

## Taman Aksara: Pembelajaran Aksara Jawa Melalui Permainan Tradisional Berbasis Ajaran Tamansiswa pada Komunitas LUKU Dusun Sarekan, Canden, Kabupaten Bantul

Dyan Indah Purnama Sari\*, Biya Ebi Praheto, Dinar Westri Andini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Jalan Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No.1043, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55167, Indonesia

\*[dyan.indah@ustjogja.ac.id](mailto:dyan.indah@ustjogja.ac.id)

**Kata Kunci:**  
taman aksara;  
aksara jawa;  
permainan  
tradisional;  
tamansiswa

**Abstrak** Taman Aksara menjadi salah satu strategi penting dalam memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya Indonesia, yakni aksara Jawa. Daerah Istimewa Yogyakarta pembelajaran aksara Jawa di sekolah-sekolah khususnya masih dijaga dengan sangat baik dalam Pelajaran muatan lokal, sebagai salah satu upaya untuk menjaga eksistensi aksara Jawa dikalangan generasi alfa. Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pembelajaran aksara Jawa dengan menggunakan permainan tradisional yang berbasis ajaran Tamansiswa sebagai metode alternatif dalam memperkenalkan aksara Jawa kepada anak-anak di Komunitas LUKU di padukuhan Sarekan, Canden, Kabupaten Bantul. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui keterlibatan mitra secara aktif. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Komunitas Anak LUKU dengan jumlah 25 orang anak dengan rentang usia 3 hingga 12 tahun. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menggambarkan bahwa melalui permainan tradisional *engklek*, peserta didik dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai budaya, memperkuat rasa cinta terhadap budaya lokal, sekaligus mempelajari aksara Jawa secara kontekstual, kreatif, interaktif, praktis dan menyenangkan.

**Keywords:**  
taman aksara;  
aksara jawa;  
traditional game;  
tamansiswa

**Abstract** Taman Aksara has become an important strategy in introducing and preserving Indonesia's cultural heritage, namely Aksara Jawa. In the Special Region of Yogyakarta, the learning of Aksara Jawa in schools, especially through local content lessons, is still well-maintained as an effort to preserve the existence of Aksara Jawa among the Alpha generation. This community service aims to explore the teaching of Aksara Jawa using traditional games based on Tamansiswa teachings as an alternative method to introduce Aksara Jawa to children in the LUKU Community in Sarekan, Canden, Bantul Regency. The implementation of this community service involves active participation from the partners. The service activity was carried out in the LUKU Children's Community with 25 children aged between 3 and 12 years. The results of this community service show that through the traditional game of *engklek*, the participants were able to more easily internalize cultural values, strengthen their love for local culture, and at the same time learn Aksara Jawa in a contextual, creative, interactive, practical, and enjoyable way.

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi, pelestarian budaya lokal khususnya dalam bidang pendidikan, menjadi semakin penting. Salah satu unsur budaya lokal yang terancam punah adalah aksara Jawa. Aksara Jawa telah mendapat pengakuan resmi dari Unicode, lembaga di bawah naungan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) pada 2 Oktober 2009. Sehingga aksara Jawa setara dengan huruf lain di dunia yang telah lebih dulu digunakan untuk program computer yakni Bahasa Latin, China, Arab, dan Jepang (Setiyo Adi Nugroho & Risti Wulandari, 2020).

Salah satu penyebab kepunahannya adalah dominasi aksara latin yang lebih rutin dipelajari dan digunakan dalam sistim komunikasi sosial, sehingga penggunaan aksara Jawa hanya dalam konteks tertentu dan terbatas saja seperti saat upacara adat, kesenian, atau di dalam salah satu mata pelajaran di sekolah. Aksara Jawa tidak hanya sekedar sistem tulisan tradisional, tetapi juga merupakan bagian dari identitas budaya Jawa yang memiliki nilai filosofis dan historis budaya yang mendalam.

