

**“AKSATURA-EDU GAME” INOVASI MEDIA BELAJAR INTERAKTIF
BERBENTUK BOARDGAME DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI
DAN PELESTARIAN BAHASA DAN AKSARA BALI MENUJU
INDONESIA EMAS 2045**

Cokorda Istri Agung Pramudya Trisna Loka¹, Dwi Putri Kirana², Putu Ayudia

Anindita Putri Utama³

SMA Negeri 1 Bangli

Email : ¹pramudyatrisna@gmail.com ²dpkirana22@gmail.com

³ayuabi1011@gmail.com

ABSTRACT

The young generation's low interest and interest in learning and knowing regional languages, especially Balinese language and script, requires special strategies to overcome this. One strategy that can be implemented is the development of digitalbased interactive learning media. The learning media that will be developed is "Aksatura-Edu Game" which is a digital-based board game as a medium for education and preserving Balinese language and script towards a Golden Indonesia 2045. The aim of this research is to find out and describe the description of the needs and level of acceptance of teenagers towards "Aksatura-Edu Game" Interactive learning media innovation in the form of a digital board game as a medium for education and preservation of Balinese language and script towards a Golden Indonesia 2045. This research is Research and Development research with the development of the game "Aksatura-Edu Game" following the development path a game with a Four-D concept starting from Define, Design, Develop, Disseminate and data analysis. Game creation is carried out on the digital media platform website <https://genial.ly/>. The research results show that respondents need innovation in the form of learning media, especially learning media to improve the preservation of the Balinese language. The level of acceptance of the "AksaturaEdu Game" product is very high both in terms of perception of the game, perception of the usage aspect and perception of the aspect of increasing knowledge. From the results of data analysis, "AksaturaEdu Game" has strengths and opportunities that can be optimized as well as weaknesses and challenges that need to be overcome and improved. Thus, the product "Aksatura-Edu Game" is suitable for use as a digital-based learning medium as an interactive learning medium in the form of a digital board game as a medium for education and preserving the Balinese language and script towards a Golden Indonesia 2045

Keywords: Aksatura-Edu game, boardgame, Balinese language and font.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara kepulauan yang terdiri dari 17.001 pulau (BPS, 2023) yang hal tersebut menjadikan Indonesia memiliki beragam kebudayaan di setiap kepulauannya. Kebudayaan ini terus berada dan diwariskan secara turun temurun. Salah satu bentuk kebudayaan Indonesia yang menjadi jati diri Bangsa dan merupakan warisan kebudayaan leluhur adalah Bahasa Daerah. Bahasa daerah merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang mencerminkan identitas dan jati diri suatu masyarakat. Melalui bahasa daerah, tradisi lisan, nilai-nilai kearifan lokal, serta sejarah suatu komunitas dapat diwariskan dari generasi ke generasi. Bahasa daerah juga menjadi simbol kebanggaan dan kekayaan budaya yang memperkaya keragaman bangsa. Oleh karena itu, pelestarian bahasa daerah merupakan bagian integral dalam menjaga keberlangsungan budaya suatu daerah.

Bahasa daerah merupakan salah satu jenis kebudayaan di Indonesia yang memiliki peran penting dalam memperkuat rasa persatuan dan kesatuan bangsa. Keanekaragaman bahasa daerah mencerminkan kekayaan budaya Indonesia yang terdiri dari berbagai suku dan etnis. Setiap bahasa daerah mengandung nilai-nilai luhur dan tradisi yang menjadi cermin kehidupan masyarakat setempat. Oleh karena itu, menjaga eksistensi bahasa daerah berarti turut serta dalam menjaga identitas dan kelestarian budaya Indonesia.

Bali sebagai salah satu provinsi yang ada di Indonesia memiliki warisan budaya yang perlu untuk dilestarikan karena merupakan ciri khas dari Bali itu sendiri yaitu Bahasa dan Aksara Bali. Bahasa dan aksara Bali merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki peran penting dalam menjaga identitas masyarakat Bali. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, terjadi penurunan pemahaman, wawasan, dan minat remaja Bali dalam mempelajari bahasa dan aksara daerah

mereka. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran akan kelestarian budaya dan tradisi Bali di masa depan.

