

Pengembangan Media Papan Bolang Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Jawa

Syarifatul Khusniyah¹, Wardah Nuril Kamilah^{2✉}, Alfi Najmi Rahmania³, Sandy Tegariyani Putri Santoso⁴

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang^{1,2,3,4}

DOI: [10.31004/aulad.v8i3.1338](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1338)

✉ Corresponding author:
wardahnurilkamilah@gmail.com

Article Info	Abstrak
Kata kunci: <i>Pengenalan Kosa kata;</i> <i>Pengenalan Bahasa Jawa;</i> <i>Permainan Interaktif;</i> <i>Permainan Papan Bolang</i>	Bahasa jawa merupakan salah satu Bahasa daerah di Indonesia khususnya di Jawa Timur, Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Di Jawa Timur khususnya di Kota Malang, penggunaan Bahasa Jawa dalam komunikasi semakin menurun dan mengancam eksistensi bahasa ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan bolang sebagai sarana mengenalkan kosakata Bahasa jawa pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang. Pengembangan media papan bolang ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE meliputi <i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i> . Penelitian dilaksanakan selama 4 bulan dimulai dari tahap analisis sampai evaluasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Papan Bolang dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata Bahasa Jawa sehari-hari melalui kegiatan bermain yang menyenangkan pada anak.
Keywords: <i>Language Introduction;</i> <i>Introduction to Javanese;</i> <i>Interactive Games;</i> <i>Bolang Board Game</i>	Abstract Javanese is one of the regional languages in Indonesia, especially in East Java, Central Java, and the Special Region of Yogyakarta. In East Java, especially in Malang City, the use of Javanese in communication is declining and threatening the existence of this language. This study aims to develop a Bolang board media as a means of introducing Javanese vocabulary to children aged 4-5 years at Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kindergarten, Malang City. The development of this Bolang board media uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model including <i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i> . The study was conducted for 4 months starting from the analysis stage to the evaluation stage. The results of this study indicate that the Bolang Board game can be used to introduce everyday Javanese vocabulary through fun play activities for children.

1. PENDAHULUAN

Received 23 October 2025; Received in revised form 8 November 2025; Accepted 16 November 2025

Available online 17 November 2025 / © 2025 The Authors. Published by Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia. This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Penguasaan bahasa akan berpengaruh terhadap interaksi sosial seseorang. Kemampuan berbahasa menjadi salah satu aspek yang penting dikembangkan pada usia dini, mengingat pada usia dini anak memiliki kepekaan untuk mempelajari bahasa. Anak belajar melalui interaksi dari lingkungan sekitarnya baik itu orang tua, teman sepermainan, maupun lingkungan (Sofiah Sofiah & Nur Aliyah, 2024). Sehingga keberhasilan anak dalam menguasai bahasa dipengaruhi oleh ketiga faktor tersebut. Bahasa jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang menjadi bahasa ibu di Jawa Timur khususnya di Malang dan sekitarnya. Selain Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan bahasa ibu Bahasa Jawa juga mengandung nilai-nilai luhur seperti adab dan sopan santun yang perlu dipelajari oleh anak.

Namun, dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan Bahasa Jawa di kalangan anak-anak usia dini semakin menurun. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), penggunaan Bahasa Jawa di Jawa Tengah dan Jawa Timur semakin berkurang, yaitu sekitar 0,8% (dari sekitar 80 juta orang). Lebih parahnya lagi, 27% orang Jawa dan masih keturunan Jawa, tidak lagi menggunakan Bahasa Jawa di rumah, dan lebih memilih bahasa lain. Menurut Ken Widayati, pakar Bahasa Jawa dari Universitas Diponegoro (Undip), hal ini terjadi karena banyak orang Jawa yang menganggap Bahasa Jawa tidak keren. Kondisi ini sangat mengkhawatirkan dan perlu segera diatasi agar Bahasa Jawa tidak punah. Semua pihak, termasuk pemerintah, masyarakat, dan generasi muda, harus bekerja sama untuk melestarikan Bahasa Jawa (Kompas, 2023).

Pada usia dini anak berada pada periode sensitif pada perkembangan bahasanya. Bahasa Jawa dapat dikenalkan sebagai bahasa ibu atau bahasa pertama bagi anak karena lingkungan sekitar anak yang mayoritas menggunakan Bahasa Jawa. George Quinn Seorang peneliti Budaya Jawa dari Universitas Nasional Australia mengungkapkan fakta dari penelitiannya yang telah dilakukan selama 25 tahun bahwa generasi muda Indonesia lebih bangga mempelajari bahasa Inggris daripada bahasa daerah. Konsekuensi dari hilangnya minat generasi muda dalam mempelajari budaya daerah akan mengakibatkan hilangnya nilai-nilai kearifan yang ada pada bahasa tersebut. Menindaklanjuti hal ini untuk mencegah punahnya penggunaan Bahasa Jawa salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan mengenalkan Bahasa Jawa di lingkungan sekolah anak usia dini (Trisnawati & Fauziah, 2019).

