

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Seiring berjalannya waktu, ragam lagu populer baik dari dalam negeri maupun mancanegara menguasai media Indonesia di berbagai kalangan usia, termasuk anak-anak. Hal ini membuat lagu daerah Indonesia sebagai lagu dengan konten yang ramah untuk anak tidak sering didengarkan kembali, tidak terkecuali berbagai jenis lagu daerah Jawa seperti lagu *dolanan*. Meskipun jenis lagu tersebut masih diperkenalkan melalui pendidikan sekolah dasar, minimnya jam pelajaran membuat anak-anak kesulitan untuk mengetahui banyak tentang lagu tersebut, sehingga dibutuhkan media alternatif menarik yang dapat membekas di ingatan anak seperti *board game*.

Dalam proses merancang, *design thinking* digunakan sebagai metode untuk menganalisis data, yaitu melalui lima tahap. Pertama melalui tahap *emphathy* dengan melakukan wawancara terhadap tenaga pengajar, kemudian tahap *define* dengan mengaplikasikan metode 5W+1H. Selanjutnya berupa tahap *ideate* yang menggunakan pendekatan metode *MDA Framework* sehingga menghasilkan desain *board game* edukatif bertema lagu *dolanan* Jawa dengan tajuk “Pentas Swara”, lalu tahap *Prototyping* dimana konsep perancangan dibuat dalam versi digital dan cetak, terakhir tahap *Test* dimana permainan diuji coba kepada beberapa anak dengan rentang usia 9-11 tahun.

Melalui uji coba publik, didapatkan hasil bahwa permainan Pentas Swara telah menarik minat dan antusiasme anak dalam mempelajari lagu *dolanan* Jawa. Selain itu anak juga dapat mengingat kembali lagu *dolanan* yang telah dipelajari di kelas dasar sebelumnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil uji coba yang telah diberikan, beberapa saran yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan *board game* yang serupa adalah memperhatikan bahan dan pemakaian warna yang kontras agar anak-anak dengan rentang umur yang serupa dapat membedakan warna dengan mudah,

terlebih lagi apabila warna tersebut memiliki fungsinya yang berbeda. Legibilitas teks juga perlu diperhatikan, terlebih apabila tulisan tersebut terdapat di dalam kartu dengan ukuran yang kecil. Selain hal-hal tersebut, jenis bahan untuk mencetak komponen juga perlu diperhatikan agar permainan tidak mudah robek atau rusak.



DAFTAR PUSTAKA

- Anif, Sovi Fariha, Husni Wakhyudin, Wawan Priyanto. 2019. *Analisis Moral Lagu Daerah Dalam Membentuk Kedisiplinan Siswa Dongeng*. Jurnal Lensa Pendas. Vol. 4, No. 1, Hlm. 17-27.
- Anto, Puji & Anita, Tri. 2019. *Tembang Macapat Sebagai Penunjang Pendiikan Karakter*. Jurnal DEIKSIS. Vol. 11, No. 1, Hlm. 77-85.
- Ariesta, Freddy Widya. 2019. *Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng*. Jurnal Ilmu Budaya. Vol. 7, No. 2, Hlm. 188-192.
- Caesaria, Sandra Desi. 2021. *3 Dampak Besar jika Anak Mendengarkan Lagu Dewasa*. Kompas.com. Diambil 21 Mei 2022, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2021/04/20/160000471/akademisi-uns-3-dampak-besar-jika-anak-mendengarkan-lagu-dewasa?page=all>
- Daniel, Hurd & Erin, Jenuings. 2009. *Standardized Educational Games Rating: Suggested Criteria*.
- Dewi, Tyas Puspita, Purwadi, Mudzanatun. 2019. *Analisis Nilai Karakter Religius dan Nilai Karakter Tanggung Jawab Pada Tembang Dolanan Lir-ilir dan Sluku-Sluku Bathok*. Jurnal SEMAR. Vol.8, No.1, Hlm. 44-49.
- Dihni, Vika Azkiya. 2022. *Jenis Musik Paling Disukai Masyarakat Indonesia*. Katadata Media Network. Diambil 14 September 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/10/survei-dangdut-jenis-musik-paling-disukai-masyarakat-indonesia>
- Ditwdb. 2019. *Jaran Kepang Jawa Timur, Jaranan, atau Kuda Lumping*. Diambil 10 November 2022 dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/jaran-kepeng-jawa-timur-jaranan-atau-kuda-lumping/#:~:text=Jaran%20Kepang%2C%20Jaranan%20atau%20Kuda,di%20antara%20dua%20kaki%20penarinya>.
- Farida, Umi dkk. 2016. *Tembang Dolanan: Sebuah Refleksi Filosofi Jawa*. Semarang: Balai Bahasa Jawa Tengah.
- Gibbons, Sarah. 2016. *Design Thinking 101*. Nielsen Norman Group. Diambil 8 Oktober 2022, dari <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. 2004. *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Psychology Press.

