



**PENGEMBANGAN PERMAINAN *SIBUNGMA*  
BERBASIS *FLASH* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN  
*TEMBUNG KRAMA* BAGI SISWA SEKOLAH DASAR  
DI KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

oleh

Nama : Rina Wulandari  
NIM : 2601410085  
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul *Pengembangan Permainan Sibungma Berbasis Flash sebagai Media Pengenalan Tembung Krama bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 29 April 2015  
Pembimbing



Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198208072008121004

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Permainan Sibungma Berbasis Flash sebagai Media Pengenalan Tembung Krama bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang* ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Kamis

tanggal : 7 Mei 2015

### Pantia Ujian Skripsi

Ketua

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum

NIP.196008031989011001



Sekretaris

Prembayun Miji Lestari, S.S., M.Hum.

NIP. 197909252008122001



Penguji I

Dra. Endang Kurniati, M.Pd.

NIP. 196111261990022001



Penguji II

Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd.

NIP. 196001041988032001



Penguji III

Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198208072008121004



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum

NIP. 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Permainan Sibungma Berbasis Flash sebagai Media Pengenalan Tembung Krama bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang* benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dan karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 29 April 2015



Rina Wulandari  
NIM 2601410085

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

- *Berangkatlah kamu baik dengan rasa ringan maupun dengan rasa berat, dan berjihadlah dengan harta dan jiwamu di jalan Allah. Yang demikian itu adalah lebih baik bagimu jika kamu mengetahui (At-Taubah : 41)*
- *Wahai orang-orang yang beriman! Jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu (Muhammad : 7)*

### Persembahan:

1. untuk Bapak Martono dan Ibu Suprihatin yang senantiasa mendoakan, memberikan harapan, semangat, dan dorongan untuk terus maju
2. untuk Nurul dan Touviq yang selalu memberikan semangat dan doa

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt atas segala limpahan nikmat yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai suatu proses kegiatan akademik untuk memberikan kontribusi terhadap penelitian bidang pendidikan.

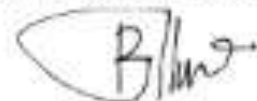
Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing atas semua arahan yang diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Dra. Endang Kurniati, M.Pd. sebagai Penguji I dan Dra. Esti Sudi Utami, M.Pd. sebagai Penguji II atas saran yang telah diberikan.
3. Pusat Pengembangan Media Pendidikan (PPMP) Unnes yang telah bersedia menjadi ahli media.
4. Nina Nurhayati, S.Pd. dan Siti Khoirun, S.Pd. sebagai ahli materi.
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni;
6. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa;
7. Kepala sekolah SDIT Bina Amal, SDN Kalisegoro, SDN Ngijo 01, SDN Ngijo 02, dan SDN Pakintelan 03 yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian;
8. Guru dan siswa SDIT Bina Amal, SDN Kalisegoro, SDN Ngijo 01, SDN Ngijo 02, dan SDN Pakintelan 03 atas kerjasamanya dalam pelaksanaan penelitian.

9. Seluruh fungsionaris Rohis Kramadamangsa, seluruh panitia Kuliah Ahad Pagi (KAP) 2014, teman-teman Rohis Linguabase FBS, Unit Mentoring Agama Islam (UMAI), dan Unit Kegiatan Kerohanian Islam (UKKI) Unnes yang senantiasa memberikan semangat.
10. Teman-teman FBS 2010, Molin, Voni, Atik, Eka, Novia, Novi, Idhes, Isti, Hira, Usha, Usna, Siti, Shodes, Alwi, Aziz, Bowo, atas semangat dan keceriaan yang telah diberikan.
11. Adik-adik BSJ tercinta, Agung, Dani, Hamid, Melanti, Atika, Puput, Ana, Nunung, Reni, Akbar, Septian, Erinta.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Demikian prakata yang dapat penulis sampaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Semarang, 29 April 2015



Rina Wulandari  
NIM 2601410085

## ABSTRAK

Wulandari, Rina. 2015. *Pengembangan Permainan Sibungma Berbasis Flash sebagai Media Pengenalan Tembung Krama bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci: pengembangan, permainan, Sibungma, flash, tembung krama, sekolah dasar.**

Siswa sekolah dasar banyak yang sudah tidak mengenal bahasa Jawa *krama* dalam percakapan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor antara lain, pelajaran bahasa Jawa yang kurang diminati oleh siswa serta lingkungan sekolah yang mengesampingkan penggunaan bahasa Jawa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi untuk mengenalkan *tembung krama* yang menarik dan menyenangkan.

Permasalahan yang tercakup dalam penelitian ini ialah 1) bagaimanakah kebutuhan siswa dan guru terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang, 2) bagaimanakah prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang, 3) bagaimanakah validasi prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang, 4) bagaimanakah revisi prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang, serta 5) bagaimanakah uji coba permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang. Pengembangan media ini bertujuan untuk mempermudah siswa sekolah dasar dalam mengenal *tembung krama*. Penyusunan permainan ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru, serta disesuaikan dengan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*). Prosedur penelitian yang dilakukan berupa analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, merancang prototipe, validasi oleh ahli media dan ahli materi, perbaikan, dan uji coba. Data penelitian ini meliputi data kebutuhan siswa dan guru, data validasi ahli, serta data uji coba. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan siswa dan guru membutuhkan media permainan *tembung krama* berbasis *flash* yang menarik, berisi kata kerja, kata bilangan, kata ganti, dan kata benda, menggunakan ragam *ngoko* dan *krama*, serta menggunakan jenis permainan mencocokkan kata. Permainan *tembung krama* ini bernama *Sibungma* atau kepanjangan dari *Sinau Tembung Krama*, permainan ini dibuat menggunakan aplikasi *flash*. Permainan *Sibungma* memiliki empat menu, yaitu *dolan*, *tembung*, *pituduh*, dan profil. Menu *dolan* ialah menu untuk bermain, menu *tembung* merupakan menu yang berisi daftar kosakata yang terdapat dalam permainan, menu *pituduh* merupakan petunjuk cara memainkan, sedangkan profil berisi data penyusun permainan *Sibungma*. Cara



memainkan permainan *Sibungma* ialah dengan mencocokkan pasangan kata yang memiliki arti yang sama.

Hasil uji validasi menunjukkan permainan *Sibungma* berbasis *flash* sudah baik, namun terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Perbaikan permainan *Sibungma* berdasarkan uji validasi meliputi, penggantian jenis *font*, perbaikan pada tampilan menu *pituduh*, penggantian teknis permainan, penambahan foto penyusun, serta penambahan dan penggantian beberapa kosakata. Hasil analisis uji coba menunjukkan bahwa permainan *Sibungma* permainan *Sibungma* dapat meningkatkan penguasaan kosakata sebanyak 38%. Hal tersebut dapat diketahui dari meningkatnya prosentase skor, yang diperoleh pada saat sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Sibungma*.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini ialah siswa sekolah dasar dapat menggunakan permainan *Sibungma* berbasis *flash* ini sebagai alternatif untuk mengenal *tembung krama* serta hendaknya dilakukan penelitian pengembangan media permainan serupa untuk memperkaya media pembelajaran *tembung krama*.

## SARI

Wulandari, Rina. 2015. *Pengembangan Permainan Sibungma Berbasis Flash sebagai Media Pengenalan Tembung Krama bagi Siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci: pengembangan, permainan, Sibungma, flash, tembung krama, sekolah dasar.**

*Akeh para siswa sing wis ora bisa nganggo basa Jawa krama. Ana pirang-pirang sebab sing njalari kadaean mau yaiku, pasinaon basa Jawa sing miturut para siswa mboseni lan sekolah sing kurang nggatekake pasrawungan nganggo basa krama. Mula, dibutuhake inovasi kang nyenengake kanggo ngenalake tembung.*

*Udhering panaliten iki yaiku 1) kepriye kabutuhan siswa lan guru marang dolanan Sibungma berbasis flash minangka media kanggo ngenalake tembung krama kanggo siswa sekolah dasar ing Kutha Semarang, 2) kepriye prototipe dolanan Sibungma berbasis flash minangka media kanggo ngenalake tembung krama kanggo siswa sekolah dasar ing Kutha Semarang, 3) ) kepriye validasi prototipe dolanan Sibungma berbasis flash minangka media kanggo ngenalake tembung krama kanggo siswa sekolah dasar ing Kutha Semarang, 4) kepriye revisi prototipe dolanan Sibungma berbasis flash minangka media kanggo ngenalake tembung krama kanggo siswa sekolah dasar ing Kutha Semarang, lan 5) ) kepriye uji coba dolanan Sibungma berbasis flash minangka media kanggo ngenalake tembung krama kanggo siswa sekolah dasar ing Kutha Semarang. Panaliten iki kanggo para siswa supaya luwih gampang anggane sinau tembung krama. Dolanan iki digawe miturut kabutuhan siswa lan guru, uga miturut pamrayogane saka ahli materi lan ahli media.*

*Jinis panaliten iki yaiku (Research & Development). Tata cara panaliten iki kaperang enem, yaiku analisis potensi lan masalah, ngumpulake dhata, ngrancang prototipe, validasi dening ahli medhia lan ahli materi, mbenerake prototipe, lan uji coba. Data ing panaliten iki yaiku data kabutuhan siswa lan guru, data validasi ahli, lan data uji coba. Teknik analisis data iki nggunakake teknik deskriptif kualitatif.*

*Dudutan saka analisis kebutuhan nuduhake menawa siswa lan guru mbutuhake media dolanan tembung krama berbasis flash sing nyenengake, jinis tembunge: tembung kriya, tembung wilangan, tembung sesulih, lan tembung aran, nggunakake basa ngoko lan krama, uga jinis dolanane nyocokake tembung.*

*Dolanan Sibungma duwe patang menu, yaiku dolanan, tembung, pituduh, lan profil. Menu dolanan iku menu kanggo dolanan Sibungma, tembung isine tembung-tembung sing ana ing Sibungma, pituduh isine pituduh carane dolanan, lan profil isine dhata penyusun dolanan Sibungma. Carane dolanan yaiku nyocokake tembung-tembung sing tegese padha.*

*Dudutan saka uji validasi nuduhake dolanan Sibungma uwis apik, ananging ana sing kudu didandani. Revisi tumrap dolanan Sibungma yaiku ngganti font, ndandani menu pituduh, ngganti teknis dolanan, menahi poto,*

*nambahi lan ngganti tembung. Dudutan saka analisis uji coba nuduhake, dolanan Sibungma bisa ndadekake para siswa luwih ngerti tembung krama.*

*Adhedhasar dudutan panaliten iki penulis ngaturi panyaruwe, yaiku kanggo para siswa supaya bisa nggunakake dolanan Sibungma, lan becikke ana panaliten liya kang ngembangake medhia kanggo ngenalake tembung krama.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>SARI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teoretis .....	13

