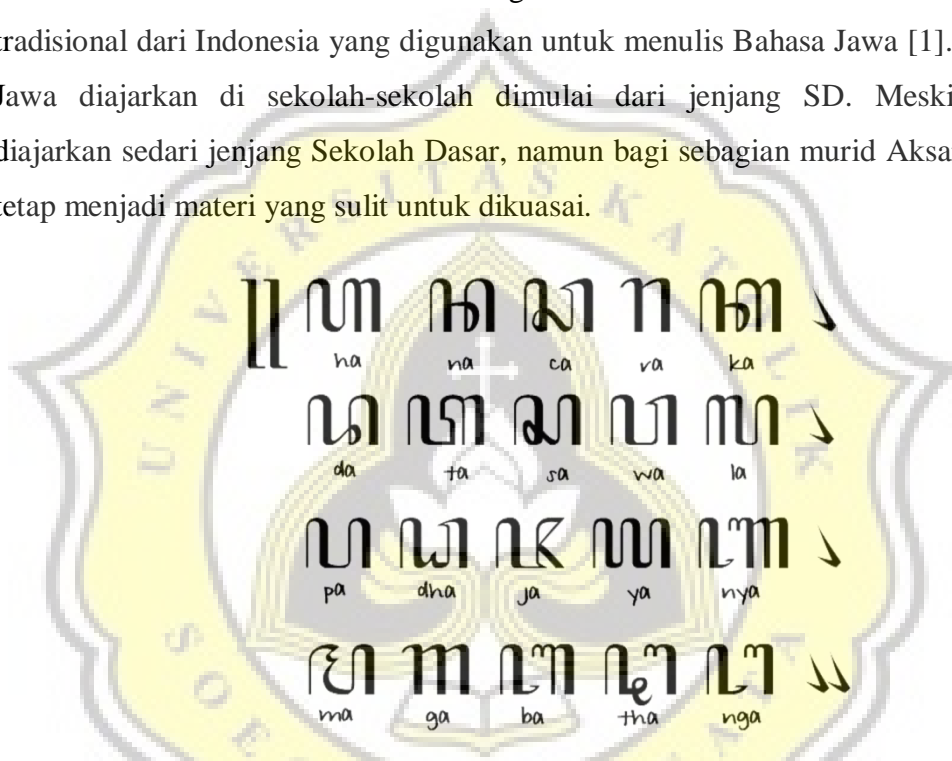


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pelajaran Bahasa Jawa, Aksara Jawa tentu bukan hal yang asing lagi. Aksara Jawa atau biasa dikenal dengan sebutan Hanacaraka adalah aksara tradisional dari Indonesia yang digunakan untuk menulis Bahasa Jawa [1]. Aksara Jawa diajarkan di sekolah-sekolah dimulai dari jenjang SD. Meski sudah diajarkan sedari jenjang Sekolah Dasar, namun bagi sebagian murid Aksara Jawa tetap menjadi materi yang sulit untuk dikuasai.



Gambar 1. 1 Huruf-huruf dalam Aksara Jawa

Menurut jurnal *Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Flash*, metode pembelajaran yang saat ini digunakan oleh para guru adalah dengan ceramah, sehingga siswa rata-rata merasa bosan dan jenuh untuk mempelajarinya, karena yang dilakukan hanyalah menghafal tanpa memahami konsep dasar [2]. Selain itu, kendala lainnya adalah pembelajaran materi Aksara Jawa cenderung monoton dan memaksa siswa untuk menghafal, serta kurangnya media pembelajaran yang atraktif, interaktif, dan modern [3].

Berdasarkan hasil survey dan wawancara yang dilakukan oleh Purnawan yang dikutip dari jurnal berjudul Multimedia Interaktif Sinau Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar yang dilakukan pada siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri 01 Sukodadi, Kecamatan Singorojo, Kabupaten Kendal, menunjukkan bahwa hasil nilai harian siswa yang kurang dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu mencapai 75% [4]. Hal tersebut juga dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh Olivia Tendean yang diambil dari jurnal ilmiah berjudul Perancangan Permainan Edukatif sebagai Sarana Bantu Pembelajaran Aksara Jawa dengan Studi Kasus pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 menyatakan bahwa guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi Aksara Jawa. Selain itu, 86% siswa SDI Kyai Amin juga menyatakan bahwa mereka kesulitan menghafal Aksara Jawa [5].

Oleh karena itu, dengan dibuatnya game yang memuat materi tentang Aksara Jawa diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari dan menguasai Aksara Jawa. Dipilihnya game sebagai sarana pembantu adalah agar pemain dapat bermain sambil belajar. Selain itu, game juga merupakan dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menerapkan *game* sebagai salah satu sarana pelengkap pembelajaran Aksara Jawa?
2. Bagaimana cara membuat permainan edukasi yang menarik dan mudah untuk dimainkan oleh anak-anak?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan game sebagai salah satu sarana pelengkap pembelajaran Aksara Jawa.
2. Membuat permainan edukasi yang menarik dan mudah untuk dimainkan oleh anak-anak.