Salah satu cara untuk melestarikan Bahasa Jawa adalah dengan mengenalkan Bahasa Jawa sejak usia dini. Penerapan Bahasa Jawa, khususnya Bahasa Krama, pada anak usia dini sangat penting untuk menjaga interaksi sosial dan melestarikan budaya. Meskipun penggunaan Bahasa Indonesia sehari-hari kian meluas, mengajarkan Bahasa Jawa sejak dini dapat membantu menanamkan sopan santun dan tata krama, terutama antara anak dan orang yang lebih tua. Lingkungan keluarga dan sekolah memiliki peran krusial dalam memperkenalkan dan membiasakan anak-anak dengan kosakata Bahasa Jawa sehari-hari. Anak usia dini memiliki kemampuan yang baik dalam menyerap bahasa, sehingga kebiasaan ini dapat menjadi fondasi untuk perkembangan bahasa dan karakter mereka. Dengan demikian, penerapan Bahasa Jawa pada anak usia dini merupakan salah satu cara untuk melestarikan warisan budaya dan memastikan nilai-nilai kesopanan tetap terjaga di tengah perkembangan zaman (Shari & Azizah, 2021).

Hasil analisis awal yang dilakukan melalui wawancara dengan guru menunjukkan bahwa di sekolah belum ada pembelajaran khusus bahasa Jawa dan belum ada media yang mengenalkan bahasa Jawa sehingga kebutuhan media untuk pengenalan bahasa Jawa sangat penting. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan kosakata bahasa daerah, menjadikan peneliti membuat media permainan Papan Bolang guna mengenalkan kosakata tersebut. Salah satu caranya adalah melalui alat permainan edukatif, dimana guru bisa mengembangkan media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata Bahasa Jawa. Sehingga pembelajaran Bahasa Jawa menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Alat Permainan yang dikembangkan adalah permainan PAPAN BOLANG yaitu permainan yang dimodifikasi dari permainan monopoli yang di setiap petaknya berisi kosakata Bahasa Jawa dan pada kartu terdapat beberapa pertanyaan dan kartu pengetahuan tentang kosa kata Bahasa Jawa sehari-hari (Sapriyah, 2019).

Penggunaan permainan Papan Bolang sebagai alat edukasi merupakan solusi inovatif untuk memperkenalkan kosakata dalam bahasa Jawa. Kosa kata dalam Bahasa Jawa merujuk pada kumpulan kata-kata yang digunakan dalam Bahasa Jawa sehari-hari. Bahasa Jawa merupakan Bahasa Austronesia yang telah digunakan oleh penduduk di wilayah Jawa sejak zaman kuno, dengan sejarahnya dimulai sekitar abad ke-9 dalam bentuk Jawa Kuno yang kemudian berkembang menjadi Jawa Baru pada abad ke-15. Seiring waktu, Bahasa Jawa telah mengalami perkembangan dan perubahan yang mencerminkan nilai-nilai budaya dan peradaban Jawa (Erawati, 2015).

Kosa kata dalam Bahasa Jawa mencakup berbagai ragam dan tingkatan bahasa lisan yang secara tersirat mendukung nilai-nilai seperti kesantunan, kerendahan hati, dan penghargaan terhadap orang lain. Hal ini tercermin dalam penggunaan kata-kata yang dipilih untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam berbagai situasi komunikasi sehari-hari. Misalnya, terdapat kosakata yang digunakan untuk situasi formal seperti dalam pembicaraan dengan orang yang lebih tua atau dalam konteks upacara adat, serta kosakata yang digunakan dalam situasi informal seperti dalam percakapan antara teman sebaya (Aprilia & Hasibuan, 2021).

Pembelajaran Bahasa Jawa dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya kegiatan bercerita menggunakan media cerita bergambar (Azhari, 2021), game interaktif (Munawaroh et al., 2022), bercerita (Marfungah et al., 2019) dan aplikasi interaktif (Raden Kusuma Arya Dewa & Muhammad Tofa Nurcholis, 2025).

Berdasarkan dupa penelitian sebelumnya anak terlihat pasif pada kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran kurang berkesan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan kegiatan permainan yang melibatkan anak secara aktif baik secara fisik maupun komunikasi.

Dalam teori vygotsky menekankan bahwa anak-anak usia dini belajar bahasa melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya dalam berbagai situasi sosial (Etnawati, 2022). Ini mencakup respons positif dari orang dewasa terhadap percakapan anak dan interaksi bahasa saat bermain dengan teman sebaya. Lingkungan keluarga, sekolah, dan komunitas memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka melalui interaksi sosial yang beragam. Dengan demikian, teori ini menekankan pentingnya lingkungan sosial yang mendukung dalam pembelajaran bahasa anak usia dini.

Pentingnya pengajaran Bahasa Jawa kepada generasi milenial saat ini terletak pada peranannya dalam melestarikan budaya nasional Indonesia (Josaphat et al., 2022). Bahasa Jawa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga merupakan wadah untuk menyampaikan nilai-nilai tradisional dan identitas budaya Jawa. Oleh karena itu, pengajaran dan pemahaman tentang kosa kata Bahasa Jawa menjadi krusial dalam upaya melestarikan dan memperkaya warisan budaya bangsa (Nadhiroh, 2021).

