

MEDIA PEMBELAJARAN HURUF AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS III - VI SEKOLAH DASAR BERBASIS GAME EDUKASI

AMIN FAHRUL

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : 114201101241@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Ada banyak budaya yang ada di Indonesia salah satu satunya adalah Huruf Aksara Jawa. Aksara jawa (Hanacaraka) adalah abjad atau alat tulis yang digunakan oleh suku jawa (juga Madura, Sunda, Bali, Palembang dan Sasak) yang merupakan salah satu aset kebudayaan asli Indonesia. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Sayangnya, pada saat ini banyak anak kurang mengenal huruf Aksara Jawa dengan baik karena minat anak untuk mempelajari aksara jawa terbilang rendah. Media pembelajaran huruf Aksara Jawa berbasis game Edukasi ini dimaksudkan sebagai media alternatif bagi penyampaian materi bertemakan aksara jawa, sebab selama ini media yang digunakan bersifat satu arah dan bersifat transfer knowledge saja. Pendekatan perancangan menggunakan metode kualitatif dengan analisis secara deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi secara langsung kepada target audiens untuk mengetahui permasalahan utama yang menjadi dasar rendahnya minat anak untuk mempelajari huruf Aksara Jawa. Dengan perkembangan teknologi materi huruf Aksara Jawa di ajarkan atau di sajikan dalam bentuk game edukasi sehingga mampu menarik minat anak untuk mempelajari aksara jawa. Dengan menggunakan media game berbasis android anak akan dengan mudah belajar tentang aksara jawa karena sifatnya yang portable.

Kata Kunci : aksara jawa, edukasi, huruf, permainan, petualangan

**LEARNING MEDIA OF AKSARA JAWA LETTER FOR STUDENT AT
3rd AND 6th GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL BASED ON
EDUCATION GAME**

AMIN FAHRUL

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : 114201101241@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

There are many cultures that exist in Indonesia, one of which is a Java script letters. Java script (hanacaraka) is alphabetical or stationery used by Java tribe (also Madurese, Sundanese, Bali, Palembang and Sasak) which is one of the assets of the original culture of Indonesia. Java script is one of the cultural heritage is priceless. Form letters and art-making becomes a relic that ought to be preserved. Unfortunately, at this time many children are less familiar with Java script font well as the interests of children to learn java script fairly low. Media Java script-based learning letters Educational game is intended as an alternative medium for the delivery of content themed java script, because during this time the media used a one-way transfer of knowledge and character alone. Design approach uses a qualitative method with descriptive analysis. Data were obtained through interviews and observations directly to the target audience to find out the main issues on which the low interest of the child to learn letters Java script. With the development of technology in the Java script letters material taught or presented in the form of educational games so that they can attract children to learn java script. By using media-based games android child will easily learn about java script because it is portable.

Keyword : adventure, education, games, java script, letters