

ABSTRAK

PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI SARANA BANTU PEMBELAJARAN AKSARA JAWA DENGAN STUDI KASUS PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 3

Oleh

THE OLIVIA TENDEAN

NRP . 6096816

Pembelajaran aksara Jawa di Indonesia melalui pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) merupakan sarana pelestarian aksara Jawa sebagai bagian dari bahasa Jawa. Keberhasilan pembelajaran ini akan menentukan eksistensi aksara Jawa di masa depan. Ini menjadi penting, karena aksara Jawa dapat berfungsi sebagai lambang kebanggaan dan identitas daerah bangsa Indonesia. Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas 3 di SDI Kyai Amin, diketahui bahwa guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengajarkan aksara Jawa. Meskipun telah didukung dengan pengajaran yang menarik, namun berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah disebar, 86% siswa menyatakan kesulitan menghafal aksara Jawa. Kurangnya waktu, kesalahan dalam menjawab soal aksara Jawa, dan media pembelajaran yang dirasa kurang menarik merupakan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat memudahkan siswa dalam menghafalkan aksara Jawa khususnya aksara carakan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka metode yang digunakan adalah metode kuantitatif yang meliputi kuisisioner dan metode kualitatif yang meliputi wawancara dan observasi langsung. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu media yang bisa digunakan untuk memudahkan dalam menghafalkan aksara carakan adalah permainan edukatif. Dengan menggunakan permainan, proses menghafal menjadi lebih menyenangkan. Konsep yang digunakan dalam permainan ini adalah *Fit & Fun*, *Easy to learn* dan *Imaginative*. Yang dimaksud dengan *fit* adalah penggunaan bentuk *round* sesuai dengan syarat APE yang baik, sedangkan *fun* adalah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sehingga pembelajaran berlangsung seru dan menyenangkan. *Easy to learn* adalah permainan yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari aksara Jawa. Konsep *imaginative* digunakan di permainan ini dengan melibatkan anak dalam mengembangkan daya imajinasinya serta melibatkan indera (visual), memberikan kesan, meningkatkan emosi.

Kata kunci: mainan edukasi, aksara Jawa, permainan

ABSTRACT

THE DESIGN OF EDUCATIONAL TOYS AS A SUPPORTING DEVICE TO LEARN THE JAVANESE SCRIPT: A CASE STUDY OF 3rd GRADE ELEMENTARY STUDENTS

By

THE OLIVIA TENDEAN

NRP. 6096816

Learning Javanese script in Indonesia through formal education in elementary school is a preservation of the Java script as a part of Java language. The success of this education will determine the existence of Java script in the future. It's become important, because Java script can serve as a symbol of regional pride and the Indonesian identity. Based on interviews with third grade teachers at SDI Kyai Amin, it is found that the teachers often have difficulty in teaching Javanese script. Although teaching has been supported by an interesting method, 86% of students still expressed difficulty in memorizing Javanese script (based on the results of questionnaire that has been deployed). Lack of time, errors in answering Javanese script questions, and unattractiveness media that used became problems. Therefore, there are certain media needed to facilitate students to memorized Javanese script especially the Carakan script. Quantitative and qualitative methods are used in order to achieve these objectives. Based on the results of these studies, instructive games can be used to make it easier to memorize the Carakan script. By using games, the memorization process becomes more enjoyable. The design concept of this game is Fit & Fun, Easy to learn and Imaginative. The definition of fit is using round form which suitable with the specification of Instructive Games Tools. While the definition of fun is to learn using games which can make study more exciting. Easy to learn, the game is designed to facilitate the users in learning the Java script easier. Imaginative, this game involves child in developing their imagination. By involving the senses (visual), giving the impression, improve emotional.

Keywords: educational toys, java script, game