2.2.1	Leksikon Bahasa Jawa .....	13
2.2.1.1	Leksikon Ngoko .....	13
2.2.1.2	Leksikon Madya.....	14
2.2.1.3	Leksikon Krama .....	14
2.2.1.4	Leksikon Krama Inggil .....	14
2.2.1.5	Leksikon Krama Andhap .....	15
2.2.1.6	Leksikon Netral.....	15
2.2.2	Pemerolehan Bahasa Anak.....	16
2.2.2.1	Hakikat Pemerolehan Bahasa.....	16
2.2.2.2	Tahapan Pemerolehan Bahasa Anak .....	16
2.2.2.3	Strategi Pemerolehan Bahasa Anak .....	17
2.2.2.4	Faktor-Faktor dalam Pemerolehan Bahasa .....	19
2.2.3	Pengertian Permainan .....	21
2.2.3.1	Kategori Permainan .....	22
2.2.3.2	Jenis-Jenis Permainan Edukatif .....	22
2.2.4	Aplikasi <i>Flash</i> .....	24
2.3	Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	Desain Penelitian.....	28
3.2	Sumber Data.....	31
3.3	Instrumen Penelitian .....	32
3.3.1	Angket Kebutuhan Permainan <i>Sibungma</i> Berbasis <i>Flash</i> .....	33
3.3.1.1	Angket Kebutuhan Guru .....	33
3.3.1.2	Angket Kebutuhan Siswa .....	34

3.3.2	Angket Penilaian Permainan <i>Sibungma</i> Berbasis <i>Flash</i> .....	35
3.3.3	Pedoman Wawancara .....	37
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.4.1	Teknik Wawancara .....	37
3.4.2	Teknik Angket .....	37
3.4.3	Teknik Observasi .....	38
3.5	Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Analisis Kebutuhan Permainan <i>Sibungma</i> .....	39
4.1.1	Analisis Kebutuhan Siswa .....	39
4.1.2	Analisis Kebutuhan Guru .....	41
4.2	Prototipe Permainan <i>Sibungma</i> Berbasis <i>Flash</i> .....	42
4.3	Hasil Uji Validasi Permainan <i>Sibungma</i> Berbasis <i>Flash</i> .....	50
4.3.1	Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media.....	50
4.3.2	Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi .....	51
4.4	Hasil Perbaikan Permainan <i>Sibungma</i> Berbasis <i>Flash</i> .....	52
4.5	Hasil Uji Coba Permainan <i>Sibungma</i> Berbasis <i>Flash</i> .....	58
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>60</b>
5.1	Simpulan .....	60
5.2	Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian .....	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru .....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Penilaian Permainan <i>Sibungma</i> Berbasis <i>Flash</i> .....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	37
Tabel 4.1 Cuplikan Perbaikan Tampilan Menu Profil .....	55
Tabel 4.2 Prosentase Skor Sebelum dan Sesudah Menggunakan <i>Sibungma</i> .....	59

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	27
Bagan 3.1 Bagan Tahapan Penelitian .....	30



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cuplikan Tampilan Awal .....	42
Gambar 4.2 Cuplikan Tampilan Pilihan Menu .....	43
Gambar 4.3 Cuplikan Tampilan Awal Menu <i>Pituduh</i> .....	44
Gambar 4.4 Cuplikan Menu <i>Pituduh</i> Tampilan Keempat .....	45
Gambar 4.5 Cuplikan Tampilan Tombol Bermain .....	46
Gambar 4.6 Cuplikan Tampilan Level 1.....	46
Gambar 4.7 Cuplikan Daftar <i>Tembung Sesulih</i> .....	48
Gambar 4.8 Cuplikan Daftar <i>Tembung Wilangan</i> .....	48
Gambar 4.9 Cuplikan Daftar <i>Tembung Kriya</i> .....	49
Gambar 4.10 Cuplikan Daftar <i>Tembung Aran</i> .....	49
Gambar 4.11 Cuplikan Tampilan Menu Profil .....	50
Gambar 4.12 Cuplikan Perbaikan Tampilan Awal Permainan .....	53
Gambar 4.13 Cuplikan Perbaikan Menu <i>Pituduh</i> .....	53
Gambar 4.14 Cuplikan Perbaikan Menu <i>Pituduh</i> .....	54
Gambar 4.15 Cuplikan Perbaikan Menu Profil.....	54
Gambar 4.16 Cuplikan Perbaikan Menu <i>Dolanan</i> .....	56
Gambar 4.17 Cuplikan Perbaikan Menu <i>Dolanan</i> .....	57

Gambar 4.18 Cuplikan Perbaikan <i>Tembung Sesulih</i> .....	58
Gambar 4.19 <i>Tembung Kriya</i> Tambahan.....	58
Gambar 4.20 <i>Tembung Aran</i> Tambahan.....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Kebutuhan Guru.....	65
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Siswa .....	70
Lampiran 3 Angket Penilaian Ahli Media .....	74
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Materi.....	79
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	82
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru .....	84
Lampiran 7 Hasil Perbandingan Perolehan Skor Sebelum dan Sesudah Menggunakan Permainan <i>Sibungma</i> .....	86
Lampiran 8 Analisis Hasil Uji Coba Perbandingan Perolehan Skor Sebelum dan Sesudah Menggunakan Permainan <i>Sibungma</i> .....	87
Lampiran 9 Surat Keputusan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.....	88
Lampiran 10 Surat Ijin dari Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang.....	89
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Kepada Kepala SD IT Bina Amal .....	90

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang santun. Hal tersebut dikarenakan bahasa Jawa memiliki *unggah-ungguh basa* atau *undha-usuk basa* atau tingkat tutur bahasa. Salah satu ciri adanya *undha-usuk basa* adalah adanya ragam *ngoko* dan *krama*. *Undha-usuk basa* dalam bahasa Jawa mencerminkan kesantunan dari masyarakat Jawa.

Oleh karena itu siswa sekolah dasar juga harus mengetahui bahasa Jawa *krama* dengan baik. Namun, saat ini banyak siswa sekolah dasar yang sudah tidak mengetahui bahasa Jawa *krama*. Mereka lebih memilih berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, daripada bahasa Jawa.

Materi mengenai bahasa Jawa *krama* juga diajarkan dalam kurikulum KTSP dan kurikulum 2013 untuk jenjang sekolah dasar. Diharapkan dengan mempelajari bahasa Jawa *krama*, siswa dapat menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan *unggah-ungguh basa*, dengan begitu siswa dapat memiliki sikap kesantunan.

Banyak faktor yang menyebabkan siswa sekolah dasar kurang mengenal bahasa Jawa ragam *krama* antara lain, pelajaran bahasa Jawa yang kurang diminati oleh siswa serta lingkungan sekolah yang mengesampingkan penggunaan bahasa Jawa.

Pelajaran bahasa Jawa kurang diminati oleh para siswa, dikarenakan para siswa menganggap bahasa Jawa adalah pelajaran yang sulit. Pelajaran bahasa

Jawa telah menjadi momok sendiri bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, di sekolah telah diterapkan aturan satu hari menggunakan bahasa Jawa. Namun, dalam pelaksanaannya guru dan siswa belum melaksanakannya dengan optimal. Guru hanya menggunakan bahasa Jawa sebagai pengantar pelajaran saja. Sedangkan, siswa yang diharuskan untuk menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* kepada guru diperbolehkan untuk menggunakan bahasa Indonesia jika tidak mengetahui.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi untuk membuat siswa sekolah dasar dapat mengenal bahasa Jawa *krama* dengan mudah dan menyenangkan. Salah satunya ialah dengan menggunakan media yang menarik. Banyak jenis media yang dapat digunakan, antara lain: permainan kosakata, rekaman, film, teks, dan lain-lain. Permainan kosakata merupakan permainan yang digunakan untuk menambah perbendaharaan kosakata.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Bermain dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal karena, dengan bermain anak akan bereksplorasi dan bereksperimen dengan dunia sekitar. Proses pengembangan seorang anak akan lebih efektif, karena bermain merupakan kegiatan yang mengalir tanpa paksaan.

Jika siswa sekolah dasar mengenal tembung *krama* sambil bermain, tentu hasil yang akan diperoleh akan lebih efektif. Seorang siswa tidak akan merasa bahwa ia sedang belajar, karena sebenarnya ia sedang bermain. Siswa akan merasa bosan jika menggunakan metode biasa atau dengan menghafal *tembung krama*. Namun, jika siswa bermain dengan permainan *tembung krama*, siswa akan merasa lebih mudah dan menyenangkan.

Bermain dengan kosakata dapat dilakukan menggunakan media permainan, yang dibuat dengan aplikasi *flash*. *Flash* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat karya animasi. Karya animasi tersebut antara lain animasi kartun, *web design*, presentasi, portofolio instansi, *game*, dan beberapa media animasi lainnya.

Oleh karena itu penulis bermaksud membuat sebuah permainan kosakata bahasa Jawa *krama* berbasis *flash* untuk siswa sekolah dasar. Diharapkan dengan permainan tersebut siswa dapat mengenal bahasa Jawa *krama* dengan mudah dan menyenangkan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis dapat menemukan tiga permasalahan utama. Permasalahan yang mampu diidentifikasi dari latar belakang di atas adalah

*Pertama*, siswa sekolah dasar banyak yang tidak mengenal bahasa Jawa ragam *krama*. Para siswa lebih memilih berkomunikasi dengan bahasa Indonesia dibandingkan bahasa Jawa, karena sudah tidak mengenal bahasa Jawa.

*Kedua*, bahasa Jawa menjadi pelajaran yang kurang diminati. Pelajaran bahasa Jawa yang dianggap sulit oleh siswa, membuat siswa enggan untuk berkembang.

*Kedua*, lingkungan sekolah yang terkesan mengesampingkan penggunaan bahasa Jawa *krama*. Ketika berbicara dengan guru, siswa diijinkan untuk berbicara dengan bahasa Indonesia jika ia tidak bisa berbicara dengan bahasa Jawa *krama*. Hal tersebut mengakibatkan siswa selalu berbicara dengan bahasa

Indonesia dengan guru. Penggunaan bahasa Jawa khusus pada hari tertentu pun, terbatas pada kata pengantar saja. Ketika di rumah sebagian siswa juga terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan orang tuanya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas, penulis hanya membatasi pada masalah pertama yaitu siswa sekolah dasar banyak yang tidak mengenal bahasa Jawa ragam *krama*. Penelitian ini akan terpusat pada pengembangan permainan Sibungma berbasis flash sebagai media pengenalan *tembung krama*. Permainan ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa sekolah dasar untuk mengenal *tembung ngoko, krama, dan krama inggil*.

Permainan ini menggunakan aplikasi *flash*. Pemilihan *flash* dikarenakan, aplikasi ini diperuntukkan untuk membuat berbagai macam animasi, seperti *game*, animasi kartun, *design web*, dan lain-lain. Penggunaan permainan ini tidak diperlukan proses menginstal terlebih dahulu, cukup mengklik dua kali pada ikon *flash*.

Pemilihan jenjang sekolah dasar dikarenakan, sekolah dasar merupakan saat dimana siswa mempelajari segala hal dasar untuk pembelajaran pada tingkat yang lebih lanjut.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain:

1. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang?
2. Bagaimana prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang?
3. Bagaimana validasi prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang oleh ahli materi dan ahli media?
4. Bagaimana revisi prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang?
5. Bagaimana uji coba permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang.
2. Mendeskripsikan prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang.
3. Memperoleh validasi prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang oleh ahli materi dan ahli media.



4. Mendeskripsikan hasil revisi prototipe permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang.
5. Mendeskripsikan hasil uji coba permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis baik bagi penulis maupun bagi pihak lainnya. Adapun manfaat-manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut:

#### **1. Manfaat teoretis**

Manfaat teoretis dari penelitian ini ialah dapat memberikan kontribusi pemikiran maupun teori tentang pengembangan permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang.

