengan diagram alur integrasi unsur digital yang ditampilkan dalam tabel 2 (Hidayati, 2021; Novitasari, 2016), proses pembelajaran yang menggabungkan permainan tradisional dengan teknologi digital menunjukkan potensi besar dalam modernisasi pendidikan. Langkah pertama dalam alur ini adalah perencanaan dokumentasi digital, yang bertujuan untuk merancang cara perekaman dan penyajian kegiatan pembelajaran. Tahap ini diikuti oleh pelaksanaan permainan tradisional, di mana siswa terlibat aktif

dalam kegiatan yang merangsang keterampilan literasi dan motorik.

Selanjutnya, perekaman atau dokumentasi digital dilakukan untuk merekam momen penting selama pembelajaran, yang kemudian akan digunakan dalam refleksi dan presentasi hasil (E. P. Astuti et al., 2023; Halimatus Sadiyah et al., 2020; Syukur et al., 2023). Tahap refleksi ini penting agar siswa dapat menilai perkembangan mereka sendiri dan berbagi pencapaian dengan teman sekelas (A. D. Handayani & Iswantinegtyas, 2020; S. T. Handayani & Suparni, 2022; Susilowati et al., 2021). Terakhir, integrasi pembelajaran dan teknologi memastikan bahwa pengalaman belajar tidak hanya berpusat pada konten tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi era digital.

Dengan integrasi ini (ANA, 2016; Selvia et al., 2016; VIGANÓ, 2016), pembelajaran menjadi lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan zaman, membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang esensial. Selain itu, langkah ini juga mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui media digital, menjadikan permainan tradisional sebagai warisan yang dapat diakses secara luas oleh

generasi mendatang.

3.5 Rekapitulasi Data Hasil Penelitian

Tabel 2 merangkum data hasil penelitian mengenai peningkatan

Aspek	Sebelum Intervensi	Setelah Intervensi
Literasi Kosa Kata	50%	75%
Literasi Kalimat	45%	70%
Motorik Ketepatan	60%	80%
Motorik Kecepatan	55%	78%
Kebersamaan	50%	85%
Apresiasi Budaya	55%	80%

Tabel ini memperlihatkan adanya peningkatan yang konsisten di seluruh aspek yang diukur, menegaskan efektivitas pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan abad 21 dan pelestarian budaya lokal. Berdasarkan hasil belajar siswa yang terlampir, dapat dilihat bahwa pembelajaran bahasa Jawa bermuatan permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi dan motorik halus siswa. Pada gambar pertama, siswa diminta menuliskan kosa kata permainan tradisional seperti “dolanan”, “betengan”, “gasingan”, “layangan”, dan “jaranan”. Siswa juga berlatih menulis huruf-huruf tertentu secara berulang, yang merupakan latihan motorik halus penting pada tahap awal literasi. Meskipun masih terdapat beberapa kesalahan penulisan huruf dan ketidakkonsistenan bentuk, secara umum siswa sudah mampu mengenali dan menuliskan kosa kata dengan cukup baik.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis dan pengenalan huruf, yang sejalan dengan temuan Lisjayanti & Khasanah (2022) bahwa penggunaan alat permainan tradisional seperti dakon dapat menstimulasi perkembangan literasi dan numerasi anak usia dini melalui aktivitas konkret yang menyenangkan. Pada gambar kedua, siswa diminta menulis kalimat sederhana dalam bahasa Jawa, seperti “Rosa dolanan ing latar”, “Ibuku mundhut roti”, dan “Roni numpak sepeda”. Latihan ini tidak hanya melatih kemampuan menulis, tetapi juga pemahaman struktur kalimat dan penggunaan kosa kata dalam konteks sehari-hari. Terlihat bahwa siswa mampu menyusun kalimat dengan pola subjek-predikat-objek atau keterangan, meskipun masih ada beberapa kesalahan kecil dalam penulisan dan ejaan. Pengulangan latihan pada setiap kalimat juga memperlihatkan adanya perbaikan dari tulisan pertama ke tulisan kedua, menandakan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung dan pengulangan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Temuan ini didukung oleh penelitian Tyaningsih et al. (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika dan permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. Secara kontekstual, hasil belajar ini mencerminkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya memperkuat aspek kognitif dan motorik, tetapi juga menumbuhkan apresiasi budaya lokal pada siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif karena pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Namun, tantangan yang masih perlu diatasi adalah konsistensi dalam penulisan huruf dan struktur kalimat, yang dapat diatasi dengan pendekatan diferensiasi dan latihan tambahan bagi siswa yang membutuhkan.