Melalui pemahaman konteks penggunaan bahasa, individu belajar untuk bersikap bijak dalam memilih kata dan ungkapan yang sesuai dengan keadaan dan siapa yang diajak bicara. Hal ini secara tidak langsung mengajarkan seseorang untuk berpikir sebelum berbicara, menghargai orang lain, serta menjaga keharmonisan dalam berinteraksi. Lebih dari itu, nilai-nilai sopan santun yang terkandung dalam Bahasa Jawa mampu membentuk kepribadian seseorang. Dengan terlatih dalam bertutur kata dengan penuh penghormatan dan sopan santun, seseorang akan tumbuh menjadi pribadi yang lebih peka terhadap norma sosial dan etika yang berlaku. Sikap rendah hati, penuh tenggang rasa, serta penghormatan terhadap sesama akan tertanam kuat, membentuk karakter yang berakhhlak mulia (Rahn et al., 2023).

Pendidikan moral anak usia dini merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter yang baik. Proses ini dapat dimulai dari lingkungan keluarga, di mana orang tua menjadi teladan utama bagi anak-anak. Sikap, nilai, dan perilaku yang diajarkan di rumah akan membentuk dasar moral anak dalam berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Selain keluarga, lingkungan sekolah juga berperan penting (Khaironi & Yuliastri, 2017). Di PAUD dan TK, guru-guru dapat memperkenalkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian terhadap sesama melalui berbagai aktivitas pembelajaran dan permainan. Pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sangat penting agar nilai-nilai ini tertanam secara alami.

Lingkungan masyarakat juga menjadi tempat anak belajar nilai-nilai sosial dan moral. Interaksi dengan tetangga, teman sebaya, dan anggota masyarakat lainnya memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami norma-norma sosial dan menjalankan peran sebagai bagian dari komunitas yang lebih besar. Dengan bimbingan dari orang dewasa di sekitarnya, anak dapat memahami pentingnya sopan santun, toleransi, dan saling menghormati dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan kolaborasi yang baik antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, pendidikan moral anak usia dini dapat berjalan secara efektif dan menyeluruh, membentuk generasi yang berkarakter baik dan berakhhlak mulia.

Kesantunan berbahasa pada anak sangat dipengaruhi oleh kebiasaan sehari-hari. Orang tua dan guru berperan penting dengan memberikan contoh penggunaan bahasa yang sopan (Juhaeni et al., 2020). Strategi seperti membiasakan anak mengucapkan kata "maaf," "tolong," dan "terima kasih," serta mengajarkan menurunkan intonasi suara saat berbicara, efektif dalam membentuk karakter berbahasa yang santun. Konsistensi dalam penerapan ini akan membantu anak berkomunikasi dengan lebih empati dan menghargai orang lain, yang berdampak positif pada interaksi sosial mereka di masa depan (Hidayat & Romadani, 2023) (*Vocabulary Development Through Peer Interactions in Early Childhood: A Case Study of an Emergent Bilingual Child in Preschool: International Journal of Bilingual Education and Bilingualism: Vol 25, No 3, n.d.*).

Ada sepuluh esensi kebijakan yang menjadi dasar membangun karakter yang kuat, salah satunya adalah kerendahan hati (Humility). Didalamnya beliau mengutip dari lickona yang menegaskan bahwa kerendahan hati merupakan kebijakan fundamental yang menjadi dasar kehidupan moral secara keseluruhan. Dalam konteks pendidikan, kerendahan hati bukan hanya sekadar sikap, tetapi karakter inti yang penting untuk ditanamkan sejak dini. Proses menumbuhkan kerendahan hati pada siswa melibatkan latihan terus-menerus melalui pembiasaan perilaku yang menghargai orang lain, menerima kekurangan diri, dan tidak sombong akan pencapaian (Rahmi et al., 2020).

Dengan mempraktekkan kerendahan hati, siswa belajar untuk menempatkan diri secara tepat dalam interaksi sosial, membuka diri untuk belajar dari orang lain, serta mengembangkan empati dan kesadaran akan keberagaman di lingkungan mereka. Kerendahan hati yang terinternalisasi akan membantu siswa menjalani kehidupan dengan lebih seimbang, menghargai orang lain, dan menjadi individu yang berkontribusi positif dalam masyarakat hal ini dapat distimulus melalui kehidupan sehari-hari (Rahmi et al., 2020).

Dengan demikian, kosa kata Bahasa Jawa merupakan bagian integral dari bahasa tersebut yang mencerminkan kekayaan budaya dan penggunaannya dalam konteks komunikasi sehari-hari serta dalam menjaga dan memperkuat identitas budaya Jawa.