#### **2. Manfaat praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif bagi para siswa dalam memilih media yang akan digunakan dalam mengenali *tembung ngoko, krama, dan krama inggil*.

Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media permainan, terutama berbentuk permainan kosakata. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat

memotivasi peneliti lain untuk melakukan penelitian pengembangan lain yang lebih inovatif.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai pengembangan permainan kosakata telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Seperti yang telah dilakukan oleh Doa (2008), Vuryanti (2012), Astutik (2012), dan Dewi (2012). Sebagian besar penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas. Sedangkan penelitian dari jurnal internasional mengenai pengembangan permainan komputer antara lain penelitian yang dilakukan oleh Ryokai,dkk (2013) dan Squire,dkk (2007).

Doa (2008) dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan CD Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Krandegan I Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2008/2009”* menghasilkan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Nilai pos tes yang diperoleh pada siklus I ialah siswa yang memperoleh nilai kurang (0,0%), cukup (37,5%), baik (62,5%) dan siswa yang memperoleh nilai sempurna belum ada. Nilai pos tes yang diperoleh pada siklus II ialah siswa yang memperoleh nilai kurang (0,0%), cukup (2,5%), baik (92,5%), serta siswa yang memperoleh nilai sempurna ialah (5,0%). Sedangkan nilai pos tes yang diperoleh pada siklus III ialah kurang (0,0%), cukup (0,0%), baik (70,0%), dan nilai sempurna (30,0%).

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah aspek keterampilan, jenis media yang digunakan, serta objek penelitian. Aspek penelitian yang dimaksud ialah aspek penguasaan kosakata, jenis media yang digunakan ialah aplikasi *flash*, sedangkan objek penelitian yang dimaksud ialah siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah jenis penelitian serta metode yang digunakan. Penelitian di atas merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini ialah penelitian pengembangan. Posisi penelitian ini terhadap penelitian di atas ialah untuk memfokuskan pada permainan kosakata.

Penelitian yang dilakukan oleh Vuryanti (2012) yang berjudul "*Pengembangan Media Interaktif Permainan Kartu Berjenjang untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas VIII SMP*" bertujuan untuk menghasilkan media interaktif pembelajaran aksara Jawa, dan mendeskripsikan kelayakan media interaktif yang memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran membaca aksara Jawa siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian ini ialah media interaktif yang dikemas dalam CD, media ini juga dianggap menarik dan efektif untuk pembelajaran membaca aksara Jawa berdasarkan uji coba yang telah dilakukan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah metode dan aplikasi media yang digunakan. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran. Aplikasi yang digunakan ialah *flash*, sama dengan aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini. Selain persamaan tersebut, penelitian ini juga terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut antara lain objek penelitian, materi, dan jenis permainan yang digunakan.

Objek dari penelitian Vuryanti (2012) ialah siswa kelas VIII SMP, sedangkan objek penelitian ini ialah siswa sekolah dasar kelas V. Materi yang digunakan dalam penelitian Vuryanti (2012) ialah aksara Jawa, sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini ialah *tembung krama*. Jenis permainan yang digunakan oleh penelitian tersebut ialah permainan kartu berjenjang, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan kosakata. Posisi penelitian ini terhadap penelitian di atas ialah untuk menambah variabel materi permainan.

Penelitian yang dilakukan oleh Astutik (2012) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Kelas VII SMP*” merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan dari Abidin & Susilaningsih (1990:28) yang dimodifikasi. Kegiatan dalam penelitian ini meliputi (1) analisis kebutuhan, (2) rumusan tujuan, (3) mengembangkan materi, (4) produksi, (5) menyusun petunjuk pemanfaatan, (6) uji ahli materi, (7) revisi produk 1, (8) uji coba lapang, (9) revisi produk akhir.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini antara lain, menggunakan metode penelitian yang sama yaitu penelitian kualitatif dan membuat media pembelajaran dengan aplikasi yang sama yaitu *flash*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini antara lain objek penelitian serta media yang dihasilkan. Objek penelitian di atas ialah siswa kelas VII SMP, sedangkan objek penelitian ini ialah siswa sekolah dasar. Media yang dihasilkan pada penelitian di atas ialah media pembelajaran membaca aksara Jawa, sedangkan hasil yang diharapkan dari penelitian ini ialah permainan *tembung krama*. Posisi

penelitian ini terhadap penelitian di atas adalah untuk memfokuskan pada pengembangan permainan kosakata bahasa Jawa.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2012) yang berjudul “*Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*”, merupakan penelitian yang menghasilkan permainan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Tahapan pada penelitian ini antara lain, tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Hasil penelitian ini didapatkan kelayakan ahli media pada rata-rata 4.32 termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli materi pada rata-rata 4.59, termasuk dalam kategori sangat layak, dan hasil uji coba siswa ada pada rata-rata 3.07 termasuk dalam kategori baik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini antara lain pengembangan yang dihasilkan, metode yang digunakan, aplikasi yang digunakan, serta objek penelitian. Penelitian ini menghasilkan game edukasi, sama dengan penelitian ini. Metode yang digunakan ialah metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian di atas menggunakan aplikasi yang sama dengan penelitian ini yaitu *flash*. Objek penelitian di atas ialah siswa sekolah dasar, sama dengan objek penelitian ini. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah penelitian ini akan menyusun permainan *tembung krama*, sedangkan penelitian di atas membuat media pembelajaran nama hewan dalam bahasa Inggris. Posisi penelitian ini terhadap penelitian di atas adalah untuk menambah variabel permainan kosakata.

Beberapa penelitian dari jurnal internasional juga memuat beberapa persamaan dengan penelitian ini. Salah satunya ialah penelitian dari *Education Tech Research Dev* atau penelitian pengembangan teknologi pendidikan yang dilakukan oleh Ryokai,dkk (2013) yang berjudul “*Assessing Multiple Objects Tracking in Young Children Using A Game*” atau “*Menilai Beberapa Objek Pelacakan pada Anak-anak Menggunakan Permainan*” merupakan penelitian pengembangan permainan menangkap objek untuk anak-anak berusia tiga tahun. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan, sama dengan penelitian ini. Hasil dari penelitian tersebut ialah permainan komputer, sama dengan hasil yang diharapkan dari penelitian ini. Posisi penelitian ini terhadap penelitian di atas ialah untuk memfokuskan pada permainan kosakata.

Penelitian yang dilakukan oleh Squire, dkk (2007) yang berjudul “*Mad City Mystery: Developing Scientific Argumentation Skills with a Place-based Augmented Reality Game on Handheld Computers*” atau “*Mad Kota Misteri: Mengembangkan Keterampilan Argumentasi Ilmiah dengan Permainan Berbasis Menambahkan Tempat Nyata pada Komputer Genggam*” merupakan penelitian dari *Journal of Science Education and Technology* atau Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dengan penelitian ini, antara lain: metode dan hasil penelitian. Penelitian tersebut menggunakan metode yang sama dengan penelitian ini, yaitu metode penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian tersebut ialah permainan komputer untuk siswa, penelitian ini juga akan menghasilkan permainan untuk siswa. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah permainan tersebut

bertujuan untuk melatih siswa dalam berargumentasi ilmiah, sedangkan penelitian ini menghasilkan permainan yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari *tembung krama*. Posisi penelitian ini terhadap penelitian di atas ialah untuk memfokuskan pada permainan kosakata.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Penulis menggunakan beberapa teori sebagai dasar atau landasan dalam melakukan penelitian. Adapun Teori-teori yang akan dipaparkan berkaitan dengan penelitian ini meliputi teori mengenai leksikon bahasa Jawa, pemerolehan bahasa, permainan, dan *flash*.

### **2.2.1 Leksikon Bahasa Jawa**

Leksikon merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam suatu bahasa (Kridalaksana dalam Sasangka 2004:25).

Subroto, dkk (2007) menyatakan bahwa bahasa Jawa ragam kosakata atau leksikon saat ini disederhanakan menjadi tiga, yaitu *ngoko*, *krama*, dan *krama inggil*.

#### **2.2.1.1 Leksikon Ngoko**

Leksikon *ngoko* merupakan dasar dari semua leksikon (Poedjasoedarma dalam Sasangka 2004:25). Sasangka (2004:25) menyatakan bahwa leksikon *ngoko* merupakan dasar dari pembentukan leksikon *madya*, *krama*, *krama andhap*, dan *krama inggil*. Leksikon *ngoko* dapat digunakan oleh orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga. Setiap leksikon *ngoko* selalu mempunyai padanan leksikon *krama*, *madya*, *krama inggil*, dan atau *krama andhap*.



Contoh leksikon *ngoko* antara lain: *abang* ‘merah’, *lunga* ‘pergi’, *mangan* ‘makan’, *tuku* ‘membeli’, dan lain-lain.

### 2.2.1.2 Leksikon Krama

Sasangka (2004:31) menyatakan leksikon *krama* merupakan bentuk halus dari leksikon *ngoko*. Oleh karena itu, semua leksikon *krama* memiliki padanan leksikon *ngoko*. Leksikon *krama* dapat digunakan oleh orang pertama, orang kedua, dan orang ketiga.

Contoh leksikon *krama* antara lain: *kula* ‘saya’, *nama* ‘nama’, *wangsul* ‘kembali’, *nate* ‘pernah’, *sepuh* ‘tua’, *jawah* ‘hujan’, dan lain-lain.

### 2.2.1.3 Leksikon Krama Inggil

Sasangka (2204:38) menyatakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa memiliki sejumlah leksikon yang dapat digunakan untuk menghormati lawan bicara dengan cara meninggikan lawan bicara. Leksikon tersebut merupakan *krama inggil*. Leksikon *krama inggil* hanya dapat digunakan untuk orang lain, baik untuk orang yang diajak bicara maupun orang yang dibicarakan, sedangkan untuk diri sendiri tidak dibenarkan menggunakan leksikon *krama inggil*.

Leksikon *krama inggil* ada yang mempunyai padanan leksikon *krama* dan *ngoko* serta ada juga yang hanya mempunyai padanan leksikon *ngoko* dan tidak memiliki padanan leksikon lain.

Contoh leksikon *krama inggil* antara lain: *dalem* ‘rumah’, *dhahar* ‘makan’, *pinarak* ‘duduk’, *asta* ‘tangan’, *grana* ‘hidung’, *rikma* ‘rambut’, dan lain-lain.

## 2.2.2 Pemerolehan Bahasa Anak

### 2.2.2.1 Hakikat Pemerolehan Bahasa

Chaer (2002:167) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak seorang anak ketika memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya.

Pemerolehan bahasa merupakan proses yang substandar. Pemerolehan bahasa biasanya tidak menyadari bahwa mereka memperoleh bahasa untuk berkomunikasi. Pemerolehan bahasa disebut juga dengan belajar tersirat, belajar informal, belajar alamiah (Krashen dalam Subyantoro 2012:40).

Skinner (dalam Chaer 2002:91) menyatakan bahwa akuisisi atau pemerolehan bahasa ibu oleh kanak-kanak berlangsung secara berangsur-angsur mengikuti peristiwa-peristiwa tertentu.