Selain itu, dokumentasi proses belajar melalui media digital sederhana dapat menjadi inovasi untuk menghubungkan pembelajaran berbasis budaya dengan kebutuhan era teknologi saat ini, sebagaimana disarankan oleh Sunzuma & Umbara (2025) dalam kajian integrasi media digital berbasis budaya di pendidikan Indonesia. Dengan demikian, hasil belajar siswa yang terlampir memperkuat bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan literasi bahasa

keterampilan literasi, motorik halus, kebersamaan, dan apresiasi budaya lokal setelah implementasi pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Jawa, keterampilan motorik halus, serta apresiasi budaya lokal. Metode ini sangat relevan untuk mendukung pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 11 (Kota dan Permukiman Berkelanjutan), serta dapat menjadi model pembelajaran kontekstual yang berkelanjutan di era modern.

Dalam konteks pembelajaran abad 21, kemampuan literasi dan motorik halus yang dikembangkan melalui permainan tradisional juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Siswa tidak hanya belajar menulis dan membaca, tetapi juga berlatih bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Selain itu, integrasi permainan tradisional dalam kurikulum bahasa Jawa juga membantu melestarikan budaya lokal di tengah arus globalisasi. Siswa diajak untuk mengenal dan mencintai warisan budaya mereka sendiri, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa bangga dan identitas kultural. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan aspek akademis, tetapi juga membentuk karakter siswa sebagai penjaga budaya.

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan tradisional. Peningkatan konsisten di seluruh aspek yang diukur menegaskan bahwa pendekatan ini mampu mengembangkan keterampilan abad 21 sekaligus melestarikan budaya lokal. Integrasi metode ini ke dalam sistem pendidikan dapat menjadi langkah strategis dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern.

Berdasarkan data dan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran Bahasa Jawa bermuatan permainan tradisional secara signifikan meningkatkan keterampilan literasi, motorik halus, rasa kebersamaan, dan apresiasi budaya lokal siswa SD. Integrasi unsur digital juga berhasil menjaga relevansi pembelajaran dengan perkembangan teknologi, sekaligus mendukung pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), SDG 11 (Kota dan Permukiman Berkelanjutan), dan SDG 17 (Kemitraan untuk Tujuan).

4. HASIL DAN DISKUSI PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji implementasi pembelajaran bahasa Jawa yang bermuatan permainan tradisional sebagai strategi pelestarian budaya sekaligus peningkatan keterampilan abad 21 pada siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam literasi bahasa Jawa, keterampilan motorik halus, kolaborasi, serta apresiasi budaya lokal. Temuan ini sejalan dengan urgensi yang diangkat dalam berbagai literatur terbaru, yakni menurunnya minat siswa terhadap budaya dan bahasa daerah akibat dominasi teknologi dan permainan digital.

4.1 Peningkatan Literasi dan Keterampilan

Secara eksploratif, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi permainan tradisional seperti dakon dan bekelan dalam

