

# PERANCANGAN BOARD GAME "CARAKAN" SENAGAI UPAYA PENINGKATAN MINAT BACA AKSARA JAWA PADA SISWA KELAS 3-5 SD



Putri Ayu Redyningtyas Tejakumara 3031910030

Dosen Pembimbing : Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds.

## DESKRIPSI

Salah satu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan metode permainan. Dalam perancangan media pembelajaran ini, di tujukan siswa kelas 3 – 5 SD untuk membantu proses belajarnya dalam memahami aksara Jawa. Board game aksara Jawa dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang efektif untuk menjadi permainan edukatif yang menyenangkan.



### Metode Penelitian

#### Primer

1. Aspek Pembuat
2. Aspek Pemirsa
3. Aspek Imaji

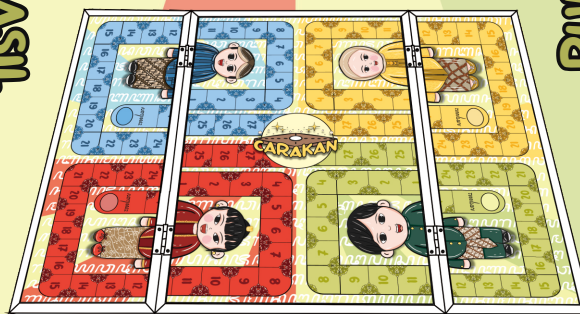
#### Sekunder

1. Literatur

### PERANCANGAN

#### Media Utama

Board Game "CARAKAN"



## ANALISA & HASIL

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Dari data yang dikumpulkan, terbentuklah sebuah board game "CARAKAN" aksara Jawa yang dapat dimainkan oleh siswa kelas 3-5 SD.

## RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak atau siswa kelas 3-5 SD dalam mempelajari aksara Jawa?
2. Bagaimana perancangan board game yang efektif untuk peningkatan minat baca aksara Jawa pada anak atau siswa kelas 3-5 SD?

## KESIMPULAN

Kesimpulan pada karya perancangan board game "Carakan" yang ditujukan untuk anak kelas 3-5 SD yaitu dapat membantu proses belajar anak dalam membaca, menulis, dan melafalkan aksara Jawa dengan bermain sambil belajar sehingga meningkatkan antusias anak dalam mempelajari aksara Jawa.