Piaget (dalam Chaer 2002:107) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan kognitif secara keseluruhan; dan khususnya sebagai bagian dari kerangka fungsi simbolik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan hakikat pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung ketika seorang anak memperoleh bahasa pertamanya yang terjadi secara berangsur-angsur, serta tidak terpisahkan dari perkembangan kognitif secara keseluruhan.

#### **2.2.2.2 Tahapan Pemerolehan Bahasa Anak**

Piaget (dalam Chaer 2002:178) menjelaskan tahapan pemerolehan bahasa pada kanak-kanak sesuai dengan hipotesis kesemestaan kognitif. Berdasarkan pada kesemestaan kognitif, bahasa diperoleh berdasarkan struktur-struktur kognitif deriamotor. Struktur-struktur ini diperoleh kanak-kanak melalui interaksi dengan benda-benda atau orang-orang disekitarnya. Tahapan pemerolehan bahasa tersebut adalah:

- 1) Pertama, anak memilih satu gabungan bunyi pendek dari bunyi-bunyi yang didengarnya untuk menyampaikan satu pola aksi.
- 2) Kedua, jika gabungan bunyi-bunyi pendek ini dipahami, maka anak akan memakai seri bunyi yang sama, tetapi dengan bentuk fonetik yang lebih dekat dengan fonetik orang dewasa, untuk menyampaikan pola-pola aksi yang sama, atau apabila pola aksi yang sama dilakukan oleh orang lain. Pola aksi ini pada mulanya selalu mempunyai hubungan dengan anak, dan di dalam pola aksi itu selalu terjalin unsur, yaitu agen, aksi, dan penderita.
- 3) Setelah tahap kedua, maka muncullah fungsi-fungsi tata bahasa yang pertama yaitu subjek-predikat, dan objek-aksi.

### **2.2.2.3 Strategi Pemerolehan Bahasa Anak**

Berbeda dengan orang dewasa, anak cenderung lebih cepat belajar dan menguasai suatu bahasa. Dalam lingkungan masyarakat bahasa apa pun seorang anak memerlukan waktu relatif sedikit untuk menguasai sistem bahasa tersebut. Strategi yang ditempuh seorang anak untuk memperoleh kemampuan bahasa antara lain:

- 1) Mengingat

Mengapa memainkan peranan penting dalam belajar bahasa anak atau belajar apa pun. Setiap pengalaman indrawi yang dilalui anak, direkam dalam benaknya. Ketika dia menyentuh, mencerap, mencium, melihat, dan mendengar sesuatu, memori anak menyimpannya. Pancaindra itu sangat penting bagi anak dalam membangun pengetahuan tentang dunianya.

Pada setiap awal belajar bahasa, anak mulai membangun pengetahuan tentang kombinasi bunyi-bunyi tertentu yang menyertai dan merujuk pada

sesusatu yang dialami. Ingatan itu akan semakin kuat, terutama apabila penyebutan akan benda atau peristiwa tertentu terjadi berulang-ulang. Dengan cara ini, anak-anak mengingat kata-kata tentang sesuatu sekaligus berulang-ulang pula cara mengucapnya. Hanya saja, khasanah bahasa yang diingat anak ketika diucapkan tidak selalu tepat. Mungkin lafalnya kurang pas atau hanya suku kata awal atau akhirnya saja. Hal ini terjadi karena pertumbuhan otak dan alat ucap anak masih berkembang. Anak menyimpan kata yang didengar dan yang diperlukan dalam memorinya. Anak mencoba mengatakannya, namun tingkat perkembangannya yang belum memungkinkan untuk melafalkan tuturan seperti orang dewasa. Oleh karena itu, dalam berbahasa biasanya anak dibantu oleh ekspresi, gerak tangan atau menunjuk benda-benda tertentu.

## 2) Meniru

Strategi penting lainnya yang dilakukan anak dalam belajar bahasa adalah peniruan. Perwujudan strategi ini sebenarnya tidak dapat dipisahkan dari strategi mengingat. Perkataan anak tidaklah selalu merupakan pengulangan searah persis apa yang didengarnya, seperti halnya beo. Tuturan anak cenderung mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat berupa pengurangan, penambahan, dan penggantian kata atau pengurutan susunan kata.

## 3) Mengalami Langsung

Strategi lain yang mempercepat anak menguasai bahasa pertamanya adalah mengalami langsung kegiatan berbahasa dalam konteks yang nyata. Anak menggunakan bahasanya baik ketika berkomunikasi dengan orang lain, maupun saat sendirian. Anak menyimak dan berbicara langsung, dan sekaligus memperoleh tanggapan dari mitra bicaranya. Dari tanggapan yang diperolehnya,

secara tidak sadar anak memperoleh masukan tentang kewajaran dan ketepatan perilaku berbahasanya, dan dalam waktu yang sama juga seorang anak mendapat masukan dari tindak berbahasa yang dilakukan mitra bicarannya.

#### 4) Bermain

Kegiatan bermain sangat penting untuk mendorong pengembangan kemampuan berbahasa anak. Dalam bermain, seorang anak kadang berperan sebagai orang dewasa, sebagai penjual atau pembeli dalam bermain dagang-dagangan, ibu, bapak atau anak dalam bermain rumah-rumahan, sebagai dokter atau perawat atau pasien atau sebagai guru atau murid dalam bermain sekolah-sekolahan.

#### **2.2.2.4 Faktor-Faktor dalam Pemerolehan Bahasa**

Kapoh (2010) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa anak antara lain:

- 1) Urutan usia, setiap kali anak bertambah maju umurnya maka bertambah majunya dalam menemukan bahasa dan dalam kemampuan untuk menilaibahasanya. Hal itu kembali pada ikatan antar umur dan kematangannya/kepekaanya, terutama sekali kematangannya pada alat bicarannya, kematangannya pada akal dan hal-hal lain yang menyertai dalam pengalaman anak.
- 2) Faktor Kesehatan Secara Umum, sesungguhnya anak-anak yang ada dalam kondisi fisik yang sehat, itu lebih banyak kegiatannya dan pengetahuannya terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya ; akan tetapi sebaliknya bila anak berada dalam kondisi fisik yang buruk. Dilihat dari segi kemajuan dan kemundurannya keadaan kesehatan itu mempengaruhi dalam proses

pertumbuhan yang bermacam-macam. Jika awal periode kanak-kanak itu disebabkan oleh sakit sehingga pertumbuhan gerakannya terlambat, maka dalam periode kanak-kanak tertentu dari pertumbuhan gerakannya akan mengakibatkan sedikit bermain dengan suara dan hal itulah yang sangat menentukan dalam pertumbuhan bahasa anak-anak. Jadi dalam hal ini ada hubungan timbal balik antara keaktifan anak dengan pertumbuhan bahasanya. Maka dilihat dari segi fisiknya setiap anak yang sehat lebih banyak kemampuannya untuk menentukan bahasanya.

- 3) Faktor Perbedaan Jenis Kelamin, beberapa hasil penelitian telah menetapkan bahwa pertumbuhan bahasa pada anak-anak perempuan itu lebih cepat dari anak-anak lelaki. Hal itu dapat dijumpai dalam hubungannya dengan jumlah kosa kata, panjangnya kalimat-kalimat dan pemahaman. Perbedaan-perbedaan itu tampak pada lima tahun yang pertama (periode sekolah dasar) sedangkan diantara tahun kelima dan keenam kita lihat anak lelaki dan anak perempuan sama atau perbedaan-perbedaan setara antara keduanya hampir sama.
- 4) Faktor Kecerdasan, dalam hal ini ada hubungan yang jelas tampak antara kecerdasan dan kemampuan berbahasa, maka anak-anak yang lemah akalnya itu akan memulai berbicara lebih lambat dibanding dengan anak-anak yang normal, dan anak-anak yang normalpun akan lebih lambat daripada anak-anak yang cerdas akalnya. Hal tersebut tidak berarti bahwa semua anak yang terlambat dalam memulai bicara itu lemah akalnya atau bodoh, sebab dalam hal ini ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi pada kelemahan bicara, akan tetapi tidak mesti berpengaruh pada kecerdasan akalnya. Bagi anak yang memiliki kemampuan akal yang istimewa, maka ia akan memiliki

keistimewaan-keistimewaan yang berhubungan dengan kemampuannya dalam memperhatikan, menemukan hubungan-hubungan dan dalam memahami arti serta dalam menemukan perbedaan-perbedaan diantara arti-arti yang berbeda. Ini semua adalah faktor-faktor yang membantu pada pertumbuhan bahasa anak.

- 5) Faktor *Milieu*, dalam hal ini ada hubungan timbal balik yang pasti atau positif-negatif antara pusat perekonomian dengan pusat masyarakat bagi keluarga tempat anak-anak itu tumbuh dan tempat pertumbuhan bahasanya. Maka-maka yang tumbuh dalam lingkungan yang menyenangkan, yang dilengkapi dengan alat-alat hiburan dan dalam keluarga mereka yang berpendidikan itu memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mendapatkan bekal kosa kata dalam jumlah yang besar serta membentuk kebiasaan-kebiasaan memakai bahasa yang benar. Sebaliknya anak yang tumbuh/hidup dalam lingkungan yang miskin, sekalipun kecerdasannya sama dengan anak-anak yang tumbuh dalam masyarakat yang surplus namun tingkat pertumbuhan bahasanya dalam mencapai kosa kata dapat berbeda atau ada kemungkinan lebih rendah.

### **2.2.3 Pengertian Permainan**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) permainan ialah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; hal bermain; perbuatan bermain (bulu tangkis dan sebagainya); perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh (hanya untuk main-main); pertunjukan,

tontonan, dan sebagainya; perhiasan yang digantungkan pada kalung dan sebagainya.

### **2.2.3.1 Kategori Permainan**

Secara umum menurut Yulianti (2011) jenis permainan anak dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan aktif, yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik pada anak.
- 2) Permainan pasif, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Contoh permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti *playstation*, dan permainan kosakata yang akan buat oleh penulis.
- 3) Permainan fantasi atau permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya.

Kategori permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan pasif. Hal tersebut dikarenakan permainan kosakata dalam penelitian ini merupakan permainan komputer dan dapat dilakukan tanpa teman yang nyata.

### **2.2.3.2 Jenis-Jenis Permainan Edukatif**

Berikut ini jenis-jenis serta contoh permainan edukatif (mendidik) untuk anak-anak:

- 1) Permainan mengasah otak.

Permainan ini memerlukan ketrampilan berfikir, mengasah daya ingat serta imajinasinya.



Contoh: catur, ular tangga, halma, menyusun balok, lego, puzzle, plestisin/tanah liat, serta permainan *Sibungma* yang disusun oleh penulis.

2) Permainan membentuk fisik.

Permainan ini memerlukan gerak fisik yang banyak dan dapat juga berfungsi sebagai olah raga bagi anak, tapi harus memperhatikan beberapa aspek diantaranya: lokasi tidak berbahaya, cukup luas untuk anak berlarian, alat yang digunakan tidak membahayakan atau tidak terlalu berat, seperti pada anak yang masih kecil, sepak bola bisa diganti dengan bola plastik.

Contoh: sepak bola, kasti, loncat tali, gobak sodor.

3) Permainan melatih sosialisasi.

Permainan ini adalah permainan yang memerlukan *team work* atau kerja kelompok. Dari sanalah anak dapat melatih jiwa sosial mereka, bagaimana cara bekerja dalam kelompok, hidup rukun dengan teman, saling menolong, dan memaafkan.