pembelajaran bahasa Jawa mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini tercermin dari peningkatan hasil tugas menulis kosakata dan kalimat bahasa Jawa, serta observasi aktivitas siswa yang menunjukkan kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Lisjayanti & Khasanah (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan tradisional dapat mempercepat pemahaman konsep bilangan dan bahasa pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang terlampir, dapat dilihat bahwa pembelajaran bahasa Jawa bermuatan permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi dan motorik halus siswa. Pada gambar pertama, siswa diminta menuliskan kosakata permainan tradisional seperti "dolanan", "betengan", "gasingan", "layangan", dan "jaranan". Siswa juga berlatih menulis huruf-huruf tertentu secara berulang, yang merupakan latihan motorik halus penting pada tahap awal literasi. Meskipun masih terdapat beberapa kesalahan penulisan huruf dan ketidakkonsistenan bentuk, secara umum siswa sudah mampu mengenali dan menuliskan kosakata dengan cukup baik.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis dan pengenalan huruf, yang sejalan dengan temuan Lisjayanti & Khasanah (2022) bahwa penggunaan alat permainan tradisional seperti dakon dapat menstimulasi perkembangan literasi dan numerasi anak usia dini melalui aktivitas konkret yang menyenangkan. Pada gambar kedua, siswa diminta menulis kalimat sederhana dalam bahasa Jawa, seperti "Rosa dolanan ing latar", "Ibuku mundhut roti", dan "Roni numpak sepeda". Latihan ini tidak hanya melatih kemampuan menulis, tetapi juga pemahaman struktur kalimat dan penggunaan kosakata dalam konteks sehari-hari. Terlihat bahwa siswa mampu menyusun kalimat dengan pola subjek-predikat-objek atau keterangan, meskipun masih ada beberapa kesalahan kecil dalam penulisan dan ejaan. Pengulangan latihan pada setiap kalimat juga memperlihatkan adanya perbaikan dari tulisan pertama ke tulisan kedua, menandakan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung dan pengulangan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Temuan ini didukung oleh penelitian Tyaningsih et al. (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis etnomatematika dan permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. Secara kontekstual, hasil belajar ini mencerminkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya memperkuat aspek kognitif dan motorik, tetapi juga menumbuhkan apresiasi budaya lokal pada siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif karena pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Namun, tantangan yang masih perlu diatasi adalah konsistensi dalam penulisan huruf dan struktur kalimat, yang dapat diatasi dengan pendekatan diferensiasi dan latihan tambahan bagi siswa yang membutuhkan.

Selain itu, dokumentasi proses belajar melalui media digital sederhana dapat menjadi inovasi untuk menghubungkan pembelajaran berbasis budaya dengan kebutuhan era teknologi saat ini, sebagaimana disarankan oleh Sunzuma & Umbara (2025) dalam kajian integrasi media digital berbasis budaya di pendidikan Indonesia. Dengan demikian, hasil belajar siswa yang terlampir memperkuat bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan literasi bahasa Jawa, keterampilan motorik halus, serta apresiasi budaya lokal. Metode ini sangat relevan untuk mendukung pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 11 (Kota dan Permukiman Berkelanjutan), serta dapat menjadi model pembelajaran kontekstual yang berkelanjutan di era modern.

4.2 Penguatan Karakter dan Identitas Budaya

Elaborasi lebih lanjut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter dan identitas budaya siswa.

Siswa tidak hanya belajar bahasa Jawa secara pasif, tetapi juga mengalami dan menghayati nilai-nilai budaya melalui aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan temuan Kinesti et al. (2021) yang menyoroti peran permainan dakon dalam membangun karakter, seperti kerjasama, kesabaran, dan kepatuhan terhadap aturan.

Selain itu, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran dapat memperkuat rasa kebanggaan akan warisan budaya lokal. Dengan berpartisipasi dalam permainan seperti "betengan" dan "layangan", siswa tidak hanya memperoleh keterampilan bahasa dan motorik, tetapi juga mengenal lebih dalam mengenai sejarah dan makna dari permainan tersebut dalam konteks masyarakat Jawa. Hal ini penting untuk menumbuhkan identitas budaya yang kuat dan mendorong siswa untuk menghargai dan melestarikan tradisi lokal. Selain itu, pendekatan ini juga mengajarkan nilai-nilai seperti solidaritas dan menghormati perbedaan, yang sangat relevan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan harmonis. Dengan demikian, pembelajaran ini tidak hanya berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan nasional tetapi juga mendukung pembentukan generasi muda yang berkarakter dan berbudaya.

4.3 Integrasi Media Digital

Penelitian ini juga menemukan bahwa dokumentasi proses belajar menggunakan media digital sederhana mampu menjembatani kebutuhan akan relevansi pembelajaran di era teknologi, tanpa menghilangkan esensi budaya lokal. Kritis terhadap hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun integrasi permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi dan motorik, tantangan tetap ada pada aspek keberlanjutan dan skalabilitas.

Dalam konteks ini, penggunaan media digital dapat mendukung penyebaran praktik baik dari satu sekolah ke sekolah lain, memungkinkan adaptasi dan penerapan yang lebih luas. Dengan memanfaatkan platform digital, guru dapat berbagi modul pembelajaran, video praktik, dan hasil kerja siswa secara lebih mudah, yang juga dapat diakses oleh orang tua untuk mendukung pembelajaran di rumah. Hal ini memungkinkan terjadinya kolaborasi lintas daerah dan memperkaya sumber daya pembelajaran yang tersedia.