Dalam beberapa teks karya sastra klasik daerah Jawa seperti *babad*, *serat*, dan *kitab* yang ditulis dengan menggunakan aksara Jawa mengandung banyak nilai ajaran moral, Sejarah serta kisah mitologi yang berharga pada masa lampau. Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman adat istiadat dan budaya turun temurun dari berbagai daerah di Nusantara, termasuklah salah satunya aksara Jawa.

Aksara Jawa sering dikenal atau disebut dengan *hanacaraka* saat ini sedang mengalami penurunan yang signifikan dalam pengenalan dan penggunaannya. Pentingnya untuk tetap mempelajari aksara Jawa di lingkungan masyarakat Jawa adalah agar tetap mempertahankan eksistensi aksara Jawa dan untuk menghindari kepunahan. Salah satu bentuk kesadaran masyarakat yang didukung pemerintah setempat adalah dengan

dimasukkannya pembelajaran Bahasa dan aksara Jawa ke dalam kurikulum terkait mata pelajaran muatan lokal yang wajib diajarkan di sekolah.

Tidak hanya di sekolah, kebiasaan dalam menggunakan dan menulis aksara Jawa ini juga turut di terapkan di lingkungan rumah dan sosial, khususnya untuk anak-anak di daerah Jawa. Selain itu, pemerintah melalui balai bahasa di setiap provinsi yang ada di Jawa (Jawa Timur, Jawa Tengah, dan DI Yogyakarta) juga mendukung dengan melakukan berbagai lomba bahasa dan aksara Jawa serta kongres Bahasa Jawa yang secara rutin dilaksanakan hingga pada tahun 2023 pada kongres Bahasa Jawa ke VII.

Berdasarkan hasil kongres Bahasa Jawa tanggal 28 November 2023 terkait kesepakatan bersama tiga komisi yakni Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Daerah Istimewa Yogyakarta mengenai kesepakatan bersama untuk berkomitmen melestarikan Bahasa Jawa dan secara kontinyu terus beradaptasi dengan perkembangan zaman sesuai dengan ajaran Tri Kon (*Konsentris, Konvergen, dan Kontinyu*), merupakan bukti konsistensi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam melestarikan Bahasa Jawa sebagai identitas yang tidak akan punah tergerus zaman.

Aksara Jawa tidak hanya menjadi simbol identitas budaya masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya, tetapi juga menyimpan banyak nilai filosofis dan sejarah yang penting. Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), aksara Jawa masih dijaga dengan baik sebagai bagian dari kebudayaan lokal. Namun, tantangan besar adalah bagaimana mengajarkan aksara Jawa dengan cara yang menarik dan efektif kepada generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi dan bahasa Indonesia.

Anak-anak di Yogyakarta pada umumnya tidak memahami dengan benar tentang literasi aksara Jawa. Hal ini dikarenakan minat anak-anak terhadap pembelajaran aksara Jawa sangat kurang. Aksara Jawa dirasa sulit dipelajari dengan metode dan pendekatan

yang tidak menarik sehingga makin membuat anak tidak termotivasi. Ada berbagai inovasi untuk mengajarkan aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan misalnya menggunakan media visual yang kreatif, *storytelling*, permainan tebak huruf atau permainan tradisional.

Taman aksara adalah salah satu program yang dibuat untuk mengenalkan dan mengajarkan anak-anak di Komunitas LUKU Dusun Sarekan, Canden, Kabupaten Bantul dengan cara-cara yang menyenangkan salah satunya adalah dengan bermain permainan tradisional *engklek*. Permainan tradisional adalah salah satu aspek budaya yang sudah lama ada dan turun temurun dalam sistem kehidupan masyarakat, dan secara alami memiliki nilai-nilai edukasi.

