

ABSTRAK

Nurwijayanti, Irna. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Jawa Berbasis Game Animasi*. Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S. S. M. Hum., Pembimbing II: Drs. Agus Yuwono, M. Si., M.Pd.
Kata Kunci: **Media Pembelajaran, game animasi, game pembelajaran huruf Jawa**

Membaca huruf Jawa merupakan salah satu Kompetensi Dasar yang terdapat dalam kurikulum bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Masalah yang berkaitan dengan pembelajaran membaca huruf Jawa diantaranya adalah kurang berminatnya siswa terhadap pelajaran bahasa Jawa, khususnya materi huruf Jawa, sehingga siswa kurang mencerna dengan baik materi yang diajarkan,. Minat siswa rendah dikarenakan metode dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca huruf Jawa masih kurang menarik. Berkaitan dengan hal tersebut, fokus penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran huruf Jawa berbasis *game animasi* untuk SD Negeri 1 Patikraja. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mencakup pokok bahasan yang terdapat dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), yaitu aksara Jawa beserta pasangan dan *sandhangan panyigeg wanda*. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *game animasi* sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa untuk siswa kelas V (lima) di SD Negeri 1 Patikraja.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Data penelitian berupa hasil penilaian media pembelajaran huruf Jawa berbasis *game animasi* oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas V SD. Pelaksanaan analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi data hasil uji ahli untuk menemukan kelemahan dan saran dari ahli atas media pembelajaran *game animasi* yang telah dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah media pembelajaran huruf Jawa berbasis *game animasi* yang dikembangkan dengan menggunakan program *adobe flash CS3* untuk siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar. Proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *software adobe flash CS3*, dengan merangkaikan gambar animasi, tulisan, dan suara. Media pembelajaran ini dikemas menjadi sebuah CD interaktif yang berisi materi huruf Jawa *nglegena, sandhangan panyigeg wanda, dan pasangan*. Setelah diujikan, media pembelajaran huruf Jawa berbasis *game animasi* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa untuk kelas V Sekolah Dasar. Fasilitas yang terdapat dalam *game pembelajaran* diantaranya adalah materi huruf Jawa *nglegena, pasangan, dan sandhangan panyigeg wanda*, serta latihan-latihan yang dikemas menjadi sebuah *game* dengan 5 level dan setiap levelnya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, program ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran membaca huruf

Jawa untuk kelas V (lima) Sekolah Dasar. Selain itu, disarankan adanya penelitian lanjutan untuk mengujicobakan media pembelajaran ini dalam skala besar.



SARI

Nurwijayanti, Irna. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Jawa Berbasis Game Animasi*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Yusro Edy Nugroho, S. S. M. Hum., Pembimbing II: Drs. Agus Yuwono, M. Si., M.Pd.
Kata Kunci: **Media Pembelajaran, game animasi, game pembelajaran huruf Jawa**

Maca aksara Jawa yaiku salah siji Kompetensi Dasar (KD) sing ana ing kurikulum basa Jawa Sekolah Dasar (SD). Prakara sing ana gegayutane karo piwulangan maca aksara Jawa yaiku kawigaten siswa sing kurang amarga *metode lan media pembelajaran* sing digunakake guru ing piwulangan maca aksara Jawa isih tradisional. Mungguh ing bab kuwi mau, fokuse panaliten iki yaiku ngasilake *media pembelajaran aksara jawa berbasis game animasi* kanggo SD Negeri 1 Patikraja, Kabupaten Banyumas. Materi ing *media pembelajaran* iki yaiku materi sing ana ing *Standar Kompetensi (SK)* lan *Kompetensi Dasar (KD)*, yaiku aksara Jawa nglegena, pasangan, lan sandhangan panyigeg wanda. Prakara ing panaliten iki, yaiku kepriye carane ngembangake *game animasi* dadi *media pembelajaran maca aksara Jawa* kanggo siswa kelas lima SD Negeri 1 Patikraja.

Panaliten iki migunakake *pendekatan Research and Development (R&D)*. Data panaliten iki awujud *penilaian media pembelajaran aksara Jawa berbasis game animasi* dening ahli media, ahli materi, guru, lan siswa kelas V SD. Data dianalisis kanthi ngidentifikasi data uji ahli kanggo nemokake kekurangan saka media sing uwis digawe adhedhasar kurikulum sing digunakake ing SD Negeri 1 Patikraja.

Asil saka panaliten iki yaiku awujud *media pembelajaran game animasi* sing dikembangake nganggo *program adobe flash CS3* kanggo siswa kelas V SD. Proses nggawe *media pembelajaran* iki migunakake *software adobe flash CS3* yaiku nggabungake gambar *animasi*, tulisan, lan swara. *Media pembelajaran* iki awujud *CD interaktif* sing isine materi Jawa nglegena, sandhangan panyigeg wanda, lan pasangan. Sakuwise diujikake, *media pembelajaran aksara Jawa berbasis game animasi* iki pantes digunakake kanggo *media pembelajaran maca huruf Jawa* kelas V SD. Isine *media pembelajaran* iki yaiku materi aksara Jawa nglegena, pasangan, lan sandhangan panyigeg wanda, uga latihan-latihan sing diringkes dadi 5 level sing saben level duweni tataran kangelan sing beda-beda.

Adhedhasar saka panaliten sing uwis ditindakake, atur pamrayoga *media pembelajaran* iki bisa didadekake kanggo *referensi media pembelajaran maca aksara Jawa* kelas V SD. Sakliyane kuwi, asil panaliten iki uga bisa kanggo gawe panaliten lanjutan, utamane ngujicobakake *media pembelajaran* iki kanthi *skala* sing luwih gedhe.