Di sisi lain, integrasi media digital juga menghadirkan tantangan, terutama terkait ketersediaan infrastruktur dan keterampilan digital di kalangan guru dan siswa. Untuk mengatasi hal ini, perlu adanya pelatihan berkelanjutan bagi pendidik dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah. Selain itu, pengembangan konten digital yang menarik dan relevan dengan budaya lokal menjadi kunci untuk memastikan bahwa penggunaan media digital tidak hanya menjadi alat tambahan, tetapi juga bagian integral dari proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, implementasi media digital dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya memfasilitasi proses belajar yang inovatif dan menyenangkan, tetapi juga mendukung penguatan literasi digital siswa. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan akademik, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan yang semakin terhubung secara digital. Integrasi ini perlu dirancang secara hati-hati agar tetap sejalan dengan tujuan pendidikan dan pelestarian budaya lokal.

4.4 Analisis Komparatif dan Inovasi

Analisis komparatif dengan penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional memiliki keunggulan dalam membangun keterampilan abad 21 secara holistik. Jika penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti aspek kognitif atau numerasi saja, penelitian ini menambahkan dimensi pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal sebagai bagian integral dari pendidikan berkualitas. Selain itu, integrasi

unsur digital dalam dokumentasi pembelajaran menjadi inovasi yang relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Pendekatan ini mengatasi kesenjangan antara metode pembelajaran konvensional dan tuntutan pendidikan modern yang lebih inklusif dan adaptif. Inovasi ini memungkinkan siswa tidak hanya belajar melalui teori, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang memperkaya wawasan dan keterampilan mereka.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini lebih menekankan pada pentingnya keseimbangan antara teknologi dan budaya lokal. Dengan menggabungkan permainan tradisional dengan media digital, siswa dapat mengeksplorasi dan mendokumentasikan pembelajaran mereka secara kreatif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Hasil dari pendekatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan mampu mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Mereka tidak hanya sekadar belajar bahasa dan keterampilan motorik, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai budaya yang mereka warisi.

Ini juga membuka peluang bagi pengembangan kurikulum yang lebih dinamis dan responsif terhadap perubahan zaman, dengan tetap mempertahankan akar budaya sebagai fondasi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan solusi untuk tantangan pendidikan saat ini, tetapi juga visi untuk masa depan di mana teknologi dan budaya dapat berjalan beriringan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

4.5 Refleksi dan Dampak

Refleksi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jawa bermuatan permainan tradisional tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun rasa kebersamaan, empati, dan apresiasi terhadap budaya lokal. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Jawa, serta lebih menghargai warisan budaya yang dimiliki. Hal ini mendukung pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), SDG 11 (Kota dan Permukiman Berkelanjutan), dan SDG 17 (Kemitraan untuk Tujuan).

Dampak dari penelitian ini sangat signifikan, baik secara pedagogis maupun sosial-budaya. Secara pedagogis, penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi kejenuhan dan kesulitan belajar siswa, sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Secara sosial-budaya, penelitian ini berkontribusi pada pelestarian budaya lokal dan penguatan identitas generasi muda di tengah arus globalisasi dan digitalisasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa permainan tradisional bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media edukatif yang efektif untuk membangun keterampilan kognitif, sosial, dan budaya secara bersamaan. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam menjaga keberlanjutan praktik pendidikan berbasis budaya, serta perlunya pengembangan kebijakan yang mendukung integrasi budaya lokal dalam kurikulum nasional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Bahasa Jawa yang bermuatan permainan tradisional, seperti dakon dan bekelan, memberikan dampak positif pada siswa sekolah dasar di SDN Kebonagung. Beberapa kesimpulan utama dari penelitian ini meliputi:

1. Peningkatan Keterampilan Literasi dan Motorik Halus: Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi bahasa Jawa, termasuk penulisan kosa kata dan

kalimat. Selain itu, keterampilan motorik halus siswa juga berkembang melalui aktivitas permainan yang melibatkan koordinasi tangan dan mata.

