

ABSTRAK
PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF PENGENALAN TOKOH
PEWAYANGAN BAGI MURID SEKOLAH DASAR (USIA 10-12 TAHUN)
STUDI KASUS SDN KEBRAON I SURABAYA

Oleh
ANANTI DENOVA
NRP.6096006

Indonesia memiliki budaya yang sangat beraneka ragam. Keanekaragaman budaya tersebut sangatlah penting karena budaya merupakan identitas asli bangsa Indonesia. Wayang merupakan kesenian tradisional yang dapat berkembang dari jaman ke jaman dan mampu menerima penyesuaian dari budaya luar yang masuk ke Indonesia. Namun sekarang banyak orang yang sudah meninggalkan kesenian tradisional ini. Masyarakat *modern* seakan acuh (tidak peduli) terhadap warisan tersebut. Kalangan generasi muda seperti murid sekolah dasar, lebih mengenal artis-artis luar negeri dibanding tokoh pewayangan. Padahal wayang sendiri telah diajarkan sejak dini di jenjang sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kurang tersedia media yang mampu menarik minat murid dalam mengenal wayang. Oleh karenanya, dibutuhkan media untuk menstimulasi (membangkitkan) minat murid agar tertarik dengan pewayangan Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif meliputi kuisioner dan metode kualitatif meliputi wawancara dan observasi langsung. Metode penelitian ini digunakan agar memperoleh keterangan dan data yang digunakan untuk tujuan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu media yang bisa digunakan untuk pengenalan wayang adalah mainan edukatif. Dengan menggunakan permainan, murid tidak merasa sedang belajar sehingga proses belajar mengajar akan terasa menyenangkan. Konsep permainan yang digunakan adalah *cultural toys* dimana dalam permainan terdapat budaya wayang, *sosial play* untuk mengajarkan anak bersosialisasi dan eksplorasi strategi agar anak tertarik untuk memainkan permainan ini. Dengan produk ini diharapkan anak dapat tertarik mengenal tokoh wayang.

Kata kunci: Tokoh wayang, Mainan edukasi

ABSTRACT

THE DESIGN OF EDUCATIONAL TOYS AS A INTRODUCTION WAYANG CHARACTERS FOR ELEMENTARY STUDENTS (AGE 10-12 YEARS OLD) STUDY CASE SDN KEBRAON I SURABAYA

By

**ANANTI DENOVA
NRP.6096006**

Indonesia has a very diverse culture. The cultural diversity is important and it is become a cultural identity of indigenous peoples in Indonesia. Wayang is a traditional art that can develop from era to another and capable in absorbing foreign cultures into Indonesia. Nowadays many people have left this traditional art. Modern society become indifferent (do not care) to this legacy. The younger generation such as elementary school students are more familiar with foreign artists than the Wayang character, though Wayang themselves have been taught from an early age in primary school level. This is due to of the lack of available media that can attract students to know and understand the Wayang. Therefore, it takes the media to stimulate student's interest in the researcher used quantitative & qualitative method Indonesian wayang. To achieve these objectives, the research method used was a questionnaire covering quantitative methods and qualitative methods include interviews and direct observation. This research method is used in order to obtain information and data used for research purposes. Based on the results the researcher conclude that the media that can be used for the introduction of puppets are educational toys. By using games, students more feel like playing than learning so that the learning process will be fun. The concept used are cultural toys in a game where there is a culture of wayang, social play to teach children to socialize and exploration strategies, so that they will love playing thisgame. This product is expected to encourage the children to learn the Wayang.

Keyword: Wayang, educational toy