- Hidayati, Kaffa. 2021. *Bolehkah Anak-Anak Mendengarkan Lagu Dewasa? Simak Penjelasan Psikolog UNS Berikut*. Humas UNS. Diambil 22 Maret 2022, dari <https://uns.ac.id/id/uns-update/bolehkah-anak-anak-mendengar-lagu-dewasa-simak-penjelasan-psikolog-uns-berikut.html#:~:text=Menurut%20Berliana%20Widi%20Scarvanovi%2C%20S,diperdengarkan%20atau%20menyanyikan%20lagu%20dewasa>.
- Johnson, James E & Tiwari, Sonia. 2021. *The Handbook of Appropriate Toys*. London: Rowman & Littlefield.
- Juwitasari, Shinta. 2019. Tembang Dolanan Jamuran Karya Ki Hadi Sukatno Analisis Etnografi. *Jurnal Ikadbudi*. Vol. 8, No. 1.
- Maryaeni. 2009. *Kajian Tembang Dolanan dan Implikasinya dalam Pendidikan Budi Pekerti Anak Bangsa pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 16, No. 2, Hlm. 186-193.
- Miftah, M. 2013. *Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 1, No. 2.
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Noviati, Elis. 2021. *Pendidikan Karakter Melalui Lagu Tembang Dolanan Anak-Anak Versi Bahasa Jawa*. Tobong: *Jurnal Seni Teater*. Vol. 1, No. 1, Hlm. 29.
- Permananda, Theana Putri & Wahyudi. 2020. *Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Sekolah Dasar*. Vol. 1, No. 1.
- Prima Riza, H. 2008. *Indigenous Languages of Indonesia: Creating Language Resources for Language Preservation*. Proceedings of the IJCNLP-08 Workshop on NLP for Less Privileged Language. India: Hyerabad.
- Purwadi & Waryanti, Endang. 2015. *Tembang Dolanan*. Yogyakarta: Laras Media
- Putri, Vanya Karunia Mulia. 2021. *Mengenal Gamelan Khas Jawa Tengah dan Yogyakarta*. Kompas.com. Diambil 10 November 2022 dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/07/142302869/mengenal-gamelan-khas-jawa-tengah-dan-yogyakarta>

- Sabani, Fatmaridha. 2019. *Perkembangan Anak-Anak Selama Masa Sekolah (6-7 Tahun)*, Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 8, No. 2, Hlm. 91.
- Sari, Pusvyta. 2019. *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran*. MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan). Vol. 1, No. 1, Hlm. 41 - 57
- Setiowati, Shintya P. 2020. *Pembentukan Karakter Anak Pada Lagu Tokecang, Jawa Barat*. Jurnal Ilmu Budaya. Vol. 8, No. 1, Hlm. 173.
- Suhandano. 2019. *Bahasa dalam Lirik Lagu Jawa Kontemporer*. Teroka: Bunga Rampai Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Suprayogi, Adi. 2018. *Fenomena Lagu Dolanan "Gundul-Gundul Pacul" dalam Pendidikan Karakter Anak dan Ranah Sosial*. Jurnal Imaji. Vol 16, No. 2, Hlm. 109-117.
- Suryadi. 2008. *Ilustrasi yang Ilustratif*. Jurnal Dimensi : Seni Rupa dan Desain. Vol. 6, No.1, Hlm. 87 – 99
- Tumbijo, H. B. Dt. 1977. *Minangkabau dalam Seputar Seni Tradisional*. Diktat SMSR N. Padang
- Tusyana, E., & Trengginas, R. 2019. *Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Anak*. Jurnal Iventa, Vol. 3, No. 1, Hlm. 18–26.
- Wahyuningsih, Kardi Sungkawati. 2014. *Analisis Pendidikan Karakter Dalam Lagu Dolanan Anak*. Ideas : Journal on English Language Teaching & Learning Linguistics and Literature. Vol. 2, No. 2.
- Widodo. 2010. *Lelagon Dolanan Anak dan Pendidikan Karakter*. Harmonia: Journal of Arts Research and Education. Vol. 10, No. 2.
- Wirawan, Adhicipta. 2022. *Yuk Bikin Board Game Edukasi*. Surabaya: Mekanima Inspira Nagara.
- Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. HUMANIORA. Vol.3, No.2, Hlm. 659-667.
- Yuliani, Aloysius Mering, Henny Sanulita. 2018. *Faktor-Faktor Dominan yang Mempengaruhi Minat Peserta Didik Terhadap Lagu Anak*. *Bahasa daerah di Indonesia*. (2019). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Diambil 9

Februari

2022

dari

<https://dapobas.kemdikbud.go.id/homecat.php?show=url/petabahasa&cat=>

6