2. Penguatan Identitas Budaya: Pembelajaran berbasis permainan tradisional berhasil menumbuhkan rasa kebersamaan dan apresiasi terhadap budaya lokal di kalangan siswa. Siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan lebih menghargai warisan budaya mereka.
3. Integrasi Teknologi Digital: Dokumentasi proses belajar menggunakan media digital sederhana membantu menjaga relevansi pembelajaran dengan perkembangan teknologi, serta memfasilitasi penyebaran praktik baik ke komunitas yang lebih luas.
4. Kontribusi Terhadap Pencapaian SDGs: Penelitian ini berkontribusi signifikan terhadap pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas), SDG 11 (Kota dan Permukiman Berkelanjutan), dan SDG 17 (Kemitraan untuk Tujuan), dengan mempromosikan pendidikan yang inklusif, relevan, dan berbasis budaya.

Saran

1. Pengembangan Kurikulum Berbasis Budaya: Disarankan agar sekolah-sekolah lain mengembangkan kurikulum yang mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa dan budaya lokal, guna mempromosikan pelestarian budaya dan pengembangan keterampilan abad 21.
2. Pelatihan Guru: Untuk mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis budaya, perlu diadakan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan materi ajar yang kreatif dan relevan, serta memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan Media Digital: Sekolah diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media digital sebagai alat bantu dokumentasi dan penyebaran praktik baik, sehingga dapat menjangkau lebih banyak siswa dan menginspirasi sekolah lain untuk mengadopsi pendekatan serupa.
4. Kolaborasi dengan Komunitas Lokal: Disarankan agar sekolah berkolaborasi dengan komunitas lokal dan orang tua untuk mendukung pelestarian budaya melalui kegiatan yang melibatkan berbagai pihak, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berkelanjutan.
5. Penelitian Lanjutan: Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi lebih dalam dampak jangka panjang dari integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran, serta untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pendidikan di era digital.

REFERENCE

- Abidin, M. Z., Mispani, M., Yusuf, M., Setiawan, A., Wati, R. I., & Darmayanti, R. (2023). Implementasi Amaliyah Ahlussunnah Wal Jama'ah Dalam Mengatasi Perilaku Amoral Sebagai Upaya Pembentukan Akhlak Remaja. *Assyfa Journal of Islamic Studies*, 1(1), 51–62.
- Afifah, A., Darmayanti, R., Sugianto, R., & Choirudin, C. (2022). How does Newman analyze student errors when solving BADER story problems? *AMCA Journal of Religion and Society*, 2(2).
- Afningsih, N., & Ovami, D. C. (2021). Fading of Dolanan Functions (Tradisional Game) Java in the Millennial Generation in Binjai City. *Proceedings of the First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution (ICSTEIR 2020)*, 536. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.050>
- ANA, A. N. das Á. (2016). BOLETIM DE MONITORAMENTO DOS RESERVATÓRIOS DO SISTEMA HIDRÁULICO DO RIO PARAÍBA DO SUL. *ANA*, 11(1).
- Anjarwati, S., Darmayanti, R., & Khoirudin, M. (2023). Development of "Material Gaya" Teaching Materials Based on Creative Science Videos (CSV) for Class VIII Junior High School Students. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 163–172.