Contoh: sepak bola, main kelereng, main pasar-pasaran (jual beli), bermain peran sebagai dokter dan pasien, guru dan murid, dan sebagainya.

4) Permainan membentuk kepribadian.

Permainan ini disesuaikan dengan jenis kelamin anak. Permainan ini untuk melatih anak perempuan agar terbentuk naluri keibuannya dan anak laki-laki agar terbentuk naluri kebapaknya, disamping itu juga menumbuhkan jiwa solidaritas mereka kepada lawan jenisnya. Tapi tak menutup kemungkinan mereka bermain permainan lawan jenisnya, agar laki-laki dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga, dan perempuan tak terlalu cengeng dan dapat hidup mandiri kelak setelah dewasa.

Contoh: dalam permainan perang-perangan, anak laki-laki menjadi tentara dan anak perempuan menjadi perawat atau juru masak.

Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis permainan mengasah otak. Karena, permainan *tembung krama* dibutuhkan keterampilan berfikir dan mengasah daya ingat.

#### **2.2.4 Aplikasi *Flash***

Jamaludin (2010:2) aplikasi *flash* atau *adobe flash* merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat dan memanipulasi grafik dan animasi. *Software* ini adalah salah satu program yang paling umum digunakan untuk membuat halaman web animasi, video player, dan aplikasi audio streaming. File *flash* berekstensi *.swf* atau *Shockwave Flash*, meskipun banyak jenis file lainnya yang dapat dilihat atau dimanipulasi dengan *software* ini.

*Flash* memiliki fasilitas berupa *action script*, yang dapat kita manfaatkan sebagai media dalam membuat suatu program aplikasi, multimedia, CD interaktif bahkan *game*. *Flash* memiliki ratusan *script* dengan fungsi yang berbeda-beda akan tetapi yang sering digunakan hanya beberapa *script* saja, sehingga akan memudahkan bagi pengguna yang masih awam terhadap *Flash* maupun terhadap *action script*nya.

Akhmad (2014) menyebutkan *Flash* memiliki beberapa aplikasi dengan berbagai kegunaan, antara lain:

- 1) Iklan Animasi : aplikasi *flash* yang digunakan sebagai alat pembuat animasi seperti, untuk membuat kartu ucapan yang gerak atau *online*, iklan gerak,

kartun dan lain-lain, dalam aplikasi ini banyak disediakan elemen animasi yang sangat lengkap dan detail.

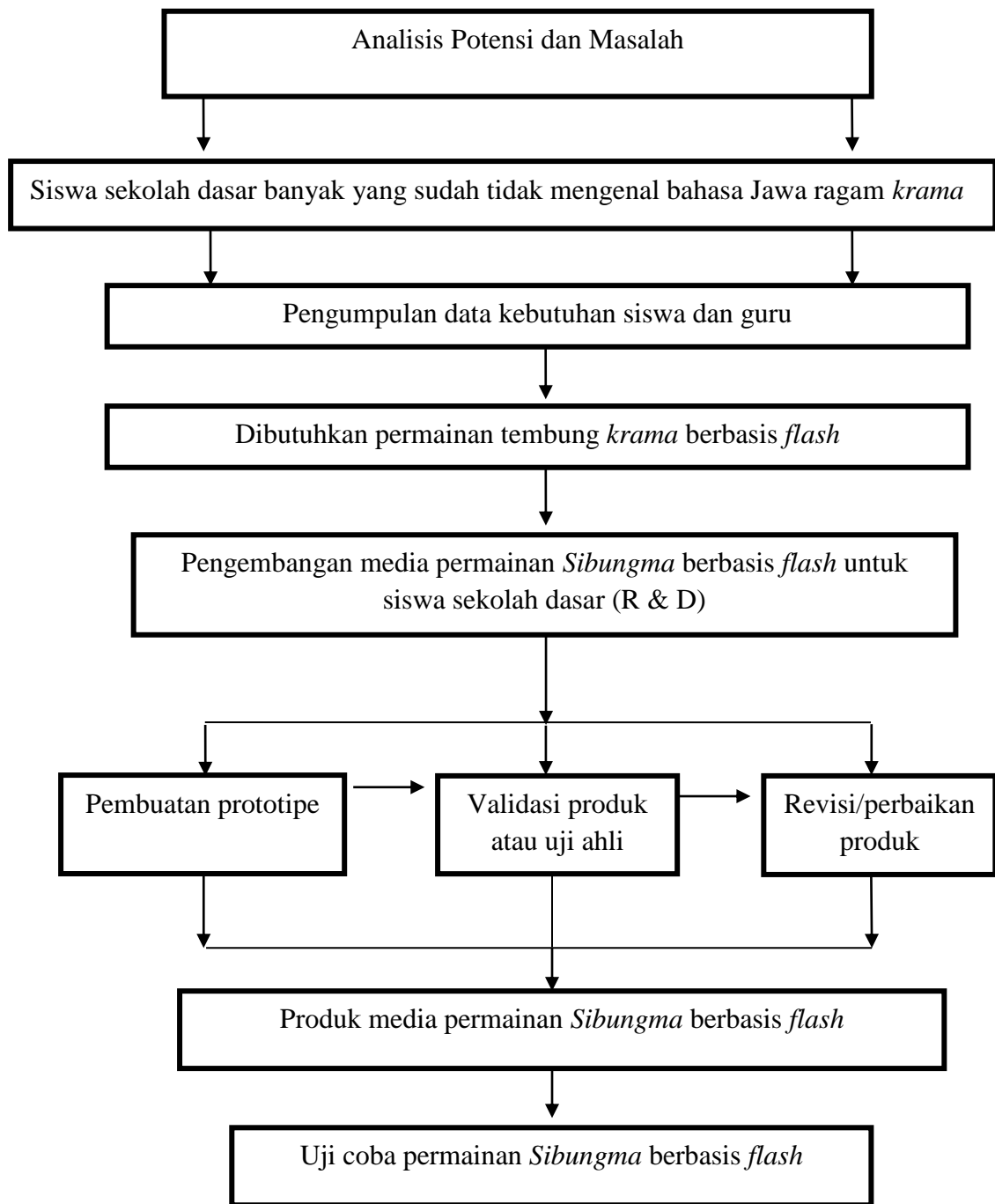
- 2) *Game* : aplikasi *flash* yang digunakan sebagai alat membentuk *game* dua dimensi, yang nantinya akan menggabungkan animasi *flash* yang akan digabung dengan *action script* akan menghasilkan hasil *game* yang modern.
- 3) *User Interface* : aplikasi *flash* yang digunakan untuk membangun *flash* aplikasi, biasanya dengan basis *web* yang nantinya akan dilengkapi dengan berbagai navigasi yang sangat sederhana.
- 4) *Flexible Messaging Area* : aplikasi *flash* yang digunakan untuk membuat atau menampilkan pesan yang selalu berubah setiap waktu dalam *web page* seperti *website* yang selalu menampilkan menu atau data selalu berubah.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Langkah pertama dalam penelitian ini ialah melakukan analisis potensi dan masalah. Dari hasil analisis potensi dan masalah diketahui bahwa siswa sekolah dasar banyak yang tidak mengenal bahasa Jawa ragam *krama*.

Dibutuhkan sebuah inovasi untuk membuat siswa sekolah dasar dapat mengenal bahasa Jawa ragam *kramadengan* mudah dan menyenangkan. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data kebutuhan siswa dan guru terhadap adanya media pengenalan bahasa Jawa ragam *krama*. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru diketahui bahwa siswa dan guru membutuhkan media permainan *tembung krama* berbasis *flash*.

Oleh karena itu penulis bermaksud mengembangkan sebuah media pengenalan *tembung krama* bagi siswa sekolah dasar. Pembuatan media permainan ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut antara lain pembuatan prototipe permainan, validasi prototipe oleh ahli media dan ahli materi, revisi atau perbaikan prototipe berdasarkan hasil uji validasi. Setelah permainan selesai disusun, maka langkah selanjutnya ialah uji coba produk.



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

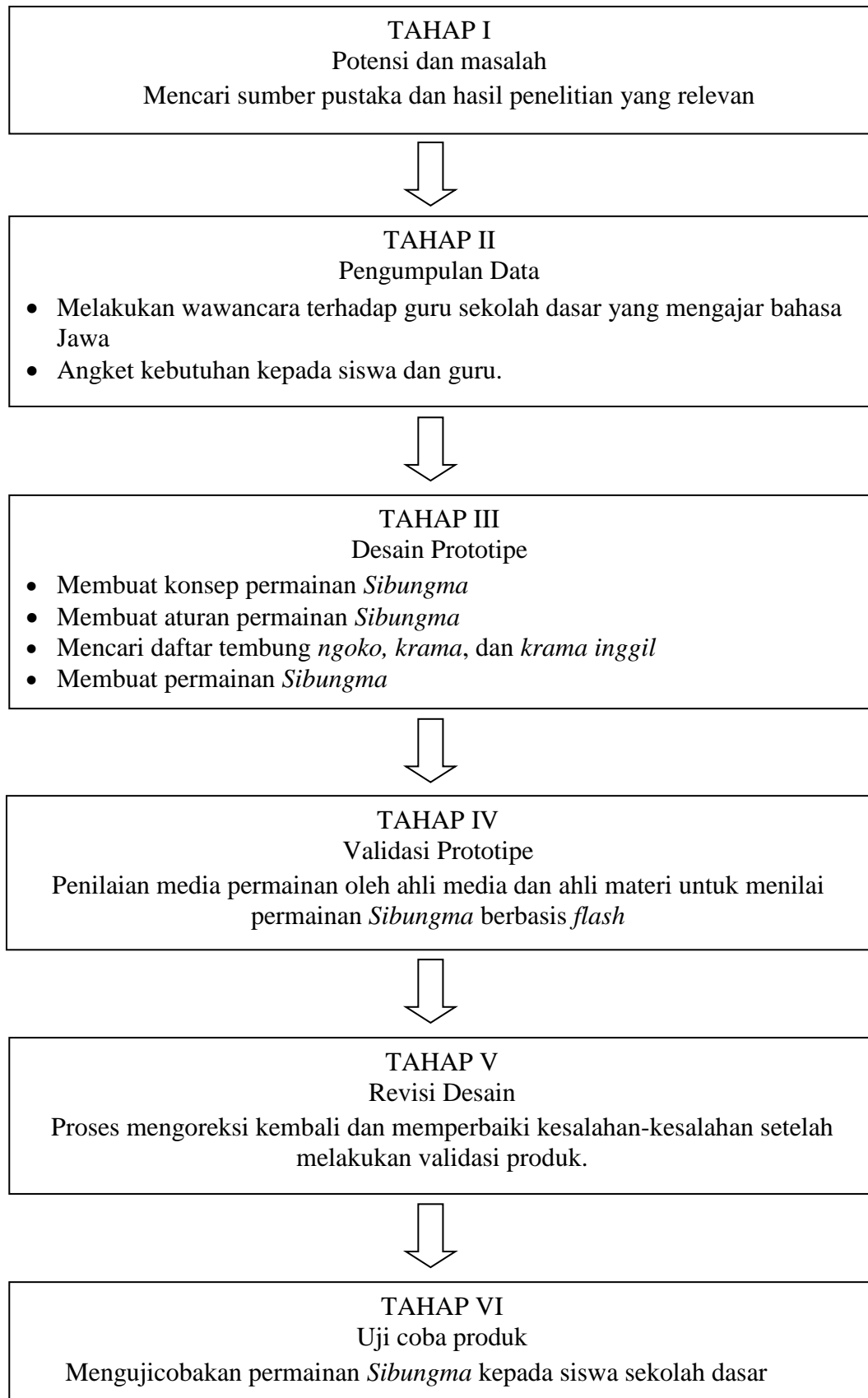
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Sugiyono (2008:297) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan antara lain: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.