Banyak permainan tradisional yang mengajarkan keterampilan sosial, motorik, serta aspek kognitif dan kreatif. Pengintegrasian aksara Jawa dalam permainan tradisional dapat menjadi solusi kreatif dalam memperkenalkan aksara Jawa kepada anak-anak, yang lebih menyukai kegiatan bermain dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Permainan tradisional adalah salah satu aspek budaya yang sudah lama ada dalam kehidupan masyarakat, dan secara alami memiliki nilai edukasi yang tinggi. Permainan tradisional atau olahraga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani (Cendana & Suryana, 2021).

Banyak permainan tradisional yang mengajarkan keterampilan sosial, motorik, serta aspek kognitif dan kreatif. Bermain identik dengan dunia anak-anak karena bermain

adalah hiburan. Namun, permainan tidak sepenuhnya berfungsi sebagai hiburan semata namun juga dapat berfungsi sebagai aktifitas yang dibutuhkan untuk melatih anak bersosialisasi, olahraga fisik, dan meningkatkan kecerdasan emosi dalam mendukung tumbuh kembang anak (Zuliyanti, Sukma Galuh, 2021:5).

Komunitas LUKU adalah sekelompok anak-anak yang berada di Dusun Sarekan RT 05, Plembutan, Canden, Jetis, Bantul. LUKU itu sendiri kepanjangan dari Letakkan Semua dan Baca Buku. Anak-anak yang terkumpul di komunitas ini sejumlah 25 orang dengan rentang usia dari usia PAUD sampai SMP. LUKU terbentuk atas dasar keprihatinan pada kondisi anak-anak selama pandemi Covid 19. Kebijakan belajar dari rumah kerap menjadikan anak-anak hanya terfokus pada gawai kurang mendapatkan stimulasi perkembangan sesuai tahap perkembangan mereka. Padahal usia anak-anak inilah stimulasi kreativitas sangat dibutuhkan dan akan berdampak pada berbagai aspek termasuk pada jangka panjang terhadap nilai karakter.

Taman Aksara merupakan upaya untuk memperkenalkan, mempertahankan, dan mengembangkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tradisi lokal, khususnya yang berkaitan dengan kebudayaan dan kearifan lokal Indonesia. Taman Aksara merupakan sebuah program yang mengadaptasi serta mengintegrasikan ajaran Tamansiswa atau Ki Hadjar Dewantara. Taman Aksara akan berisi kegiatan-kegiatan penguatan karakter serta pengenalan dan pelestarian aksara Jawa yang memiliki makna filosofis karakter yang baik.

Tujuan Taman Aksara yaitu mewadahi anak-anak di komunitas LUKU di Dusun Sarekan untuk belajar, berkarya dan berkreasi sebagai bentuk pengembangan literasi aksara Jawa dalam upaya penguatan karakter. Salah satu program Taman Aksara adalah mengenalkan aksara Jawa melalui cara yang menyenangkan dan dekat dengan aktifitas

keseharian anak-anak yakni melalui permainan tradisional *engklek*. *Engklek* merupakan permainan tradisional yang memiliki bermacam-macam sebutan di berbagai daerah. Permainan ini adalah permainan populer pada masa kolonial Belanda bernama *zondaag mandaag* yang kemudian dimainkan anak-anak pribumi sehingga semakin meluas ke tanah air (Bahiyati dkk., 2017).

Jenis permainan *engklek* termasuk permainan bergerak yaitu berhubungan dengan aktifitas fisik dan motorik dimana mengharuskan anak yang memainkannya untuk melompati petak yang tergambar di tanah/ lantai secara bergiliran. Permainan *engklek* modern sangat penting untuk menunjang aspek perkembangan terutama pada kemampuan fisik motorik anak usia dini (Supriatin dkk., 2022).

Harapannya melalui kegiatan yang dilakukan Taman aksara yakni mengenalkan aksara Jawa melalui permainan tradisional berbasis ajaran Tamansiswa dapat memberikan dampak signifikan dalam penyerapan pengenalan aksara Jawa dengan tepat dan menyenangkan serta memberikan pengaruh baik ke pengembangan karakter-anak-anak. Pembelajaran aksara Jawa pada kegiatan taman aksara alurnya pelaksanaannya mengikuti pedoman teoritis dan praktis pada konsep ajaran Ki Hadjar Dewantara (Tamansiswa) yakni “Tri Nga” (*Ngerti* “Kognitif”, *Ngrasa* “Afektif”, *Nglakoni* “Psikomotorik”).

## METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan di Dusun Sarekan RT 05, Plembutan, Candan, Jetis, Bantul, DI Yogyakarta pada tanggal 13 Oktober 2024. Sasaran kegiatan ini melibatkan 25 anak yang ada di komunitas anak LUKU yang memiliki rentang usia mulai dari 3-12 tahun. Pelaksanaan kegiatan PkM ini diterapkan berdasarkan

3 prinsip azas Tamansiswa yakni Tri Nga (*Ngerti*, *Ngerasa*, *Ngelakoni*). Sesuai dengan teori Ki Hadjar Dewantara tentang Tri Nga pengetahuan didapatkan dengan Tri Nga, yaitu *ngerti* (*cognitive*) dengan akal, *ngrasa* (*affective*) yaitu merespon, menghargai, menjunjung nilai-nilai dan *nglakoni* (*psychomotor*) bertindak secara terpimpin (Suparlan, 2014).

Dari pendapat tersebut pengabdian menguraikan metode pelaksanaan kegiatan PkM ini meliputi:

1. *Ngerti*; anak-anak dikenalkan dengan pengalaman kognisi melalui kegiatan terstruktur selama kurang lebih 45 menit hingga 1 jam. Kegiatan tersebut adalah kegiatan apresiasi aksara Jawa melalui Dongeng *Hanacaraka*. Kegiatan ini erat kaitannya dengan proses berpikir. Memberikan pengalaman anak-anak untuk mampu memahami, menganalisis, menghubungkan, menilai hingga mempertimbangkan. Kemampuan tersebut diharapkan dapat membantu anak-anak di komunitas LUKU dalam membuat keputusan, memecahkan masalah, mencari kebenaran, dan mampu berpikir logis dan rasional.
2. *Ngroso*; keterampilan *ngroso* meliputi kemampuan Afeksi dengan ranah yang selalu berkaitan dengan sikap, tingkah laku, minat, konsep diri, nilai, dan moral yang dilakukan oleh peserta didik saat pembelajaran berlangsung, maupun saat di luar proses pembelajaran sekolah misalnya saat keluar main atau masih dalam lingkungan sekolah (Hadiati & Pramuda, 2020). Kegiatan afektif yang dilaksanakan di komunitas LUKU adalah melakukan review dan refleksi dari dongeng *Hanacaraka* yang didengarkan. Teman-teman LUKU saling berdiskusi menyampaikan pertanyaan atau tanggapan bahkan bantahan sesuai dengan ranah afeksi.

3. *Nglakoni*; dapat diartikan sebagai aktifitas fisik, praktik, dan demonstrasi. Kemampuan psikomotorik erat kaitannya dengan kemampuan anak dalam menggerakkan dan menggunakan otot tubuhnya, kinerja, imajinasi, kreatifitas, dan karya-karya intelektual (Romadhon WH, 2019:8). Pada tahap ini anak diajak berkegiatan praktik belajar aksara Jawa melalui permainan *engklek* yang sudah dimodifikasi oleh tim pengabd.



**Gambar 1.** Alur pelaksanaan kegiatan berbasis ajaran Tri Ngal

## HASIL dan PEMBAHASAN

Rangkaian kegiatan PkM Taman Aksara dirancang khusus untuk mengenalkan aksara Jawa kepada anak-anak di Komunitas LUKU dan dilaksanakan secara kontinyu



berkelanjutan di joglo Sarekan. Komunitas LUKU adalah sekelompok anak-anak yang berada di sekitar Dusun Sarekan RT 05, Plembutan, Canden, Jetis, Bantul.

