

Rancang Bangun Computer Assisted Instruction Model Instructional Games untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Aksara Jawa

DANIES AJI GUNAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : danisaji@ymail.com

ABSTRAK

Aksara Jawa merupakan aksara daerah yang harus terus dilestarikan dan dipertahankan keberadaannya dari kepunahan karena merupakan salah satu aset dan kekayaan budaya bangsa. Bahkan, sejak 2 Oktober 2009 aksara Jawa telah diakui dunia dan mendapat pengakuan resmi dari Unicode, lembaga di bawah naungan UNESCO yang menangani standar kode aksara pada komputer di dunia. Meskipun aksara Jawa telah diajarkan mulai dari sekolah dasar, namun dengan porsi yang kecil dan jarang digunakannya aksara ini pada kehidupan sehari-hari juga membuat siswa merasa kurang penting untuk mempelajari aksara Jawa ini. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang dapat digunakan untuk belajar aksara Jawa dengan cara yang interaktif dan edukatif. Salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan perkembangan teknologi dan digitalisasi, yaitu pembelajaran berbantuan komputer atau yang lebih dikenal dengan Computer Assisted Instruction (CAI) model Instructional Games. Diharapkan dengan bentuk CAI model Instructional Games akan didapatkan proses pembelajaran menarik yang dikemas dalam bentuk interaktif sehingga muncul minat dan motivasi anak-anak untuk belajar aksara Jawa.

Kata Kunci : Aksara Jawa, Multimedia, Edukasi, CAI, Game

**Design and Implementation Computer Assisted Instruction
Instructional Games Model for Increasing Motivation to Learn
Javanese Letter**

DANIES AJI GUNAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : danisaji@gmail.com

ABSTRACT

Javanese Letter is one of regions letter that must be conserved from extinction because is one assets and the culture of nations. Even, since 2 october 2009 javanese letter has been registered by the world and get official recognition from unicode, institutions in under shelter of unesco who handles the standard code script on a computer in the world. Although javanese letter has been taught ranging from elementary school, but with small portions of this script and rarely used in daily life has made the students feel less important to study javanese letter. Therefore it is required a medium that can be used to learn Javanese letter with interactive and educationaly way. One of them is to utilize the progress of computer technology and digitalitation, namely computer assisted instruction (CAI) instructional games model. Expected with form CAI instructional games model will get the interesting learning process that packed in the interactive so it make kids have a interest and motivation to learn jevanese letter.

Keyword : Aksara Jawa, Multimedia, Edukasi, CAI, Game