Pembelajaran bahasa pada anak usia 4-5 tahun juga memerlukan pendekatan yang memadukan teori-teori perkembangan bahasa dan kognitif dengan praktik pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan haruslah berpusat pada anak, sehingga terjadi interaksi sosial (Suhartining et al., 2022). Agar terjadinya interaksi perlu adanya media untuk memfasilitasi anak untuk berinteraksi dalam sebuah permainan (*Playing with Words: Using Playful Learning Experiences in the Early Childhood Classroom to Build Vocabulary - Masters - 2023 - The Reading Teacher - Wiley Online Library, n.d.*)

Bermain memiliki nilai praktis untuk kehidupan seorang anak, hal ini membuat anak-anak lebih mudah dalam mempelajari aritmatika dengan cara membagi apel kepada teman sebayanya daripada melalui soal berhitung. Konsep membagi apel merupakan konsep belajar melalui bermain yang dilakukan oleh anak (Plato dalam Tedjasaputra 2001). Rubin, 1983 menyatakan bahwa aktivitas bermain mampu meningkatkan beberapa unsur kondisi fisik seorang anak, diantaranya seperti kecepatan, kelenturan, keseimbangan dan lain-lain. Piaget, mengemukakan bahwa bagi anak, bermain dapat berfungsi untuk mempraktikkan dan melakukan penguatan terhadap konsep-konsep dan keterampilan yang sudah dipelajari sebelumnya (Rahayu, 2021).

Pada anak usia dini ada permainan harus diberikan sesuai dengan tingkatan usianya, hal ini bertujuan agar stimulasi yang didapat dari sebuah permainan akan sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam lingkup anak usia dini ada beberapa teori bermain, salah satunya yakni teori bermain kognitif oleh Jean Piaget, teori bermain ini disesuaikan dengan tingkatan perkembangan pada anak. Adapun beberapa jenis permainan yang dikemukakan oleh Mildred Parten (Santrock, 2007:217) sebagai berikut. Pertama, *unoccupied play*. Permainan ini anak tidak terlibat seperti biasanya, anak hanya akan mengamati lingkungan sekitarnya yang menarik perhatiannya. Kedua, *solitary play* (bermain sendiri). Anak akan bermain secara mandiri, tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Ketiga, *onlooker play* (pengamat). Kegiatan bermain akan berlangsung ketika anak memperhatikan teman-temannya bermain, maka ia akan berminat untuk memperhatikan kegiatan tersebut. Keempat, *parallel play* (bermain paralel). Permainan ini merupakan kegiatan yang dimana seorang anak bermain secara terpisah dengan anak yang lain, namun mereka bermain permainan yang dilakukan oleh anak lain ataupun menirunya. Ketika melakukan kegiatan yang serupa anak akan berinteraksi dengan teman bermainnya. Kelima, *associative play* (bermain asosiatif). Permainan ini melibatkan interaksi sosial tanpa adanya aturan. Permainan ini dapat dapat ditandai dengan adanya interaksi yang timbul pada anak-anak yang bermain. Keenam, *cooperative play* (bermain bersama). Permainan ini melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dengan adanya suatu aktivitas. Pada kegiatan ini dapat ditandai dengan adanya pembagian tugas dalam kelompok maupun kerjasama antara satu anak dengan anak lainnya.

Dalam pengembangan permainan Papan Bolang, peneliti mengacu pada konsep *cooperative play*, yakni jenis permainan yang dilakukan secara berkelompok dan mendorong interaksi antar pemain. Melalui jenis permainan ini, anak-anak diajak untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya dan bekerja sama dalam menyusun serta menata Papan Bolang tersebut. Aktivitas ini tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak, namun juga melatih kemampuan bersosialisasi anak. Melalui interaksi dengan teman sebaya, perkembangan bahasa anak dapat ditingkatkan secara bertahap dan konsisten.

Tinjauan Pustaka

Bahasa berfungsi sebagai sarana utama untuk berkomunikasi, dan sejauh mana seseorang menguasainya akan berdampak signifikan pada interaksi sosialnya. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak sejak usia dini karena pada masa ini mereka memiliki kepekaan tinggi untuk mempelajari bahasa. Anak-anak belajar bahasa tidak hanya melalui interaksi dengan orang-orang di sekitarnya, namun juga didukung dengan media permainan interaktif (Sofiah Sofiah & Nur Aliyah, 2024). Seperti penelitian-penelitian yang sudah dilakukan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak.

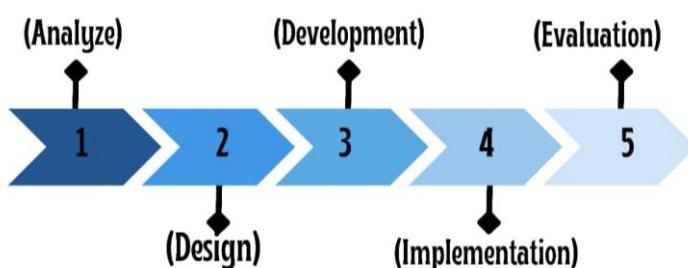
Penelitian yang dilakukan oleh Azhari (2021) dengan menggunakan metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa pada anak usia dini. Ditinjau dari aktivitas yang dilakukan sehari-hari, anak berani untuk menceritakan pengalaman yang ia rasakan dan tidak merasa malu ketika berbicara dengan orang lain. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Febiola (2020) dimana dalam penelitian ini hasil yang didapat yakni, penggunaan media *flashcard* pada perkembangan Bahasa anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara dengan adanya ilustrasi pada gambar dan huruf timbul yang ada pada *flash card*. Media ini membuat anak tertarik dan anak dapat menyebutkan bentuk serta bunyi suatu huruf, mengingat kosakata baru dan menstimulasi kemampuan anak untuk berfikir. Penelitian selanjutnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Nasirun et al. (2021) memperoleh hasil bahwa alat permainan edukatif (APE) seperti buku cerita, permainan huruf dan angka dinilai sesuai dengan kriteria sehingga dapat menyokong perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Sari (2019) dan mendapatkan hasil bahwa penggunaan *flashcard* sebagai media sederhana dan menarik mampu meningkatkan kosakata Bahasa Jawa krama secara signifikan pada anak TK, sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa daerah, di PAUD.