Kemajuan teknologi dan globalisasi menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan remaja Bali lebih tertarik mempelajari bahasa asing dan teknologi modern daripada bahasa dan aksara daerah mereka sendiri. Media sosial, aplikasi digital, serta siaran televisi dan radio lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing, sehingga paparan bahasa Bali menjadi semakin berkurang (Sudiarta, 2015). Selain itu, peran keluarga dalam mempertahankan penggunaan bahasa Bali di rumah juga menurun. Banyak orang tua yang lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari dengan anak-anak mereka. Akibatnya, anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar bahasa Bali secara alami (Suardana & Suardana, 2021). Kesulitan dalam mempelajari aksara Bali juga menjadi salah satu kendala yang dihadapi oleh remaja. Aksara Bali memiliki sistem penulisan yang dianggap rumit dan memerlukan ketelitian dalam mempelajarinya. Hal ini menyebabkan sebagian besar remaja merasa enggan untuk memperdalam aksara Bali (Suastra, 2013). Meskipun demikian, berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan minat belajar bahasa dan aksara Bali.

Salah satu kendala yang dihadapi dalam upaya pelestarian bahasa dan aksara Bali adalah kurangnya media pembelajaran yang lengkap dan menarik. Banyak buku pelajaran dan materi pembelajaran yang tersedia masih bersifat konvensional dan kurang inovatif, sehingga sulit menarik perhatian generasi muda. Penelitian Suardana dan Suardana (2021) menunjukkan bahwa sebagian besar remaja Bali merasa media belajar aksara Bali kurang interaktif dan tidak sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Hal ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif dan tidak memberikan hasil yang maksimal.

Salah satu langkah yang diambil adalah pengembangan media interaktif berbasis teknologi informasi yang dapat menarik perhatian generasi muda. Kemajuan teknologi dan globalisasi menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan remaja Bali lebih tertarik mempelajari bahasa asing dan teknologi modern daripada bahasa dan aksara daerah mereka sendiri. Penggunaan permainan edukatif berbasis aksara Bali terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman remaja terhadap bahasa daerah mereka (Suardana & Suardana, 2021). Media belajar berbasis *game* memiliki beberapa keunggulan seperti mampu memotivasi dalam diri, mendorong keinginan untuk belajar dan membuat proses belajar lebih menyenangkan, sehingga ilmu dan informasi yang disampaikan lebih mudah untuk diterima (Santoso, 2019). Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk *board game* atau permainan papan digital yang bernama “*Aksatura-Edu Game*”. Permainan papan secara digital dipilih karena unik dan permainan ini mudah untuk dipahami berbagai kalangan usia. Selain itu, bentuk permainan digital dipilih karena saat ini (era *society* 5.0) yang sebagian komponen kehidupan manusia telah bergantung pada teknologi, terutama generasi muda yang tak bisa lepas dari dunia digital.

Dengan adanya upaya pelestarian ini, diharapkan minat dan kemampuan remaja dalam mempelajari bahasa dan aksara Bali dapat meningkat, sehingga warisan budaya ini tetap lestari dan tidak tergerus oleh arus globalisasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). Lokasi penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Bangli, Kabupaten Bangli, Bali yang dilaksanakan dalam waktu dua bulan (November-Desember 2024). Pengembangan permainan “*Aksatura-Edu Game*” mengikuti

alur pengembangan permainan mulai dari *define* berupa analisis kebutuhan, *design* berupa mendesain bentuk permainan, *develop* meliputi pengembangan model permainan, validasi konsep dan kelayakan, revisi dan *desiminite* yakni uji lapangan (tingkat penerimaan produk). Pembuatan *game* dilakukan pada media *platform* digital website <https://genial.ly/>. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 1 Bangli yang dipilih melalui *purposive sampling*. Objek penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan dan tingkat penerimaan terhadap produk “Akstura-
Edu Game”.

