

## **Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jawa untuk Melestarikan Budaya Jawa pada Kelas III SD Mlaten 1 Mijen Demak**

**ARIEF GINANJAR**

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : gynant\_jar@yahoo.com*

### **ABSTRAK**

Bahasa sebagai alat komunikasi paling utama bagi manusia. Salah satunya yaitu Bahasa Jawa yang merupakan bahasa asli Indonesia, khususnya yaitu suku bangsa Jawa. Setiap bahasa, tentunya memiliki aksara tersendiri. Dan aksara dari Bahasa Jawa salah satunya yaitu Aksara Jawa atau yang lebih dikenal dengan HANACARAKA. HANACARAKA menjadi salah satu kebudayaan suku bangsa Jawa yang selalu dijaga kelestariannya. Salah satunya yaitu dengan tetap adanya sub bab tentang Aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa pada jenjang sekolah, dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Namun, pembelajaran tentang Aksara Jawa membuahkan hasil yang kurang maksimal. Hal ini terbukti dengan diadakannya penelitian pada SD Negeri Mlaten 1 Mijen Demak. Untuk itu, perlu adanya suatu pembelajaran yang mampu membuat minat belajar peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran berbasis multimedia mampu menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan. Diawali dengan animasi cerita yang menarik pada tampilan awal, media pembelajaran ini mampu membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Media pembelajaran ini dibuat berdasarkan kurikulum Sekolah Dasar, disertai adanya asal usul cerita Aksara Jawa, terdapat game di dalamnya dengan konsep ular tangga serta menyajikan pengenalan Aksara Jawa beserta Pasangannya dengan interaktif. Penggabungan unsur teks, gambar, animasi dan audio pada game ini, mampu membuat peserta didik tidak merasa jenuh dan lebih tertarik belajar tentang Aksara Jawa dan Pasangannya.

Kata Kunci : Bahasa, Media pembelajaran, Aksara, Jawa, Belajar

## **Introduction Letter Media Learning Java for Preserving Cultural Java Class III SD Mlaten 1 Mijen Demak**

**ARIEF GINANJAR**

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : gynant\_jar@yahoo.com*

### **ABSTRACT**

Language as the primary means of communication for humans. One of them is that the Java language is the native language of Indonesia, particularly the Javanese ethnicity. Every language, of course, has its own script. And the character of one of the Java language is Javascript or better known as HANACARAKA. HANACARAKA be one ethnic Javanese culture is always preserved. One of them is to keep the sub-chapter on JavaScript in Java language subjects at school level, from elementary school to high school. However, learning about Javascript to fruition less than the maximum. This is evidenced by the holding of the research on elementary school Mlaten 1 Mijen Demak. For that, there needs to be a lesson that is able to create interest in learning to be better learners. Media multimedia-based learning can become one of the efforts to be made. Beginning with animated stories that draw on the start screen, learning media is able to make learners more interested in learning. Media study is based on primary school curriculum, accompanied by a Javascript origin story, there is a game in which the concept of snakes and ladders as well as presenting the introduction of Javascript along with interactive partner. Merging elements of text, images, animation and audio in this game, can make students not to feel bored and more interested in learning about Javascript and partner.

**Keyword** : Bahasa, Media pembelajaran, Aksara, Jawa, Belajar