Penulis melakukan penyesuaian dengan membatasi penelitian sampai pada tahap uji coba produk. Adapun penjelasan mengenai langkah-langkah penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut.

- 1) Langkah 1, potensi dan masalah dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash* sebagai media pengenalan *tembung krama* siswa sekolah dasar di Kota Semarang.
- 2) Langkah 2, pengumpulan data, data diperoleh dari wawancara dan angket. Wawancara dilakukan terhadap guru sekolah dasar yang mengajar mata pelajaran bahasa Jawa, untuk mengetahui gambaran awal pembelajaran bahasa Jawa di kelas. Angket dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu angket kebutuhan dan angket penilaian. Angket kebutuhan ditujukan kepada

- 3) siswa dan guru, sedangkan angket penilaian ditujukan kepada ahli media dan ahli materi.
- 4) Langkah 3, desain prototipe yaitu merancang permainan *Sibungma* yang meliputi kegiatan (a) membuat konsep permainan *Sibungma*, (b) membuat aturan permainan *Sibungma*, (c) mencari daftar tembung *ngoko*, *krama*, dan *krama inggil*, (d) pembuatan permainan *Sibungma*.
- 5) Langkah 4, validasi prototipe yaitu penilaian kualitas permainan yang telah dirancang yang meliputi kegiatan penilaian oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai permainan *Sibungma* berbasis *flash*.
- 6) Langkah 5, revisi desain merupakan proses mengoreksi kembali dan memperbaiki kesalahan-kesalahan setelah melakukan validasi prototipe.
- 7) Langkah 6, uji coba produk merupakan proses mengujicobakan permainan *Sibungma* berbasis *flash* kepada siswa.

Rancangan penelitian tersebut akan divisualisasikan pada bagan 3.1 berikut ini.



**Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penelitian**



## **3.2 Sumber Data**

Sumber data ini dibagi menjadi tiga, yaitu sumber data kebutuhan permainan *Sibungma* berbasis *flash*, sumber data validasi permainan *Sibungma* berbasis *flash*, dan sumber data uji coba permainan *Sibungma* berbasis *flash*. Sumber data kebutuhan permainan ialah siswa dan guru, sumber data validasi permainan ialah ahli media dan ahli materi, sedangkan sumber data uji coba ialah siswa. Penjelasan mengenai ketiga sumber data akan diuraikan sebagai berikut.

### **3.2.1 Guru**

Sumber data yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah guru sekolah dasar yang mengampu mata pelajaran bahasa Jawa. Sumber data difokuskan pada guru yang mengajar pada kelas lima pada tiap sekolah. Guru tersebut berasal dari lima sekolah berbeda di Kota Semarang, untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid. Yaitu guru dari SDN Ngijo 01, SDN Ngijo 02, SDN Kalisegoro, SDN Pakintelan 03, dan SDIT Bina Amal.

### **3.2.2 Siswa**

Untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media permainan, penulis memilih siswa-siswi kelas V pada lima sekolah dasar yang di Kota Semarang. Yaitu siswa dari SDN Ngijo 01, SDN Ngijo 02, SDN Kalisegoro, SDN Pakintelan 03, dan SDIT Bina Amal. Setiap sekolah akan diambil dua siswa untuk mengisi angket kebutuhan. Sedangkan untuk mengetahui uji coba permainan *Sibungma* berbasis *flash*, diambil data dari tiga puluh siswa di kelas V SDIT Bina Amal.

Alasan pemilihan sekolah SDN Ngijo 01, SDN Ngijo 02, SDN Kalisegoro, SDN Pakintelan 03 ialah sekolah tersebut merupakan sekolah negeri, sedangkan

SDIT Bina Amal merupakan sekolah swasta. Harapannya permainan *Sibungma* dapat diterima di sekolah negeri maupun sekolah swasta.

### **3.2.3 Ahli**

Ahli yang bertindak sebagai penguji ialah ahli materi dan ahli media. Ahli materi ialah dua guru mata pelajaran Bahasa Jawa, sedangkan ahli media ialah dosen dari Pusat Pengembangan Media Pendidikan (PPMP) Unnes. Ahli dihadirkan dalam penelitian validasi prototipe. Validasi media permainan dilakukan dengan menggunakan angket penilaian permainan *Sibungma* berbasis *flash* bagi siswa sekolah dasar.

## **3.3 Instrumen Penelitian**

Sesuai dengan fokus penelitian, yaitu pengembangan permainan *Sibungma* bagi siswa sekolah dasar, maka dibutuhkan tiga data yang berbeda, yaitu (1) data kebutuhan permainan *Sibungma* berbasis *flash*, (2) data uji validasi permainan *Sibungma* berbasis *flash*, dan (3) data uji coba permainan *Sibungma* berbasis *flash*. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data kebutuhan siswa dan guru ialah angket kebutuhan siswa dan guru serta pedoman wawancara. Instrumen untuk menguji kualitas media permainan adalah angket penilaian. Instrumen untuk mengetahui hasil uji coba adalah soal kosakata.

Gambaran umum mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian

Data	Sumber Data	Teknik	Instrumen
1. Kebutuhan permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i> bagi siswa sekolah dasar	1. Siswa kelas V sekolah dasar 2. Guru bahasa Jawa	1. Angket 2. Angket 3. Wawancara	1. Angket kebutuhan 2. Angket kebutuhan 3. Pedoman wawancara
2. Validasi permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i> bagi siswa sekolah dasar	1. Ahli materi 2. Ahli media	1. Angket 2. Angket	1. Angket penilaian 2. Angket penilaian
3. Uji coba permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i> bagi siswa sekolah dasar	Siswa kelas V sekolah dasar	Tes	Soal kosakata

### 3.3.1 Angket Kebutuhan Permainan *Sibungma* Berbasis *Flash*

Angket kebutuhan permainan *Sibungma* berbasis *flash* bagi siswa sekolah dasar ini yaitu angket kebutuhan guru dan siswa. Data yang diperoleh dari angket ini akan menjadi bahan pengembangan permainan *Sibungma* berbasis *flash* bagi siswa sekolah dasar.

#### 3.3.1.1 Angket Kebutuhan Guru

Hal-hal yang ingin diketahui dari angket ini meliputi aspek (1) pemahaman guru mengenai permainan *Sibungma* berbasis *flash*; (2) kebutuhan guru terhadap adanya permainan *Sibungma* berbasis *flash*; (3) kebutuhan guru terhadap isi permainan *Sibungma* berbasis *flash*, dan (4) harapan guru terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash*. Untuk memperoleh gambaran mengenai angket ini dapat dilihat pada tabel kisi-kisi angket kebutuhan guru terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash*.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor soal
1.	Pemahaman guru mengenai permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1. Pemahaman guru mengenai permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	2
		2. Pemahaman guru mengenai jenis media pembelajaran berbasis <i>flash</i>	3
2	Kebutuhan guru terhadap adanya permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1. Respon terhadap adanya permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	4
		2. Gambar awal permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	8
		3. Nama permainan tembung <i>krama</i> berbasis <i>flash</i>	9
		4. Media yang digunakan dalam mengajar bahasa Jawa	1
3	Kebutuhan guru terhadap isi permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1. Ragam yang diperlukan dalam media permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	5
		2. Pilihan menu pada permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	6
		3. Jenis kosakata dalam permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	7
		4. Jenis huruf dalam permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	10
4	Harapan guru terhadap permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	Harapan guru dengan adanya permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i> bagi siswa sekolah dasar	11

### 3.3.1.2 Angket Kebutuhan Siswa

Hal-hal yang ingin diketahui dari angket ini meliputi aspek (1) pembelajaran bahasa Jawa, (2) kebutuhan siswa terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash*, (3) kebutuhan siswa terhadap isi permainan *Sibungma* berbasis *flash*, dan (4) harapan siswa terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash*. Untuk memperoleh gambaran mengenai angket ini dapat dilihat pada tabel kisi-kisi angket kebutuhan siswa terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash*.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor soal
1.	Pembelajaran bahasa Jawa	1. Media yang digunakan untuk belajar <i>tembung krama</i>	1
		2. Pendapat siswa mengenai pembelajaran bahasa Jawa	2
2.	Kebutuhan siswa terhadap permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1. Respon siswa terhadap proses pembelajaran sambil bermain	3
		2. Pemahaman siswa mengenai media permainan berbasis <i>flash</i>	4
		3. Respon siswa terhadap adanya permainan <i>tembung krama</i> berbasis <i>flash</i>	5
3.	Kebutuhan siswa terhadap isi permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1. Ragam bahasa Jawa yang akan digunakan	6
		2. Jenis kata yang digunakan	7
		3. Jenis permainan yang digunakan	8
		4. Gambar awal permainan	9
		5. Nama permainan	10
		6. Kebutuhan daftar kosakata dalam permainan	11
		7. Kebutuhan panduan memainkan dalam permainan	12
4.	Harapan siswa terhadap permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	Harapan siswa dengan adanya permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	13

### 3.3.2 Angket Penilaian Permainan *Sibungma* Berbasis *Flash*

Angket penilaian ini akan menilai segala sesuatu yang terdapat di dalam permainan *Sibungma* berbasis *flash*. Angket ini akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Gambaran mengenai angket penelitian ini dapat dilihat pada table 3.4.

Tabel 3.4 Kisi- kisi Angket Penilaian Permainan *Sibungma* Berbasis *Flash*

No	Dimensi	Indikator	Nomor soal
<b>Uji Kelayakan Kosakata (Diuji oleh Ahli Materi)</b>			
1.	Pilihan Kata	1. Kosakata pada tampilan awal permainan 2. Kosakata pada pilihan menu 3. Kosakata pada petunjuk permainan 4. Kosakata pada permainan 5. Kosakata pada daftar kosakata	1 2 3 4 5
2.	Isi media permainan	1. Unsur edukatif 2. Penyusunan kalimat 3. Jenis permainan	6 7 8
3.	Saran perbaikan umum	Saran perbaikan secara umum pada kosakata permainan secara keseluruhan	9
<b>Uji Kelayakan Grafis (Diuji oleh Ahli Media)</b>			
1.	Tampilan awal permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1. Harmoni warna 2. Ketepatan jenis huruf 3. Ketepatan ukuran tulisan 4. Ketepatan variasi tulisan 5. Saran perbaikan secara umum pada tampilan awal permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1 2 3 4 5
2.	Tampilan pilihan menu <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1. Harmoni warna 2. Ketepatan jenis huruf 3. Ketepatan ukuran tulisan 4. Ketepatan variasi tulisan 5. Saran perbaikan secara umum pada pilihan permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	6 7 8 9 10
3.	Tampilan permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	1. Harmoni warna 2. Ketepatan jenis huruf 3. Ketepatan ukuran tulisan 4. Ketepatan variasi tulisan 5. Ketepatan tata letak 6. Saran perbaikan secara umum pada pilihan permainan <i>Sibungma</i> berbasis <i>flash</i>	11 12 13 14 15 16
4.	Saran secara umum	Saran perbaikan secara umum pada tampilan permainan secara keseluruhan	17

### 3.3.3 Soal Kosakata

Soal ini berisi soal kosakata yang ditujukan kepada siswa. Kosakata dalam soal yang digunakan sama dengan kosakata yang terdapat dalam permainan *Sibungma*. Soal ini ditujukan untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum menggunakan permainan *Sibungma*. Skor yang diperoleh dalam soal ini akan dibandingkan dengan skor saat memainkan permainan *Sibungma*.

