

INTISARI

Bahasa Jawa merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa daerah di Indonesia yang memiliki sistem keaksaraan khusus, yaitu aksara Jawa. Meski aksara Jawa tersebar di seluruh provinsi di Pulau Jawa. Namun, belum banyak kalangan masyarakat di Pulau Jawa yang paham dengan aksara Jawa, termasuk para siswa yang mendapatkan mata pelajaran aksara Jawa sekalipun. Masalah penelitian ini adalah Aksara Jawa dinilai sebagai pelajaran yang sulit bagi siswa. Tujuan penelitian ini adalah merancang game edukasi “Sinau Aksara Jawa” sebagai media belajar dan penumbuhan minat dalam mempelajari aksara Jawa, sebagai strategi dan upaya pengembangan sebuah media pembelajaran untuk pembelajaran aksara Jawa, yaitu aksara Jawa Hanacaraka sebagai dasar pengenalan aksara Jawa bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode MDLC. Sumber data penelitian ini adalah buku-buku, hasil penelitian, dan media berita online yang sudah ada tentang aksara Jawa. Penelitian ini membahas tentang pembelajaran aksara Jawa untuk siswa Sekolah Dasar menggunakan game edukasi sinau aksara Jawa. Hasil pengujian alpha game edukasi sinau aksara Jawa menunjukkan semua tombol dan fitur yang ada pada game sudah berfungsi dengan baik dan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang diinginkan, sedangkan pengujian beta yang dilakukan dengan menyebar kuisioner ke siswa siswi kelas 6 SDN Kalibenda didapatkan persentase 87,46% dimana hal tersebut dikategorikan dalam kategori “Sangat Setuju” yang mengindikasikan bahwa game tersebut dapat diterima pengguna.

Kata kunci: game edukasi, aksara Jawa, sinau aksara Jawa.

ABSTRACT

Javanese is one of the many regional languages in Indonesia which has a special literacy system, namely the Javanese script. Although Javanese script is spread throughout all provinces on the island of Java. However, not many people on the island of Java understand Javanese script, including even students who take Javanese script subjects. The problem of this research is that Javanese script is considered a difficult lesson for students. The aim of this research is to design the educational game "Sinau Javanese Aksara" as a learning medium and to grow interest in studying Javanese script, as a strategy and effort to develop a learning media for learning Javanese script, namely the Javanese script Hanacaraka as a basis for introducing Javanese script for students. This research uses the MDLC method. The data sources for this research are books, research results, and existing online news media about Javanese script. This research discusses Javanese script learning for elementary school students using the Javanese script sinau educational game. The alpha testing results of the Sinau Javanese script educational game show that all the buttons and features in the game are functioning well and can run smoothly according to what is desired, while the beta testing which was carried out by distributing questionnaires to grade 6 students at SDN Kalibenda obtained a percentage of 87.46% where this is categorized in the "Strongly Agree" category which shows that the game is acceptable to users.

Keywords: educational games, Javanese script, Javanese script sinau.