Prosedur Pengembangan Permainan dan Instrumen Pengumpulan Data pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Four-D Model* (4D). Menurut Trianto (2007:65) model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: (1) *Define* (pendefinisian) meliputi analisis kebutuhan, materi dan analisis siswa; (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan) meliputi pengembangan produk, uji validasi dan revisi; dan (4) *Disseminate* (penyebaran) meliputi uji lapangan dan penerimaan produk. Analisis kebutuhan dan penerimaan produk dilakukan dengan pemberian angket/kuesioner pada subjek penelitian. Model yang digunakan dalam kuesioner ini adalah dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri lima kategori yaitu Sangat Setuju = skor 5, Setuju = skor 4, Cukup Setuju = skor 3, Tidak Setuju = skor 2, Sangat Tidak Setuju = skor 1. Data hasil kuisisioner ini dideskripsikan secara kuantitatif dengan interval penilaian yaitu indeks 80-100%: sangat setuju; 60-79,99%: setuju; 40-59,99%: Cukup; 20-39,99%: tidak setuju; dan 0-19,99%: sangat tidak setuju. Data yang diperoleh melalui angket ahli berupa nilai kualitatif yang akan dikonversikan menjadi nilai kuantitatif sesuai dengan aturan pemberian

skor 5 (sangat baik); skor 4 (baik); skor 3 (cukup baik); skor 2 (kurang baik); skor 1 (sangat kurang). Konversi skala lima di atas mengacu pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh (Widoyoko, 2009) yakni $X > 4,2$ Sangat Baik; $3,4 < X \leq 4,2$ Baik; $2,6 < X \leq 3,4$ Cukup; $1,8 < X \leq 2,6$ Kurang; dan $X \leq 1,8$ Sangat Kurang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Dari hasil yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 50 responden, secara umum responden menyatakan sangat setuju (indeks = 91,2%) bahwa responden pernah mempelajari aksara bali. Selain itu, responden juga sangat setuju (indeks = 87%) bahwa penggunaan media yang tepat dapat mempermudah mereka dalam memahami bahasa Bali. Hal ini menunjukkan pentingnya penerapan media yang lebih interaktif dan mudah diakses untuk mendukung pembelajaran bahasa Bali secara lebih efektif. Bahkan, sebagian besar responden (indeks = 89,7%) menilai bahwa teknologi digital memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, yang semakin menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Bali. Lebih lanjut, mayoritas responden (indeks = 86,4%) menyatakan ketertarikannya untuk belajar bahasa Bali melalui media pembelajaran berbentuk game interaktif. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, seperti permainan, dapat menarik perhatian dan memotivasi responden, khususnya generasi muda, dalam mempelajari bahasa dan budaya Bali. Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa responden membutuhkan sebuah inovasi dalam bentuk media pembelajaran

yang lebih menarik dan efektif, khususnya yang berfokus pada pelestarian bahasa Bali. Pemanfaatan teknologi digital melalui media edukasi interaktif seperti game pembelajaran merupakan solusi yang sangat relevan, mengingat banyak responden yang merasa kesulitan dengan metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Bali sejalan dengan harapan para responden untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran digital sangat diperlukan untuk menjawab tantangan dalam mempelajari dan melestarikan bahasa Bali.

Pengembangan Permainan

1. Gambaran Umum *Aksartura Edu Game*

Aksatura Edu Game merupakan game berbentuk *board game* yang menyerupai permainan *Jumanji Game*. Permainan Aksatura Edu Game sebagai media pembelajaran mudah untuk diakses dan dapat mudah dipahami berbagai kalangan usia. Melalui permainan ini generasi muda diajak untuk mempelajari sekaligus melestarikan bahasa dan aksara Bali agar tidak terlupakan karena era globalisasi saat ini. Aksatura Edu Game yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan seperti terdapat avatar hewan sebagai pion yang dapat digerakkan secara manual, berisi *question card* yang berisi dua jenis pertanyaan yaitu *objective question* dan *true false question* yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dan aksara Bali, terdapat pula fun fact serta materi yang dapat dibaca pengguna sebelum menjawab pertanyaan dan terdapat sebuah lingkaran merah yang berisikan sebuah hukuman atau konsekuensi agar permainan lebih seru dan menantang.



