

Perancangan *Board Game* “Carakan”
Sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca Aksara Jawa
Pada Siswa Kelas III-V SD

Nama Mahasiswa : Putri Ayu Redyningtyas Tejakumara
NIM : 3031910030
Dosen Pembimbing : Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds.

ABSTRAK

Indonesia dikenal sebagai negara yang mempunyai keragaman budaya yang melimpah. Hal ini dapat diketahui mulai dari suku, ras, agama, bahasa, kebudayaan yang ada. Suku Jawa merupakan salah satu suku bangsa Indonesia yang memiliki multi budaya. Pada saat ini, di kalangan pendidikan utamanya di Jawa pembelajaran tentang Bahasa Jawa menjadi sangat memprihatikan karena banyak dari generasi muda yang tidak bisa berbahasa Jawa dengan baik. Dalam materinya, pendidikan Bahasa Jawa memuat materi yang tentang kebudayaan di Jawa seperti aksara Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan pun masih berkisaran tentang menulis Aksara Jawa, namun tidak pada praktik membacanya. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam membacanya. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif menjadi penyebab rendahnya keterampilan membaca aksara Jawa oleh para siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan metode permainan. Dengan metode permainan, siswa dapat lebih merasa senang ketika pelajaran berlangsung. Metode pengumpulan data yang nantinya berupa observasi, wawancara, dan kuisisioner. Konsep yang akan digunakan oleh peneliti yaitu dengan membuat *board game* Aksara Jawa yang ditujukan kepada siswa kelas 3-5 SD agar meningkatkan minat baca pada Aksara Jawa.

Kata Kunci : *Aksara Jawa, Board Game, Metode Permainan*

***Board Game Design of “Carakan”
to Increase Interest in Reading Javanese Script for
Student Grades 3-5 in Elementary School***

Student Name : Putri Ayu Redyningtyas Tejakumara

ID Number : 3031910030

Mentor : Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds.

ABSTRACT

Indonesia is known as a country that has an abundances of cultural diversity. This can be known starting from ethnicity, races, religions, languages, existing culture. The Javanese are one of the ethnic groups in Indonesia, which has a multi-culture. At this time, in educational circles, especially in Java, learning Javanese is very concerning because many young people cannot speak Javanese well. This causes students be passive to reading it. The use of less innovative learning methods is the causes of the students low reading skills in Javanese script. One of the lessons can attract students attention is by using the game method. With the game method, students can feel more happy when during lessons. Methods of data collection will be in the form of observation, interviews, and questionnaires. The concept that will be used by researchers is by making a Javanese script board game at student grade 3-5 in elementary school in order to increase interest in reading in Javanese script.

Keywords : Javanese Script, Board Game, Game Methods