Urgensi Penelitian ini muncul karena adanya penurunan penggunaan bahasa daerah, khususnya Bahasa Jawa, di kalangan anak usia dini. Kondisi tersebut menunjukkan adanya pergeseran bahasa, dimana anak-anak lebih sering menggunakan bahasa nasional maupun bahasa asing dibandingkan bahasa daerah. UNESCO juga menegaskan bahwa banyak bahasa daerah di dunia berada dalam ancaman kepunahan apabila tidak dilestarikan sejak dulu.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada khalayak luas mengenai pentingnya penggunaan serta pelestarian Bahasa Jawa pada anak usia dini sebagai bagian dari upaya menjaga identitas budaya bangsa (*Why Mother Language-Based Education Is Essential | UNESCO, n.d.*) (Saeed, 2021).

2. METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Permainan Papan Bolang yang efektif dalam memperkenalkan kosakata Bahasa Jawa pada anak usia 4-5 tahun. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka kerja. Model ADDIE memungkinkan peneliti untuk merancang permainan secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan anak-anak hingga evaluasi efektivitas permainan. Dengan demikian, peneliti dapat memastikan bahwa Permainan Papan Bolang yang dihasilkan tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa Jawa anak-anak. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan utama yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Gambar 1).



Gambar 1. Metode ADDIE

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari analisis validitas menggunakan lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi. validasi ahli media media difokuskan pada efisiensi media, keakuratan media dan kepraktisan media dan untuk validasi materi difokuskan pada aspek relevansi, aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian dan konsep dasar materi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi langsung. Wawancara dilakukan pada beberapa guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang tentang kebiasaan menggunakan Bahasa Jawa pada anak serta keberadaan media untuk mengenalkan kosakata Bahasa Jawa. Observasi langsung di mana peneliti mengamati perilaku dan respons anak-anak saat mereka bermain. Observasi ini dilakukan dalam lingkungan sekolah, yaitu di aula TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Kota Malang, untuk memastikan data yang diperoleh adalah cerminan nyata dari pengalaman anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung seperti anak mampu memahami instruksi selama bermain, anak mulai memahami kosakata Bahasa Jawa yang mungkin belum pernah mereka dengar sebelumnya, anak mampu menyebutkan atau melaftalkan kosakata dengan baik.

Teknik analisis data yang digunakan yakni teknik observasi dengan bentuk observasi natural dan *observan as participant*, menurut Hasanah (2017), peneliti yang menggunakan observasi ini akan turut andil dalam kegiatan observasi tersebut. Pada umumnya observasi natural digunakan dalam penelitian eksploratif, sehingga observasi yang dilakukan akan terasa alamiah dan tidak dibuat-buat. Dimana dalam penelitian ini anak akan bermain sambil mengeksplorasi isi dari permainan yang diujicobakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendukung teori-teori pembelajaran usia Piaget, anak-anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra-operasional, dimana pada tahap ini anak-anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir simbolis, namun anak-anak belum dapat melakukan kegiatan operasional yang kompleks. Mereka cenderung belajar lebih baik melalui kegiatan interaktif dan visual. Permainan Papan Bolang mampu memberikan stimulasi visual yang menarik serta aktivitas fisik yang meningkatkan kemampuan psikomotorik anak.

Permainan Papan Bolang memenuhi kebutuhan anak dengan menyediakan rangsangan visual menarik melalui perlengkapan permainan di dalamnya yang berwarna dan berbentuk seperti, pion, dadu, kartu pengetahuan dan teka-teki yang efektif dalam menarik perhatian mereka. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik ringan yang sesuai untuk anak usia dini, sehingga tidak hanya mendukung perkembangan motorik namun juga mengembangkan kognitif anak dan menumbuhkan kemampuan interaksi sosial dengan teman teman sebayanya (*The Role of Peer Social Groups in Enhancing Communication and Interaction Skills, n.d.*).

Analyze

Merupakan tahap pertama dalam proses ADDIE. Tahap ini dimulai dengan melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan yang mendasari pengembangan media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti mulai melakukan wawancara pada beberapa guru di TK ABA 16 Kota Malang tentang kebiasaan menggunakan Bahasa Jawa pada anak serta keberadaan media untuk mengenalkan kosakata Bahasa Jawa.