LUKU sendiri merupakan kepanjangan dari Letakkan Semua dan Baca Buku. Anak-anak yang terkumpul di komunitas ini sejumlah 25 orang dengan rentang usia dari usia Paud hingga SMP. Komunitas ini aktif mengadakan kegiatan yang bersifat edukatif, aktif, kreatif, inovatif, dan produktif untuk menghindarkan anak-anak di komunitas tersebut dari kecenderungan memengang dan memainkan gawai.

Keprihatinan tersebut berawal dari masa Pandemi yang membuat anak-anak menjadi pasif karena hanya berkegiatan di dalam rumah saja kurang mendapatkan stimulasi perkembangan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Jangka panjangnya akan berdampak pada perkembangan karakter, kemandirian hidup, serta keterlibatan sosial dan emosional di lingkungan nyata.

Melihat permasalahan tersebut, terkait kegiatan literasi yang memiliki peran dan mafaat besar pada Komunitas LUKU, maka Taman Aksara memberikan ruang dan menawarkan banyak kegiatan terkait kegiatan literasi yang berhubungan dengan aksara Jawa. Belajar aksara Jawa saat ini memiliki beberapa urgensi penting, baik dari segi budaya, identitas, maupun pemeliharaan warisan sejarah. Anak-anak generasi muda belum banyak yang mengenal tentang sastra klasik seperti *babad* dan *serat* yang merupakan warisan budaya Jawa, anak-anak di daerah Jogja khususnya Bantul mengerti bahasa Jawa namun tidak mengerti kepenulisan Aksara Jawa.

Kegiatan pembelajaran aksara Jawa ini dikenalkan dengan harapan, anak-anak terbiasa dengan tradisi literasi yakni aksara Jawa, anak-anak menguasai keterampilan multilingual, membangun kesadaran budaya, menghargai dan menyadari bahwa aksara Jawa dan bahasa

Jawa sebagai identitas diri sebagai anak-anak Nusantara khususnya Jawa yang memiliki tujuan untuk tetap melestarikan warisan Sejarah dan bersiap menanamkan karakter *Tri Kon*.

Berdasarkan pendapat Dwiarso dalam Hutagalung (Tia Basana Hutagalung & Liesna Andriany, 2024) mengatakan bahwa Teori *Trikon* merupakan usaha pembinaan kebudayaan nasional yang mengandung tiga unsur yaitu dasar *Kontinuitas*, dasar *Konsentris*, dan dasar *Konvergensi Dasar*.

Apabila dikaitkan dengan usaha pembinaan aksara Jawa pada anak-anak di komunitas LUKU maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Konsentris*; mencintai dan memiliki kesadaran terhadap kepemilikan budaya Nusantara. Salah satunya adalah tetap mengajarkan warisan budaya Jawa yakni Aksara Jawa untuk menanamkan pribadi generasi cinta budaya yang berakar kuat pada diri/budaya bangsa sendiri.
2. *Konvergen*, kemampuan untuk menyerap berbagai inovasi budaya asing dengan tujuan untuk memperkaya dan memperkuat budaya sebelumnya/budaya sendiri dengan kreatif dan adaptif. Misalnya, tidak menutup mata dengan adanya inovasi pembelajaran berbasis digitalisasi. Anak-anak di komunitas LUKU belajar aksara Jawa melalui aplikasi teknologi aksaraga berbasis android.
3. *Kontinyu*; adalah kemampuan untuk *me-recreate* atau membuat produk budaya baru dengan menyerap berbagai sumber inovasi dan secara kontinyu beradaptasi dan mengikuti perkembangan zaman. Misalnya, membuat media ajar pembelajaran aksara Jawa berbasis *augmented reality*.

Dalam rangkaian program yang disediakan oleh Taman Aksara tentang pembelajaran aksara Jawa, salah satu kegiatannya adalah mengenal dan belajar aksara Jawa melalui

permainan tradisional *Engklek*. Anak-anak di komunitas LUKU diinformasikan oleh tim bahwa kegiatan yang akan dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2024 adalah belajar aksara Jawa melalui kegiatan dongeng dan permainan tradisional.