- Arya Subiantara, I., Haryono, B., & Argyo, D. (2022). The Analysis of Goal Attainment of Empowerment Program in Mangkubumen Sub-District, Surakarta. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(2).
- Astuti, E. P., Hanum, F., Wijaya, A., & Purwoko, R. Y. (2023). ETNOMATEMATIKA: EKSPLORASI KONSEP MATEMATIKA DAN NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL JAWA GANJILAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(2). <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i2.12503>
- Astuti, T., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sugianto, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Stay Two Stray (TS-TS) dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 39–45.
- Basri, M. H., Prasetyo, D. A., & odi Mas' odi, M. (2025). Integrasi Karapan Pesapean dalam Pembelajaran PJOK untuk Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 1–6.
- Budiarti, E., & Wardana, M. R. F. (2025). Transformasi Pembelajaran Kreatif: Meningkatkan Kepedulian Lingkungan dan Literasi Anak TK Melalui Daur Ulang Puzzle. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 153–162.
- Darmayanti, R. (2023). ATM sebagai bahan ajar dalam membantu pemahaman bilangan PI siswa SD, matematikanya dimana? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 83–90.
- Darmayanti, R. (2025a). Dampak Lirik Lagu Bertema Seksual "Ngidam Pentol" terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 163–174.
- Darmayanti, R. (2025b). Dampak Lirik Lagu Bertema Seksual "Ngidam Pentol" terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(3), 163–174.
- Darmayanti, R., Milshteyn, Y., & Kashap, A. M. (2023). Green economy, sustainability and implementation before, during, and after the covid-19 pandemic in Indonesia. *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, 1(1), 27–33.
- Darmayanti, R., Sugianto, R., Muhammad, Y., & da Silva Santiago, P. V. (2022). Analysis of Students' Adaptive Reasoning Ability in Solving HOTS Problems Arithmetic Sequences and Series in Terms of Learning Style. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 73–90.
- Dewi, C. K., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i2.13603>
- Halimatus Sadiyah, Rosmala Dewi, & Evi Eviyanti. (2020). Model of Java Traditional Games in Forming Social Character of Early Age in TK Perwanis Medan. *Britain International of Humanities and Social Sciences (BloHS) Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.33258/biohs.v2i2.243>
- Handayani, A. D., & Iswantiningtyas, V. (2020). Javanese traditional games as a teaching and learning media to socialize and introduce mathematics since early age. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032008>
- Handayani, S. T., & Suparni, S. (2022). NILAI-NILAI KARAKTER DAN ETNOMATEMATIKA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL INGKLING. *SIGMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 14(2). <https://doi.org/10.26618/sigma.v14i2.7014>
- Hidayati, N. N. (2021). Delikan, Bentengan, Jamuran, Cublak-Cublak Suweng: Javanese Traditional Games for Character Education Learning. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 9(1). <https://doi.org/10.52185/kariman.v9i1.159>
- Hudha, A. M., Ullah, K., & Darmayanti, R. (2023). Osmosis: Chewy naked egg, in or out? *Journal of Advanced Sciences and Mathematics Education*, 3(1), 1–14.
- Karyadi, A. C., Widoseyo, A. E., & Widiastuti, B. R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Meronce. *JURNAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS* *DELNI#N#EDμD' D, N, DμD»D, : CV. Bimbingan Belajar Assyfa*, 3, 204–210.
- Kusumaningsih, D., Darmayanti, R., & Latipun, L. (2024). How Mendeley Software Enhances Students' Scientific Writing through Mentorship and Training Opportunities. *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 46–58.
- Kusumaningsih, D., Wibawa, S. A., & Lestari, J. T. (2024). Mengapa guru bahasa Inggris mengajar bahasa Indonesia? Pendapat siswa EFL tentang bahasa Indonesia di kelas bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 195–203.
- Minarti, D. S., & Waluyo, E. (2023). Tarian kreasi tradisional dolanan meningkatkan kemampuan seni anak SD Negeri 1 Bendoharjo. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 34–38.
- Mukarima, U. S., Wawan, W., Setiawan, A., Ningsih, E. F., & Choirudin, C. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media pembelajaran magic board untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 164–167.
- Mukaromah, L., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sekaryanti, R. (2023). Eksperimentasi model pembelajaran problem posing terhadap kemampuan berfikir kreatif pada materi lingkaran berbantu video animasi. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 46–52.
- Ningsih, E., Widyawati, S., Mahmudi, M., & Kusumaningtyas, W. (2020). *Ethnomathematics in Traditional Games Java Jiting-Jitingan: An Approach to Improve the Quality of Mathematics Learning*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-1-2018.2292400>
- Novitasari, D. (2016). THE STUDY OF CODE SWITCHING IN MERRY RIANA: MIMPI SEJUTA DOLAR MOVIE. *Nusa*, 5(1).
- Nur Hasisa, S., & Suryadi, M. (2022). Laesan Traditional Arts: The Relationship of Natural Life with Human Behavior (Case Study in Lasem District, Rembang Regency). *E3S Web of Conferences*, 359. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202235902035>
- Ovela, S., Yunaidi, Y., & Arnailis, A. (2023). BAGHAYUN BALAM REPRESENTASI DARI LAGU ANAK BALAM DI NAGARA KOTO TARATAK PESIR SELATAN. *Jurnal Musik Etnik Nusantara*, 3(2). <https://doi.org/10.26887/jmen.v3i2.4067>
- Prasetyo, D. A., Basri, M. H., & odi Mas' odi, M. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Pendidikan PJOK. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 187–192.
- Putra, F. G., Sari, A. P., Qurotunnisa, A., Rukmana, A., Darmayanti, R., & ... (2023). What are the advantages of using leftover cooking oil waste as an aromatherapy candle to prevent pollution? *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 59–63.
- Rachmad, A. D., & Bhakti, A. D. P. (2023). Analisis Resepsi Imperialisme Budaya Dalam Film Seri Korea. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 22(1). <https://doi.org/10.32509/wacana.v22i1.2447>
- Rezeki, K. S., Wuriyani, E. P., & Harahap, R. (2022). Nilai norma masyarakat dalam permainan Jawa "Kuda Lumping." *Jurnal Penelitian Humaniora*, 27(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v27i1.50074>
- Rizki, N., Laila, A. R. N., Inganah, S., & Darmayanti, R. (2022). Analysis of Mathematic Connection Ability in Mathematics Problem Solving Reviewed from Student's Self-Confedence. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 111–126.
- Rizqi, P. A. D., Darmayanti, R., Sugianto, R., Choirudin, C., & Muhammad, I. (2023). Problem Solving Analysis Through Tests in View Of Student Learning Achievement. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 1(1), 51–61.
- Rosiana Dewi, M. O. (2021). Pelibatan Idiom Musik Tradisi Dalam "Game Land No.5" Karya Slamet Abdul Sjukur. *PROMUSIKA*, 9(1). <https://doi.org/10.24821/promusika.v9i1.5699>
- Sakir, S., Junaedi, F., Walinegoro, B. G., & Putri, S. A. G. (2022). PRODUK DAN POTENSI DESA BUDAYA BERBASIS DESAIN VISUAL SEBAGAI MEDIA BRANDING KALURAHAN SRIHARDONO. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.7516>
- Selvia, R., Coesamin, M., & Bharata, H. (2016). EFEKTIVITAS MODEL

- PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DITINJAU DARI PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA. *Nusa*, 5(1).
- Setyawati, A. P., & Aulia, S. S. (2023). Strategi Literasi Budaya dan Kewargaan Melalui Peningkatan Variasi Sumber Belajar di Desa Budaya Bangunjiwo. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2). <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.49790>
- Susilawati, S. A. (2025). Strategi Pengajaran untuk Meningkatkan Kesadaran Perubahan Iklim di Kalangan Siswa Penyandang Disabilitas di Sekolah Inklusif. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 139–152.
- Susilowati, D., Sugiyo, S., & Sutarto, J. (2021). The effectiveness of learning dolanan song and traditional javanese games on early childhood character development. *Journal of Primary Education*, 10(2).
- Syukur, A., Andono, P. N., Hastuti, K., & Syarif, A. M. (2023). Immersive and Challenging Experiences through A Virtual Reality Musical Instruments Game: An Approach to Gamelan Preservation. *Journal of Metaverse*, 3(1). <https://doi.org/10.57019/jmv.1172928>
- VIGANÓ, J. (2016). SEQUENTIAL EXTRACTION OF BIOACTIVE COMPOUNDS FROM INDUSTRIAL BY-PRODUCTS OF PASSION FRUIT (*Passiflora edulis* sp.) USING PRESSURIZED FLUIDS. *Nusa*, 5(1).
- Wisinggya, K. R., Haryanto, H., Sutojo, T., Mulyanto, E., & Dolphina, E. (2021). Tingkat Kesulitan Dinamis Menggunakan Logika Fuzzy pada Game Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal ELTIKOM*, 5(2). <https://doi.org/10.31961/eltikom.v5i2.281>
- Yuniasih, R. (2023). Exploring materialities in children's games: Revisiting the Javanese philosophy of laku in seeking knowledge. *Policy Futures in Education*. <https://doi.org/10.1177/14782103231193061>
- Yuniwati, E. D., Darmayanti, R., & Karim, S. (2023). Is it feasible to establish a connection between cassava and rice in terms of their image? *Revenue Journal: Management and Entrepreneurship*, 1(2), 99–103.