

**Perancangan Permainan Tradisional Ular Tangga
“Hiro dan Biyo” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa
Untuk Anak Usia 9-10 Tahun**

Nama Mahasiswa : Anggi Myta Imaniar
NIM : 3031810005
Dosen Pembimbing : Roostikasari Nugraheni, S.Hum., M.Med.Kom.

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki berbagai macam adat, budaya, agama, ras, bahasa, dan suku. Suku Jawa merupakan salah satu suku yang berada di Indonesia yang terletak di Pulau Jawa dengan jumlah terbanyak dari pada dengan suku lain dan telah mendominasi 40,22% (95,2 juta jiwa). Namun sekarang ini tidak sedikit terdapat masyarakat dari Suku Jawa yang lebih menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat berkomunikasi. Akan tetapi, penggunaan Bahasa Jawa Krama kurang populer dikalangan anak-anak sekolah dasar dan hampir jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu perlunya pemberdayaan pembelajaran Bahasa Jawa perlu dioptimalkan untuk mempertahankan keberagaman budaya bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk membantu Generasi Alfa khususnya anak usia 9-10 tahun dalam mengenal dan mempelajari Bahasa Jawa yang baik dan benar, dengan perkembangan era saat ini Generasi Alfa perlu adanya dukungan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa agar memotivasi anak untuk semangat belajar bahasa daerah dan kebudayaan sendiri, dengan mengembangkan media permainan edukatif ular tangga yang akan mendukung proses pembelajaran. Peneliti mengumpulkan data dengan penelitian kualitatif yang merupakan riset yang bersifat deskriptif dan menggunakan analisis dengan pendekatan melakukan wawancara, observasi dan menyebarkan kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang duduk di sekolah dasar membutuhkan inovasi pada media pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan rancangan permainan tradisional ular tangga, media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan berdasarkan dengan karakteristik siswa yang bertujuan sebagai pengantar informasi bagi siswa agar dapat dipahami dengan mudah dan menyenangkan melalui permainan edukatif.

Kata kunci : *Permainan, Bahasa Jawa, Ular Tangga*

***Design Of The Traditional Game Of Snake And Ladders "Hiro Biyo" As
Javanese Learning Media For Children Aged 9 To 10 Years Old***

Stuendet Name : Anggi Myta Imaniar

Student ID Number : 3031810005

Mentor : Roostikasari Nugraheni, S.Hum., M.Med.Kom.

ABSTRACT

Indonesia is an archipelagic country that has a variety of customs, cultures, religions, races, languages, and tribes. The Javanese are one of the tribes in Indonesia located on the island of Java with the highest number compared to other tribes and have dominated 40.22% (95.2 million people). But nowadays there are not a few people from the Javanese who use Indonesian as a means of communication. However, the use of Javanese Krama is less popular among elementary school children and is almost rarely used in everyday life. Therefore, the need for the empowerment of Javanese language learning needs to be optimized to maintain the diversity of the nation's culture. This study aims to help Generation Alfa, especially children aged 9-10 years in knowing and learning Javanese language properly and correctly, with the development of the current era, The Alpha Generation needs support in the Javanese language learning process in order to motivate children to be enthusiastic about learning regional languages and their own culture, by developing snakes and ladders educational game media that will support the learning process. Researchers collect data with qualitative research which is descriptive research and uses analysis with the approach of conducting interviews, observations and distributing questionnaires. The results showed that children who are in elementary school need innovations in Javanese learning media using traditional snakes and ladders game designs, learning media developed according to student characteristics which aims to be an introduction to information for students so that they can be understood easily and fun through educational games.

Keywords : Games, Javanese, Snakes and Ladders