

Sibaya, Permainan Edukasi Anak Belajar Budaya Jawa

Monday, 01 November 2021 WIB, Oleh: Gusti




Pusat Studi Kebudayaan (PSK) Universitas Gadjah Mada mengeluarkan produk permainan papan edukasi berbahasa Jawa berbasis Budaya Jawa yaitu *Sibaya* yang merupakan kependekan dari *Sinay Basa lan Budaya*. Produk ini pun telah terdaftar dalam pencatatan perlindungan ciptaan.

Plt. Kepala Pusat Studi Kebudayaan UGM, Dr. Sri Ratna Saktimulya, M.Hum., mengatakan pembuatan permainan papan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penanaman karakter dan budi pekerti pada anak melalui pembelajaran kebudayaan. Pasalnya, banyak anak-anak yang sudah mengabaikan pembelajaran kebudayaan khususnya Jawa, serta banyak anak mulai tidak mempedulikan sopan santun dan meninggalkan budayanya sendiri.

Alat peraga edukasi berupa papan permainan ini mengadopsi konsep permainan papan ular tangga. Permainan ini disusun sebagai keperluan pembelajaran bahasa dan budaya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Permainan "*Sibaya*" sendiri memuat soal-soal dan pertanyaan sebagai sarana anak-anak belajar bahasa dan kebudayaan Jawa dengan mudah dan menyenangkan. "Istimewanya, permainan ular tangga *Sibaya* ini menggunakan bahasa Jawa serta ada kurang lebih seratus kartu pertanyaan yang berisi penguasaan bahasa, tingkat tutur, kesusastraan, kesenian, serta adat sopan santun," kata Sri Ratna Saktimulya, Senin (1/11).

Selain itu, *Sibaya* juga dilengkapi dengan buku panduan bermain dalam tiga bahasa yaitu Jawa, Indonesia, dan Inggris. Dengan demikian, orang tua atau tenaga pendidik tidak perlu bingung dan dapat memandu anak-anak dalam bermain.

Tidak sekedar alat peraga edukasi, menurut Sri Ratna, dasar pembelajaran *Sibaya* mengandung pembelajaran dalam perkembangan karakter anak yang sudah dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara dalam konsepnya yakni *Tri-Nga* yakni *Ngerti, Ngrasakke, Nglakoni* atau Mengetahui, Merasakan, dan Melakukan. "Hal inilah yang berusaha kami angkat kembali mengingat bahwa nilai-nilai luhur dalam pembelajaran kebudayaan tetap relevan di setiap zaman," paparnya.



Sosialisasi permainan *Sibaya* sudah dilakukan oleh Tim Pusat Studi Kebudayaan yang telah dilaksanakan di Desa Pandowoharjo, Kabupaten Sleman dan mendapat sambutan baik dari mitra dilihat dari keaktifan saat sosialisasi. “Kegiatan sosialisasi yang dilakukan berupa kegiatan bermain *Sibaya* bersama anak-anak. Tidak hanya melalui permainan papan akan tetapi juga dengan media tembang dolanan yang dipraktekkan pada anak-anak,” katanya

Rektor Universitas Gadjah Mada, Prof. Ir. Panut Mulyono, M.Eng., D.Eng., dalam kunjungannya di Pusat Studi Kebudayaan pada hari Selasa, 26 Oktober lalu mengapresiasi hasil karya kreatif dari tim Pusat Studi Kebudayaan UGM yang menurutnya papan permainan ini sangat edukatif bagi pembelajaran bahasa dan budaya Jawa. “Rektor berharap *Sibaya* dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat,” kata Sri Ratna.

Rektor juga berpesan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan mengembalikan kembali kepedulian generasi penerus bangsa untuk mempelajari bahasa dan budaya khususnya Jawa dengan menghadirkan media pembelajaran baru sebagai upaya pelestarian budaya untuk membentuk karakter generasi muda yang berwawasan budaya.

Penulis : Gusti Grehenson

Berita Terkait

- [Mahasiswa UGM Kembangkan Permainan Edukatif Bahasa Jawa](#)
- [Permainan Tradisional Tingkatkan Kompetensi Sosial Anak](#)
- [Mahasiswa UGM Kembangkan Permainan Edukasi Bagi Anak](#)
- [Outbond Kids Bagi Anak-Anak Korban Gempa](#)
- [Pulihkan Kondisi Psikologis Anak di Kids Center Pacar](#)