Anak-anak LUKU antusias mengikuti kegiatan tersebut dibuktikan oleh salah satu anak yang dengan sengaja membawa buku tentang aksara Jawa sedari rumah. Sebelum kegiatan dimulai anak-anak diajak untuk berdoa terlebih dahulu, sebagai pembiasaan baik.



**Gambar 2.** Pembiasaan baik dengan berdoa sebelum berkegiatan

Penerapan pengenalan aksara Jawa ini dilaksanakan melalui alur tri *nga* yakni *ngerti*, *ngrasa*, dan *nglakoni*. Adapun alur kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari tiga tahap.

**Tahap Ngerti;** tahap kognitif di mana pada tahap ini memberikan pemahaman mengenai aksara Jawa dengan pengenalan aksara Jawa melalui pengenalan huruf *Hanacaraka* dan mengenalkan aksara Jawa melalui dongeng *Hanacaraka*. Dongeng asal muasal *Hanacaraka* adalah cerita rakyat yang menceritakan tentang asal muasal aksara Jawa dari berbagai versi tentang seorang pengembara yang bernama Aji Saka beserta dua abdi setianya yang bernama Dora dan Sembada yang dalam akhir pengembaraannya muncullah sistem tulisan tradisional aksara Jawa yang muncul dari hasil kesetiaan dan kepercayaan antara Aji

Saka dan kedua abadinya. Huruf *Hanacaraka*/aksara Jawa ini terdiri dari 20 huruf abjad Jawa yakni *Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga*.

Dari dongeng tersebut diketahui bahwa aksara Jawa berasal dari rangkaian huruf *Hanacaraka* yang memiliki arti sebagai berikut:

1. *Ha Na Ca Ra Ka* memiliki arti *ono utasing pangeran* (adanya utusan Tuhan). Maknanya manusia diciptakan Gusti Allah untuk menjaga kelestarian hidup manusia dan alam (*Memayu Hayuning Bawono*).
2. *Da Ta Sa Wa La* memiliki arti *ora biso suwolo kabeh wus ginaris kodrat* (tidak bisa diingkari bahwa semua sudah menjadi kodrat Tuhan). Maknanya adalah segala sesuatu yang ada di dunia telah digariskan oleh gusti Allah, dan manusia hanya menjalankan sesuai dengan perannya.
3. *Pa Dha Ja Ya Nya* memiliki arti *kanti tetimbangan kang podo sak jodo anane* (Gusti Allah menciptakan seluruh unsur kehidupan di dunia dengan pertimbangan dan berpasangan). Adapun maknanya dalam kehidupan, manusia mampu menyesuaikan diri dengan berbagai kondisi).
4. *Ma Ga Ba Tha Nga* memiliki arti *manungso kinodrat dusa, lali, luput, apes lan sedo* (Manusia merupakan tempatnya dosa, lupa, kesalahan, kesialan, dan mati). Maknanya tidak ada manusia yang luput dari adanya kekurangan, kesalahan, kesialan, dan mati, yang artinya hal tersebut sudah menjadi kodrat manusia sehingga jangan bertinggi hati selalu awas dan waspada terhadap hal apapun.



**Gambar 3.** Tahap *ngerti* (kognitif) kegiatan pengenalan aksara Jawa

**Tahap Ngroso;** merupakan tahap afektif yakni tahapan mendalami, merasakan kedalaman materi aksara Jawa yang telah diberikan melalui kegiatan mendongeng. Anak-anak komunitas LUKU sangat antusias dalam mengapresiasi dongeng asal muasal *Hanacaraka* yang disampaikan oleh tim pengabdian. Setelah dongeng tersebut selesai, diadakan sesi diskusi, *sharing*, tanya jawab terkait makna dari alur cerita yang telah disampaikan. Anak-anak komunitas LUKU menyambut kegiatan *ngroso* ini dengan antusias dengan memberikan beberapa pertanyaan sebagai bentuk tanggapan terkait pemahaman



materi yang telah disampaikan. Selain itu anak-anak menyampaikan bagaimana perasaan mereka setelah mendengarkan cerita asal muasal *Hanacaraka* secara bergantian sebagai bentuk refleksi materi yang telah diberikan.