Gambar 1. Tampilan Aksatura-Edu Game

2. Uji Validasi

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli baik itu ahli dalam bidang materi maupun dalam pembuatan media pembelajaran diperoleh bahwa Aksatura Edu Game mendapatkan skor rata-rata 4 untuk aspek komponen dengan kategori Baik; mendapatkan skor rata-rata 4 untuk aspek konten dengan kategori Baik; mendapatkan skor rata-rata 4 untuk aspek interface dengan kategori Baik; mendapatkan skor rata-rata 4 untuk aspek interaktifitas dengan kategori Baik; dan mendapatkan skor rata-rata 4,5 untuk aspek teknologi dengan kategori Sangat Baik.

Dari hasil uji validasi Aksatura Edu Game layak untuk dilakukan uji Lapangan.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi

No	Aspek	Rata-rata skor	Kategori
1	Komponen	4	Baik ($3,4 < X \leq 4,2$)
2	Konten	4	Baik ($3,4 < X \leq 4,2$)
3	Interaktifitas	4	Baik ($3,4 < X \leq 4,2$)
4	Teknologi	$4,5$	Sangat Baik ($X > 4,2$)

4.3. Analisis Penerimaan Produk Aksatura-Edu Game

Dari data analisis penerimaan Aksatura-Edu Games menunjukkan bahwa dari segi produk permainan, Aksatura-Edu Games memenuhi kriteria permainan yang mana dapat digunakan dengan mudah, jelas, dan isi dalam setiap komponen permainan dapat dipahami dengan baik. Ditinjau dari segi persepsi terhadap aspek

peningkatan pengetahuan, responden menyatakan bahwa permainan Aksatura-Edu Games menyenangkan untuk dimainkan, berguna, dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan mengenai bahasa Bali. Permainan Aksatutra-Edu Games dapat meningkatkan pemahaman responden terhadap pelestarian bahasa Bali dengan mendapatkan informasi mengenai aksara Bali, tingkatan bahasa di Bali, penggunaan bahasa Bali yang tepat dan benar, dan masih banyak lagi mengenai bahasa Bali.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Responden membutuhkan sebuah inovasi dari bentuk media pembelajaran, khususnya media pembelajaran bahasa dan aksara Bali guna menunjang ketertarikan dan minat responden dalam mempelajari dan melestarikan bahasa daerah.
2. Tingkat penerimaan produk *Aksatura-Edu Game* sangat tinggi dengan rata-rata indeks 92.26 %. Penerimaan produk ditinjau dari segi persepsi terhadap permainan *Aksatura-Edu Games* sangat baik (rata-rata indeks 92%), penerimaan produk dari segi persepsi terhadap aspek penggunaan *Aksatura-Edu Game* sangat baik (rata-rata indeks 91). Tingkat penerimaan produk ditinjau dari segi persepsi terhadap aspek peningkatan pengetahuan menghasilkan nilai yang sangat baik dengan rata-rata indeks 89,7.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti sangat berterimakasih kepada guru pembina, bapak I Wayan Januariawan, S.Pd., M.Si dan kepada pihak SMA N 1 Bangli, keluarga dan seluruh teman-teman yang telah mendukung berjalannya penelitian ini.

REFERENSI

- Suardana, I. N., & Suardana, I. M. (2021). *Peningkatan Minat Belajar Aksara Bali melalui Media Interaktif Berbasis Teknologi Informasi di Lingkungan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa Bali.
- Sudiarta, I. G. (2015). *Kemampuan Berbahasa Bali pada Kalangan Remaja di Desa Pakraman Peraupan Denpasar*. Jurnal Penjaminan Mutu.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.