### 3.3.4 Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa Jawa kelas V SD N Kalisegoro. Gambaran tentang pedoman wawancara terdapat dalam tabel 3.5.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara**

No	Pedoman Pertanyaan	Jawaban
1	Alokasi waktu pertemuan pembelajaran bahasa Jawa.	
2	Ragam bahasa Jawa yang diajarkan di kelas V	
3	Media yang sudah digunakan saat pembelajaran	
4	Keefektifan media yang digunakan pada pembelajaran berbicara	
5	Respon siswa terhadap media yang sudah digunakan.	
6	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran	
7	Jenis media yang sesuai untuk pembelajaran	
8	Tanggapan mengenai belajar sambil bermain pada siswa sekolah dasar	
9	Tanggapan mengenai pengembangan permainan sebagai media pembelajaran	

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan tes.

### **3.4.1 Teknik Wawancara**

Teknik wawancara ditujukan kepada guru sekolah dasar yang mengampu mata pelajaran bahasa Jawa kelas V. Wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran awal pembelajaran bahasa Jawa di kelas.

### **3.4.2 Teknik Angket**

Angket dibagi menjadi angket kebutuhan dan angket penilaian. Angket kebutuhan digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap permainan *Sibungma* berbasis *flash*. Angket penilaian digunakan untuk menilai permainan *Sibungma* berbasis *flash*. Angket penilaian dibagi menjadi angket penilaian ahli media dan angket penilaian ahli materi.

### **3.4.3 Teknik Tes**

Tes dilakukan terhadap tiga puluh siswa sekolah dasar. Tes dilakukan selama dua kali, yaitu sebelum menggunakan permainan *Sibungma* dan saat menggunakan permainan *Sibungma*. Tes yang dilakukan sebelum menggunakan permainan *Sibungma* ditujukan untuk mengetahui keadaan awal siswa. Tes ini dilakukan dengan memberikan soal kosakata kepada siswa. Soal kosakata tersebut menggunakan kosakata yang sama dengan kosakata dalam permainan *Sibungma*. Tes kedua ialah pada saat memainkan permainan *Sibungma*. Skor yang diperoleh siswa pada saat memainkan permainan *Sibungma* akan dibandingkan dengan skor yang diperoleh dari tes pertama.

## **3.5 Teknik Analisis Data**

Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan teknik deskriptif prosentase. Adapun data yang dianalisis menggunakan teknik



deskriptif kualitatif antara lain data kebutuhan yang terdiri atas kebutuhan siswa terhadap permainan *Sibungma* dan kebutuhan guru terhadap permainan *Sibungma* berdasarkan data yang diperoleh dari angket dan data validasi produk berdasarkan hasil uji validasi ahli media dan ahli materi. Data yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif prosentase ialah data uji coba berupa skor, yang berasal dari tes dilakukan terhadap siswa.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan permainan *Sibungma* berbasis *flash* seperti berikut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa, siswa dan guru membutuhkan media permainan *tembung krama* berbasis *flash* yang menarik, berisi kata kerja, kata bilangan, kata ganti, dan kata benda, menggunakan ragam *ngoko* dan *krama*, serta menggunakan jenis permainan mencocokkan kata.

Permainan *tembung krama* ini bernama *Sibungma* atau kepanjangan dari *Sinau Tembung Krama*, permainan ini dibuat menggunakan aplikasi *flash*. Permainan *Sibungma* memiliki empat menu, yaitu *dolan*, *tembung*, *pituduh*, dan profil. Menu *dolan* ialah menu untuk bermain, menu *tembung* merupakan menu yang berisi daftar kosakata yang terdapat dalam permainan, menu *pituduh* merupakan petunjuk cara memainkan, sedangkan profil berisi data penyusun permainan *Sibungma*. Cara memainkan permainan *Sibungma* ialah dengan mencocokkan pasangan kata yang memiliki arti yang sama.

Perbaikan permainan *Sibungma* dilakukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Perbaikan permainan *Sibungma* meliputi, penggantian jenis *font*, perbaikan pada tampilan menu *pituduh*, penggantian teknis permainan,

penambahan foto penyusun, serta penambahan dan penggantian beberapa kosakata.

Permainan *Sibungma* diujicobakan kepada tiga puluh anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis uji coba permainan *Sibungma* diketahui bahwa permainan *Sibungma* dapat meningkatkan penguasaan kosakata sebanyak 38%. Hal tersebut dapat diketahui dari meningkatnya prosentase skor, yang diperoleh pada saat sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Sibungma*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang akan disampaikan.

Pertama, siswa sekolah dasar dapat menggunakan permainan *Sibungma* berbasis *flash* ini sebagai alternatif untuk mengenal *tembung krama*.

Kedua, penulis menyadari belum sempurnanya penelitian pengembangan ini, maka hendaknya dilakukan penelitian pengembangan media permainan serupa untuk memperkaya media pembelajaran *tembung krama*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Akhmad. 2014. *Manfaat dan Kegunaan Software Macromedia Flash*. <http://teknologi.kompasiana.com/internet/2014/05/02/manfaat-dan-kegunaan-software-macromedia-flash-653090.html> Diunduh pada tanggal 20 Juni 2014, pukul 06:17 WIB
- Astutik, Ratna Dewi. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash untuk Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Devid Haryalesmana Wahid. 2013. *Pengertian Media Pembelajaran*. <http://www.guruit07.blogspot.com/2009/01/pengertian-media-pembelajaran.html> Diunduh pada 20 Juni 2014, pukul 07:10 WIB
- Doa, Farikatud. 2008. *Pengembangan CD Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Krandegan I Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Jamaludin, Amal. 2010. *Macromedia Flash 8 Professional*. Jakarta: Sanggar MGMP Pasar Minggu.
- Kapoh, Ruty J. 2010. *Beberapa Faktor yang Berpengaruh dalam Pemerolehan Bahasa*. Interlingua. April 2010. Vol 4.
- Ryokai, Kimiko, Faraz Farzin, Eric Kaltman dan Greg Niemeyer. 2013. *Assessing Multiple Object Tracking in Young Children Using a Game*. *Education Technology Research Development*. No. 61:153–170. Springer 2013.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoyo, Joko. 2013. *Kamus Bahasa Jawa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Squire, Kurt D. dan Mingfong Jan. 2007. *Mad City Mystery: Developing Scientific Argumentation Skills with a Place-based Augmented Reality Game on Handheld Computers*. *Journal of Science Education and Technology*. Vol. 16, No. 1. Springer 2007

Usman, Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers.

Vuryanti, Desy. 2012. *Pengembangan Media Interaktif Permainan Kartu Berjenjang untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas VIII SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Malang.

Yulianti. 2011. *Hakikat Bermain*.

<http://saifurss07.wordpress.com/2012/11/07/hakikat-bermain/> Diunduh pada tanggal 11 Desember 2013, pukul 08.37 WIB

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### ANGKET KEBUTUHAN GURU

---

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulislah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan!
2. Jumlah pertanyaan pada angket ini ialah 11 pertanyaan.
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya!
4. Jawablah dengan memberikan tanda cek (  $\checkmark$  ) pada pertanyaan yang terdapat pilihan!  
 Contoh:  
 (  $\checkmark$  ) Ya  
 (   ) Tidak
5. Jawaban tidak boleh lebih dari satu kecuali pada pertanyaan yang terdapat tanda ( \* )
6. Pada pertanyaan yang tidak terdapat pilihan, silakan menulis jawaban pada tempat yang sudah disediakan!  
 .....(berisi jawaban)
7. Berikan alasan singkat pada pertanyaan yang disediakan kolom alasan!  
 Alasan:.....(berisi alasan)

## IDENTITAS RESPONDEN

**Nama** :

**NIP** :

**Alamat Instansi** :

### A. ISI PERMAINAN

1. Media pembelajaran apa saja yang Bapak/Ibu gunakan untuk mengajar mata pelajaran Bahasa Jawa? \*

( ) gambar

( ) tulisan/teks

( ) rekaman

( ) video

( ) multimedia

( ) lainnya, sebutkan!

.....  
 .....

2. Apakah Bapak/Ibu pernah menjumpai media pembelajaran berbasis *flash*?

( ) Ya

( ) Tidak

3. Jika menjawab “Ya” maka jawablah pertanyaan nomor 3, jika menjawab “Tidak” maka lanjutkan pada pertanyaan selanjutnya!

Media pembelajaran berbasis *flash* apa saja yang Bapak/Ibu ketahui?

( ) aksara jawa

( ) kosakata bahasa Inggris

( ) materi matematika

( ) lainnya, sebutkan!

.....  
 .....

4. Apakah Bapak/Ibu setuju jika terdapat permainan *tembung krama* berbasis flash sebagai media pengenalan *tembung krama* bagi siswa sekolah dasar?



( ) setuju

( ) tidak setuju

Alasan .....

.....

.....

5. Jika ada permainan *tembung krama* berbasis *flash*, ragam bahasa Jawa apa yang harus dicantumkan? Berikan alasannya! \*

( ) *ngoko*

( ) *krama*

( ) *ngoko* dan *krama*

Alasan .....

.....

.....

6. Menurut Bapak/Ibu pilihan menu apa saja yang harus ada dalam permainan *tembung krama* berbasis *flash*? \*

( ) petunjuk (*pituduh*)

( ) daftar kosakata (*urutan tembung*)

( ) main (*dolanan*)

( ) keluar (*metu*)

( ) lainnya, sebutkan!

.....

.....

7. Menurut Bapak/Ibu kategori kosakata apa saja yang diperlukan dalam permainan *tembung krama* berbasis *flash*? \*

( ) kata kerja (*tembung kriya*)

Alasan.....

.....

( ) kata benda (*tembung aran*)

Alasan.....

.....

( ) kata ganti (*tembung sesulih*)

Alasan.....

.....

.....  
 kata bilangan (*tembung wilangan*)

Alasan.....

.....  
 lainnya, sebutkan!

.....  
 8. Gambar yang sesuai untuk tampilan awal permainan *tembung krama* berbasis *flash*?

siswa yang menggunakan batik

wayang

lainnya, sebutkan!

.....  
 9. Menurut Bapak/Ibu nama apakah untuk permainan *tembung krama* berbasis *flash*?

Sinau Tembung Krama

SiBungMa

lainnya, sebutkan!

.....  
 10. Menurut Bapak/Ibu jenis huruf yang sesuai untuk permainan *tembung krama* berbasis *flash*?

**Comic Sans MS**

Times New Roman

Tahoma

**Berlin Sans FB**

Raavi

Segoe UI

lainnya, sebutkan!