Wawancara yang dilakukan dengan Guru A dan Guru B beliau menyebutkan bahwa pada saat di sekolah anak jarang menggunakan Bahasa Jawa serta belum adanya alat ataupun media yang efektif untuk mengenalkan Kosakata Bahasa Jawa. Pernyataan dari wawancara yang dilakukan sebagai berikut.

"Kalau pakai Bahasa Jawa itu jarang, rata-rata anak-anak lebih sering pakai Bahasa Indonesia mbak. Karena juga disini lingkungannya Kota, jadi jarang ada yang pakai Bahasa Jawa."

"Media untuk mengenalkan kosakata Bahasa Jawanya sendiri itu belum ada, biasanya kita kenalkan lewat berhitung atau bernyanyi."

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ternyata ditemukan bahwa anak sudah jarang menggunakan Bahasa Jawa dalam komunikasi sehari-hari serta belum ada media atau alat bantu untuk mengenalkan kosakata Bahasa Jawa.

Design

Pada tahap ini, peneliti mulai menentukan materi, merancang desain, menentukan bahan, survey ketersediaan bahan serta melakukan diskusi. Desain media *Papan Bolang* dirancang untuk anak-anak dengan struktur papan permainan yang mudah diikuti, berwarna cerah, dan menyajikan jalur yang membimbing anak-anak dari satu kotak ke kotak lainnya. Tiap kotak dalam papan ini memiliki fungsi yang mendukung pembelajaran kosakata, termasuk kotak-kotak aksi dan kotak tantangan. Kotak aksi memungkinkan anak mengenali kosakata Bahasa Jawa yang terkait dengan kosakata sehari-hari dan angka. Kotak tantangan memuat aktivitas sederhana yang mendorong anak untuk menggunakan kosakata yang baru dipelajari dalam konteks yang relevan. Dengan penambahan ilustrasi, permainan ini diharapkan dapat membantu anak mengasosiasikan kosakata dengan visualisasi yang mendukung pemahaman kata. Pada akhir tahap ini ditentukan *blueprint* media *Papan Bolang*. Berikut tampilan desain dari Media *Papan Bolang* beserta Buku Petunjuknya yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Development

Pada tahap ini, desain yang telah disusun diubah menjadi bentuk nyata melalui serangkaian proses pembuatan dan uji coba produk awal. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli Bahasa untuk mendapatkan saran dan masukan. Pada tahap ini terdapat revisi dari ahli media yang dapat dilihat pada Tabel 2. Produk awal, yang disebut sebagai prototipe, dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Peneliti juga menyusun bahan dan materi yang diperlukan, serta menambahkan elemen-elemen visual dan interaktif agar media lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam tahap ini, dilakukan pula uji coba internal yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam produk sebelum diimplementasikan. Proses revisi dilakukan secara berulang untuk memastikan bahwa setiap komponen produk sesuai dengan standar yang diinginkan, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Implementation

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dibuat diujicobakan di TK ABA 16 pada 4 anak kelompok A. Observasi selama implementasi menunjukkan bahwa permainan ini mampu menarik minat anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jawa. Instrumen observasi mencatat bahwa sebagian besar anak memahami instruksi permainan dengan baik, mampu melafalkan kosakata dengan tepat, dan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman kosakata Jawa. Dari empat subjek uji, tiga anak mendapatkan skor observasi dalam kategori "Baik," sementara satu anak berada dalam kategori "Cukup." Hasil ini menunjukkan bahwa *Papan Bolang* efektif dalam mendukung pembelajaran kosakata dan nilai-nilai moral bagi anak usia dini.

Berdasarkan tabel hasil implementasi permainan *Papan Bolang* yang diberikan, berikut adalah deskripsi nilai observasi anak sesuai dengan kriteria yang ada yakni, 1) Anak 1: Total nilai = 20, kriteria = Baik, 2) Anak 2: Total nilai = 16, kriteria = Cukup, 3) Anak 3: Total nilai = 21, kriteria = Baik, 4) Anak 4: Total nilai = 21, kriteria = Baik. Ringkasannya, dari keempat subjek, tiga anak berada dalam kategori "Baik," sementara satu anak berada dalam kategori "Cukup" berdasarkan hasil observasi mereka pada pemahaman instruksi, kosakata Bahasa Jawa, dan pelafalan kosakata.

Ditinjau dari teori dasar pembelajaran Bahasa yang peneliti terapkan pada anak usia dini dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa aktivitas yang berpusat pada anak dan interaksi langsung yang diterapkan pada permainan papan bolang dapat memberikan lingkungan pembelajaran yang mendukung anak untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi Bahasa, memahami konsep, dan meningkatkan keterampilan komunikasi, serta kognitif anak (Cendana & Suryana, 2021).