**Gambar 4.** Aktivitas *ngrasa* kegiatan diskusi, refleksi dan tanya jawab

**Tahap *Nglakoni*;** tahap ini adalah tahap psikomotorik yakni tahapan praktis yang dilakukan secara bersama. Kegiatan *nglakoni* adalah kegiatan menstimulus kembali materi aksara Jawa yang telah diberikan dan dipahami yang didapat dari kegiatan *Ngerti* melalui permainan tradisional *engklek*. Kegiatan ini menggunakan media selebar spanduk dengan pola kotak permainan *engklek*, potongan kertas yang bertuliskan huruf aksara Jawa *dan Gacok*. *Gacok* dapat berupa batu atau keramik yang besarnya berkisar 5-7 cm atau lebih, yang dibuat pipih dan tidak tajam, atau dapat berupa koin dan benda pipih lainnya (Yulita, 2017). Media ini memang disediakan khusus untuk mempelajari aksara Jawa sehingga pada bagian pola kotak *engklek* terdapat kotak-kotak yang berisi huruf *Hanacaraka*.



**Gambar 5.** Kotak huruf *Hanacaraka* diatas pola kotak *engklek*

Adapun langkah permainan tradisional *engklek* ini juga telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran aksara Jawa. Langkah permainan *engklek* terintegrasi dengan aksara Jawa:

1. Siapkan media kartu aksara Jawa yang berjumlah 20 huruf.
2. Kemudian sediakan lembar spanduk bertuliskan huruf-huruf aksara jawa (sebagai petunjuk) (sudah disediakan).
3. Jika manual dengan menggambar diatas tanah atau lantai, setelah membuat pola kotak *engklek* dibagian atas sediakan kotak berjumlah 20 kotak yang berisi huruf *ha na ca ra ka*.
4. Letakkan kartu aksara Jawa disebar di setiap pola kotak *engklek*.
5. Sediakan *gaco*.
6. Permainan dimulai dengan melempar *gaco* ke kotak *engklek*, semisal masuk ke kotak kedua dari bawah pemain mengambil 1 kartu aksara jawa kemudian membawa nya kartu tersebut sambil melompat sesuai kotak *engklek* hingga menuju kebagian atas/akhir kotak yang telah tersedia kotak-kotak *ha na ca ra ka*.

7. Kemudian pemain mencari tulisan yang tepat di dalam kotak sesuai dengan kartu aksara jawa yang dibawa.
8. Jika sudah menemukan pemain meletakkan kartu tersebut sambil meneriakkan penyebutan aksara jawa tersebut, misalnya: Ha ! lalu diletakkan di kotak Ha.
9. Permainan dilakukan bergantian hingga seluruh kartu sudah berada di kotak atau tempatnya masing-masing yang berada dibagian atas pola kotak engklek.
10. Permainan selesai jika semua kartu sudah habis dan sudah berada di kotak masing-masing.



**Gambar 6.** Kegiatan *ngerasa* pembelajaran aksara Jawa melalui permainan tradisional

Pada gambar 6 di atas, memperlihatkan permainan ini menarik perhatian anak-anak komunitas LUKU karena menarik dan menyenangkan. Sehingga tidak terasa anak-anak



dengan cepat memahami dan mengingat simbol huruf *Ha Na Ca Ra Ka* dengan baik dan cepat.

Kegiatan *ngrasa* belajar aksara Jawa melalui permainan tradisional ini memberikan manfaat seperti ; 1) Meningkatkan daya ingat anak-anak komunitas LUKU, kegiatan ini akan lebih mudah dalam mengingat aksara Jawa yang dipelajari dalam konteks yang menyenangkan; 2) Meningkatkan keterampilan motorik karena permainan tradisional membutuhkan gerakan fisik, sehingga dapat mengaktifkan koordinasi motorik baik kasar ataupun halus anak; 3) Menstimulus imajinasi dan kreativitas anak melalui kegiatan permainan yang dimodifikasi dan mengandung elemen aksara Jawa, seperti membuat strategi melempar *gaco* dan menemukan aksara Jawa yang diinginkan terlebih dahulu; 4) Turut berperan sebagai agen pelestarian budaya lokal yakni, mengenalan aksara Jawa melalui pembelajaran aksara Jawa yang terintegrasi dengan permainan tradisional. Seperti yang kita ketahui, bahasa, manuskrip, tradisi lisan, dan permainan tradisional termasuk dalam 10 objek pemajuan kebudayaan; 5) Menumbuhkan rasa cinta budaya sejak dini, menumbuhkan calon generasi yang berkarakter, dan berbudi pekerti luhur.

## SIMPULAN

Kegiatan Taman Aksara dianggap penting sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk melestarikan aksara Jawa di kalangan anak-anak usia dini dan sekolah dasar di komunitas Luku, Sarekan, Canden, Bantul. Rangkaian program di Taman Aksara dilakukan berbasis ajaran Tamansiswa yakni dilakukan melalui tahap *Tri Nga* untuk membentuk karakter generasi penerus bangsa yang sadar tentang warisan budaya yang menjadi identitas bangsa serta adaptif mengikuti perkembangan zaman dan berani mencipta produk terbaru secara kreatif dan berkelanjutan.

Dari kegiatan yang dilakukan di komunitas LUKU mengenai pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa melalui permainan tradisional merupakan bentuk nyata usaha turut melestarikan 10 objek pemajuan kebudayaan Indonesia.

Hasil kegiatan PkM ini dapat dilakukan di wilayah manapun dengan menentukan kegiatan atau program yang bertujuan dan melakukan langkah-langkah yang relevan sebagai stimulus agar masyarakat berdaya dan mandiri. Sehingga mereka akan mampu mengembangkan ide-ide inovatif dan sekaligus berpartisipasi aktif saling bekerjasama menumbuhkan semangat belajar dan keterampilan pelestarian kebudayaan berbasis ajaran Tamansiswa.

## **PENGHARGAAN**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRTPM) yang telah mendukung terkait pendanaan dalam keberlangsungan program pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa beserta jajarannya dan Kepala LP2M UST yang senantiasa mendukung segala program yang diajukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bahiyati, A., Putri, U., & Hasyim, N. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi Digital Interaktif. *Jurnal Rupa*, 2(2), 77–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.25124/rupa.v2i2.1011>.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.
- Hadiati, S., & Pramuda, A. (2020). *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika Pengembangan Instrumen Penilaian Afektif Pada Asisten Praktikum Laboratorium Fisika*. 13(2), 35–39. <http://journal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi>.
- Setiyo Adi Nugroho, & Risti Wulandari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia (Studi Kasus SD Mardi Rahayu 01 Ungaran). *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 21–36.  
<https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.283>.
- Suparlan, H. (2014). Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dan Sumbangannya Bagi Pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 1–19.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jf.12614>.
- Supriatin, I., Kanzunnudin, M., & Sumaji. (2022). *Indang Supriatin\_Buku Panduan Permainan Engklek* (1 ed.). CV. Aghistna.
- Tia Basana Hutagalung, & Liesna Andriany. (2024). Filosofi Pendidikan Yang diusung Oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 91–99.  
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.615>.
- Yulita, Rizky. (2017). *Permainan tradisional anak Nusantara*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Romadhon, Wahyu Hario (2019) *Pengaruh Penerapan Metode Pembiasaan terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Santri pada Materi Fiqih di Pondok Al Mawaddah Honggosoco Jekulo*. Undergraduate thesis, IAIN Kudus.

Zuliyanti, Sukma Galuh, (2021), *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*. Semarang: LPPM UNNES.