Tabel 1. Gambar Prototype

No	Prototype	Sebelum	Sesudah
----	-----------	---------	---------



Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Prototype	Saran Validator
1	Ukuran	51 cm x 51 cm	Memperbesar ukuran media karena media terlalu kecil untuk anak
2	Ilustrasi	Gambar terlalu abstrak untuk anak	Menggunakan gambar yang konkret
3	Warna	Warna kurang kontras antara gambar dan background	Menggunakan warna yang lebih beragam
4	Buku Petunjuk	Desain buku kurang menarik	Menambahkan ilustrasi pada buku

Tabel 3. Hasil Implementasi Permainan Papan Bolang

No	Subjek	Memahami Instruksi/Peraturan	Memahami Kosakata Bahasa Jawa	Pelafalan Kosakata	Total
1.	Anak 1	4	12	4	20
2.	Anak 2	5	10	1	16
3.	Anak 3	5	10	6	21
4.	Anak 4	5	10	6	21

Papan Bolang sebagai media interaktif memungkinkan anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dengan mengasah kemampuan Bahasa serta kognitif mereka. Dalam hal ini, teori yang melandasi adalah teori pendekatan pembelajaran konstruktivis, yang mana mendorong anak untuk membangun pengetahuan baru melalui pengalaman yang sudah dimiliki serta berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebayanya. Teori ini juga menekankan pengembangan kompetensi, keterampilan, atau pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik, dengan guru maupun pendamping yang mendukung melalui berbagai desain pembelajaran (*Technology and Interactive Media in Early Childhood Programs*, n.d.) (*Constructivism as a Theory for Teaching and Learning*, 2025).

Evaluation

Setelah melalui tahap implementasi ditemukan beberapa kekurangan serta kelebihan media Papan Bolang. Kelebihan media ini membuat anak terlibat aktif dalam bermain dan pada saat bermain anak menunjukkan antusiasme dalam mempelajari kosakata Bahasa Jawa. Adapun kekurangan dari media ini, bentuk dadu yang dipakai kurang simetris sehingga angka yang muncul tidak beragam dan kurangnya jumlah media yang dipakai untuk bermain sehingga hanya bisa diujicobakan pada kelompok kecil.

Berdasarkan hasil penelitian, media Papan Bolang terbukti efektif dalam mengenalkan kosakata Bahasa Jawa kepada anak usia 4-5 tahun di TK ABA 16 Kota Malang. Temuan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak pada tahap pra-operasional belajar paling baik melalui aktivitas interaktif dan visual (*Teori Piaget dan Tahapan Perkembangan Kognitif*, 2025). Media Papan Bolang menyediakan visual dan perlengkapan bermain yang menarik, seperti pion, dadu, dan kartu berwarna, yang sesuai dengan kebutuhan kognitif anak pada usia tersebut.

Selain itu, media ini juga mendukung teori konstruktivisme, di mana anak-anak secara aktif membangun pengetahuan baru melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan pengalaman langsung. Penelitian menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan pelafalan kosakata, tetapi juga mengembangkan kemampuan psikomotorik, kognitif, dan interaksi sosial anak. Dengan demikian, Media Papan Bolang menjadi solusi yang inovatif untuk mengatasi minimnya penggunaan kosakata Bahasa Jawa dan belum adanya media pembelajaran yang efektif untuk menunjang pembelajaran tersebut (Islami & Gustiana, 2021).

4. KESIMPULAN

Media Papan Bolang efektif dalam mengenalkan kosakata Bahasa Jawa kepada anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Media ini efektif dalam mengenalkan Bahasa Jawa. Yang menarik dari penelitian ini peneliti menemukan ketertarikan anak pada media dan perlengkapan bermain. Hasil dari penelitian ini memiliki beberapa implikasi. Bagi guru, ini menjadi contoh alat bantu mengajar yang kreatif untuk pelestarian bahasa daerah. Bagi sistem pendidikan, temuan ini menekankan pentingnya mengintegrasikan media interaktif ke dalam kurikulum PAUD. Terakhir, bagi pembuat kebijakan, penelitian ini bisa menjadi dasar untuk mengalokasikan sumber daya dalam pengembangan APE lokal dan program pendidikan berbasis budaya sejak usia dini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan wadah kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 yang berkenan untuk menjadi tempat penelitian.

6. REFERENSI

- Aprilia, W. T., & Hasibuan, R. (2021). Pengaruh Dongeng Digital terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jawa Krama Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Ngimbang Lamongan. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(07), 1283-1294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i07.230>
- Azhari, S. (2021). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita di Lembaga Paud Meraje Gune. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 181–197. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i2.3312>
- 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>
- McLeod, S. (2025). *Constructivism as a Theory for Teaching and Learning*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/constructivism.html>
- Erawati, N. K. R. (2015). Eksistensi dan Dinamika Kosa Kata Bahasa Jawa Kuna pada Masyarakat Bali Masa Kini. *Jurnal Harian Regional*, 5(1). <https://jurnal.harianregional.com/kajianbali/id-15729>
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130-138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Febiola, S. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026-1036. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hidayat, R., & Romadani, A. T. F. (2023). Pembiasaan Kesantunan Berbahasa Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini. *Klitika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 1-13. <https://doi.org/10.32585/klitika.v5i1.3715>
- Islami, C. C., & Gustiana, E. (2021). Cognitive Constructivism Of Early Childhood Based On Jean Piaget's Thinking. *Indonesian Journal of Education Teaching and Learning (IJETL)*, 1(1), 8-15. <https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/Ijetl/article/view/1383>

- Josaphat, Y. A. P., Cahyaningrum, A. N., Ladifa, H., Syach, S. F. N., & Khana, S. W. C. (2022). Eksistensi Bahasa Jawa Bagi Masyarakat Jawa di Era Westernisasi Bahasa. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(1), 65–71. <https://doi.org/10.22437/titian.v6i1.16046>
- Juhaeni, J., Ludiawati, W., Safaruddin, S., Laili, L. N., Ulfa, L. Z., & Ambarwati, P. (2020). Kesantunan Berbahasa pada Anak Melalui Pembiasaan. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(2), 117–123. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i2.942>
- Khaironi, M., & Yuliastri, N. (2017). Pendidikan Moral pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 1(1), 1-15. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/479>
- Kompas. (2023). Saat Bahasa Jawa Alami Krisis, Pakar Sebut Pasangan Muda Jarang Mengajarkan ke Anak karena Kurang Populer. <https://regional.kompas.com/read/2023/08/02/185013978/saat-bahasa-jawa-alami-krisis-pakar-sebut-pasangan-muda-jarang-mengajarkan?page=all>
- Marfungah, A., Wijayanti, O., & Muslim, A. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Ngoko Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Bercerita Berpasangan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kedungbanteng. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 13(1), 49. <https://doi.org/10.26877/mpp.v13i1.5089>
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Nasirun, M., Suprapti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Masters, A. S., Scott, M. E., Wright, C. A., Toub, T. S., Dickinson, D. K., Golinkoff, R. M., Pasek, K. H. (2023). Playing with Words: Using Playful Learning Experiences in the Early Childhood Classroom to Build Vocabulary. *International Literacy Association: The Reading Teacher*, 76(6), 775–783. <https://doi.org/10.1002/trtr.2201>
- Raden Kusuma Arya Dewa & Muhammad Tofa Nurcholis. (2025). Pembuatan Aplikasi Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Bahasa Jawa pada Bab Dolanan Tradisional Jawa Kelas 5 di SD Pangukan. *Jurnal Ilmu Komputer dan Multimedia*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.46510/ilkomedia.v2i1.46>
- Rahayu, D. P. (2021). Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini*, 2(1), 49–56. <https://www.neliti.com/id/publications/410443/pemberian-stimulasi-anak-berbasis-teori-bermain-kognitif-jean-piaget>
- Rahmi, P., Ariska, M., & Hasballah, J. (2020). Analisis Nilai Moral Kerendahan Hati Dalam Buku Cerita Anak. *Jurnal Raudhah*, 8(2), 77–91. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v8i2.785>
- Rahn, N. L., Storie, S. O., & Coogle, C. G. (2023). Teaching Vocabulary in Early Childhood Classroom Routines. *Early Childhood Education Journal*, 51(7), 1157–1168. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01361-y>
- Saeed, H. H. (2021). The role of mother tongue in early childhood education. *International Journal of Pedagogy, Innovation and New Technologies*, 8(2), 36–43. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0015.8295>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798/4151>
- Sari, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Jawa melalui Media Flash Card pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 1 Beran Tridadi Sleman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 68–73. <https://journal.student.uny.ac.id/pgpaud/article/view/14815/14375>
- Shari, D., & Azizah, E. N. (2021). Penerapan Bahasa Jawa pada Anak Usia Dini. *JCE: Jurnal of Childhood Education*, 5(2), 294–302. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.585>
- Sofiah Sofiah & Nur Aliyah. (2024). Peran Interaksi Sosial Terhadap Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(3), 39–45. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2229>
- Suhartining, Winda Fauzia, & Ramadha Tsulatsi Hajar. (2022). Perkembangan Bahasa Aud Dan Praktek Permainan Bahasa Anak. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 98–103. <https://doi.org/10.37812/attuhufuly.v2i2.584>
- Donohue, C., Schomburg, R. (2025). *Technology and Interactive Media in Early Childhood Programs: What We've Learned from Five Years of Research, Policy, and Practice*. NAEYC Annual Conference. <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/sep2017/technology-and-interactive-media>
- McLeod, S. (2025). Teori Piaget dan Tahapan Perkembangan Kognitif. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Heartwise. (2025). *The Role of Peer Social Groups in Enhancing Communication and Interaction Skills*. <https://www.heartwisesupport.org/post/the-role-of-peer-social-groups-in-enhancing-communication-and-interaction-skills>

- Trisnawati, W., & Fauziah, P. (2019). Penanaman Nilai Karakter melalui Pembiasaan Berbahasa Jawa pada Anak Usia Dini di Desa Tanggeran, Kabupaten Banyumas. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 93-100. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i2.17336>
- Erdemir, E., Griffler, J. B. (2020). Vocabulary Development Through Peer Interactions in Early Childhood: A Case Study of an Emergent Bilingual Child in Preschool. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 25(3), 1-32. ..<https://doi.org/10.1080/13670050.2020.1722058>
- UNESCO. (2023). *Why Mother Language-Based Education is Essential*. <https://www.unesco.org/en/articles/why-mother-language-based-education-essential>