.....

.....

**B. PERTANYAAN UMUM**

11. Apakah saran Bapak/Ibu untuk membuat media permainan *Sinau Tembung Krama* berbasis *macromedia flash*?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 2

## ANGKET KEBUTUHAN SISWA

---



---

**Nama** :

**Asal Sekolah** :

**Kelas** :

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang telah disediakan!
2. Jumlah pertanyaan pada angket ini ialah 13 pertanyaan.
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya!
4. Jawablah dengan memberikan tanda cek (  ) pada pertanyaan yang terdapat pilihan!  
 Contoh:  
 (  ) Ya  
 (  ) Tidak
5. Jawaban tidak boleh lebih dari satu kecuali pada pertanyaan yang terdapat tanda ( \* )
6. Pada pertanyaan yang tidak terdapat pilihan, silakan menulis jawaban pada tempat yang sudah disediakan!  
 .....(berisi jawaban)
7. Berikan alasan singkat pada pertanyaan yang disediakan kolom alasan!  
 Alasan:.....(berisi alasan)

1. Apa saja yang anda gunakan untuk belajar bahasa Jawa *krama*?\*
  - ( ) pepak basa Jawa
  - ( ) buku paket
  - ( ) LKS
  - ( ) lainnya, sebutkan!

.....

.....
2. Apakah anda, sebagai siswa SD kelas V merasa kesulitan, ketika belajar bahasa Jawa ragam *krama*?
  - ( ) ya
  - ( ) tidak
3. Bagaimana menurutmu jika belajar bahasa Jawa *krama* sambil bermain?
  - ( ) setuju
  - ( ) tidak setuju

Alasan:.....

.....
4. Apakah anda mengetahui permainan komputer yang dibuat menggunakan aplikasi *flash*?
  - ( ) ya
  - ( ) tidak
5. Apakah anda setuju jika ada permainan *tembung krama* menggunakan aplikasi *flash*?
  - ( ) setuju
  - ( ) tidak setuju

Alasan:.....

.....
6. Menurut anda, jika ada permainan *tembung krama* berbasis *flash*, ragam apa yang ingin anda pelajari? \*
  - ( ) *ngoko*
  - ( ) *krama*
  - ( ) *ngoko* dan *krama*
7. Diantara pilihan di bawah ini, manakah jenis kata yang ingin anda pelajari? \*

- ( ) kata benda (*tembung aran*)
- ( ) kata kerja (*tembung kriya*)
- ( ) kata ganti (*tembung sesulih*)
- ( ) kata bilangan (*tembung wilangan*)
- ( ) lainnya, sebutkan!

.....

.....

8. Apakah anda setuju jika dalam permainan *tembung krama* berbasis *flash* menggunakan permainan mencocokkan?

- ( ) setuju
- ( ) tidak setuju

Alasan:.....

.....

.....

9. Gambar apa yang cocok untuk tampilan awal permainan *tembung krama* berbasis *flash*?

- ( ) siswa sekolah dasar yang menggunakan batik
- ( ) wayang
- ( ) lainnya, sebutkan!

.....

.....

10. Nama apa yang sesuai untuk untuk permainan *tembung krama* berbasis *flash*?

- ( ) Sinau Tembung Krama
- ( ) SiBungMa
- ( ) lainnya, sebutkan!

.....

.....

11. Apakah dalam memainkan permainan *tembung krama* berbasis *flash*, membutuhkan daftar kosakata bahasa Jawa *ngoko-krama-krama inggil*?

- ( ) ya
- ( ) tidak

12. Apakah dalam memainkan permainan *tembung krama* berbasis *flash*, membutuhkan panduan cara memainkan?

( ) ya

( ) tidak

13. Apa yang anda inginkan dari permainan *tembung krama* berbasis *flash*?

.....

.....

**Lampiran 3****ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA**

---

---

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Angket dibagi menjadi empat bagian, yaitu:
  - a. Identitas responden
  - b. Dimensi tampilan awal permainan *Sinau Tembung Krama*
  - c. Dimensi tampilan pilihan menu permainan *Sinau Tembung Krama*
  - d. Dimensi tampilan permainan *Sinau Tembung Krama*
2. Tulislah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
3. Jumlah nomor penilaian pada angket ini ialah 17 pertanyaan.
4. Penilaian setiap komponen dilakukan dengan cara melingkari angka yang telah disediakan. Berikut skala nilai yang digunakan dalam penilaian ini.

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

- 5 : sangat baik
  - 4 : baik
  - 3 : cukup
  - 2 : kurang
  - 1 : sangat kurang
5. Diharapkan Bapak/Ibu memberikan saran pada nomor yang telah disediakan.



## IDENTITAS RESPONDEN

1. Tanggal pengisian :
2. Nama Lengkap :
3. Instansi :
4. Alamat Instansi :

### Uji Kelayakan Grafis

#### A. Dimensi Tampilan Awal Permainan *Sinau Tembung Krama*

1. Bagaimanakah harmonisasi warna pada tampilan awal permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

2. Bagaimanakah jenis huruf pada tampilan awal permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

3. Bagaimanakah ukuran tulisan pada tampilan awal permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

4. Bagaimanakah variasi tulisan pada tampilan awal permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

5. Saran untuk dimensi tampilan awal permainan *Sinau Tembung Krama*:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### **B. Dimensi Tampilan Pilihan Menu Permainan *Sinau Tembung Krama***

6. Bagaimanakah harmonisasi warna pada tampilan pilihan menu permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

7. Bagaimanakah jenis huruf pada tampilan pilihan menu permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

8. Bagaimanakah ukuran tulisan pada tampilan pilihan menu permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

9. Bagaimanakah variasi tulisan pada tampilan pilihan menu permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

10. Saran untuk dimensi tampilan pilihan menu permainan *Sinau Tembung Krama*:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### C. Dimensi Tampilan Permainan *Sinau Tembung Krama*

11. Bagaimanakah harmonisasi warna pada tampilan permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

12. Bagaimanakah jenis huruf pada tampilan permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

13. Bagaimanakah ukuran tulisan pada tampilan permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

14. Bagaimanakah variasi tulisan pada tampilan permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

15. Bagaimanakah tata letak pada tampilan permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

16. Saran untuk dimensi tampilan pada tampilan permainan *Sinau Tembung Krama*:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Saran Secara Umum

17. Saran perbaikan secara umum pada tampilan permainan *Sinau Tembung*

*Krama* secara keseluruhan:

.....

.....

.....

.....

.....

**Lampiran 4****ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI**

---

---

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Angket dibagi menjadi empat bagian, yaitu:
  - a. Identitas responden
  - b. Dimensi pilihan kata
  - c. Dimensi isi permainan
  - d. Dimensi saran perbaikan umum
2. Tulislah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
3. Jumlah nomor penilaian pada angket ini ialah 9 pertanyaan.
4. Penilaian setiap komponen dilakukan dengan cara melingkari angka yang telah disediakan. Berikut skala nilai yang digunakan dalam penilaian ini.

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

- 5 : sangat baik  
4 : baik  
3 : cukup  
2 : kurang  
1 : sangat kurang
5. Diharapkan Bapak/Ibu memberikan saran pada nomor yang telah disediakan.

## IDENTITAS RESPONDEN

1. Tanggal pengisian :
2. Nama Lengkap :
3. Instansi :
4. Alamat Instansi :

### A. Dimensi Pilihan Kata

1. Bagaimanakah kosakata yang digunakan pada tampilan awal permainan?

Penilaian:

Sangat baik < . . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

2. Bagaimanakah kosakata yang digunakan pada pilihan menu?

Penilaian:

Sangat baik < . . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

3. Bagaimanakah kosakata yang digunakan pada petunjuk permainan atau *pituduh*?

Penilaian:

Sangat baik < . . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

4. Bagaimanakah kosakata yang digunakan dalam permainan atau *dolanan*?

Penilaian:

Sangat baik < . . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

5. Bagaimanakah kosakata yang digunakan dalam daftar kosakata?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

### B. Dimensi Isi Media Permainan

6. Bagaimanakah unsur edukatif pada media permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

7. Bagaimanakah penyusunan kalimat pada media permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

8. Bagaimanakah jenis permainan pada media permainan *Sinau Tembung Krama*?

Penilaian:

Sangat baik < . . > sangat kurang

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

### C. Dimensi Saran Perbaikan Umum

9. Saran untuk dimensi kosakata:

.....

.....

.....

.....

.....

## Lampiran 5

## REKAPITULASI HASIL ANALISIS ANGGKET KEBUTUHAN SISWA

No. Soal	Soal	Jumlah Responden	Jawaban	Intensitas Jawaban	Alasan (Soal Tertentu)
1	Media yang digunakan	10	Buku Paket	10%	
			<i>Pepak Basa Jawa</i>	20%	
			<i>Pepak Basa Jawa</i> dan LKS	20%	
			<i>Pepak Basa Jawa</i> dan buku paket	30%	
			<i>Pepak Basa Jawa</i> , buku paket, dan LKS	20%	
2	Siswa merasa kesulitan dalam belajar bahasa Jawa <i>krama</i>	10	Kesulitan	70%	
			Tidak kesulitan	30%	
3	Belajar bahasa Jawa <i>krama</i> sambil bermain	10	Setuju	80%	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karena lebih menyenangkan</li> <li>• Lebih asyik</li> <li>• Bermain membuat hati senang</li> <li>• Seru</li> </ul>
			Tidak setuju	20%	
4	Permainan komputer menggunakan <i>flash</i>	10	Mengetahui	20%	
			Tidak mengetahui	80%	
5	Tanggapan adanya permainan <i>tembung krama</i> berbasis <i>flash</i>	10	Setuju	100%	
			Tidak Setuju	0%	
6	Ragam bahasa Jawa yang ingin dipelajari	10	<i>Ngoko</i>	0%	
			<i>krama</i>	20%	
			<i>Ngoko</i> dan <i>krama</i>	80%	
7	Jenis kata yang ingin dipelajari	10	Kata benda dan kata kerja	10%	
			Kata bilangan	20%	
			Kata kerja dan kata ganti	10%	
			Kata benda, kata kerja, dan kata ganti	20%	



			Kata bilangan, kata ganti, kata kerja, dan kata benda	40%	Untuk memudahkan belajar bahasa Jawa
8	Tanggapan menggunakan permainan mencocokkan	10	Setuju	100%	Karena menyukai permainan mencocokkan
			Tidak Setuju	0%	
9	Gambar untuk tampilan permainan	10	Siswa sekolah dasar yang menggunakan batik	90%	
			wayang	10%	
			Lainnya	0%	
10	Nama untuk permainan	10	<i>Sinau Tembung Krama</i>	20%	
			<i>SiBungMa</i>	80%	Karena mudah diingat
			Lainnya	0%	
11	Kebutuhan daftar kosakata dalam permainan	10	Mebutuhkan	100%	
			Tidak membutuhkan	0%	
12	Kebutuhan cara memainkan permainan	10	Mebutuhkan	100%	
			Tidak membutuhkan	0%	
13	Harapan terhadap permainan				<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan yang asyik</li> <li>2. Permainan yang seru</li> <li>3. Permainan yang menarik</li> <li>4. Yang gamenya menarik dan terang warnanya</li> <li>5. Seru, mengasyikkan, bisa untuk belajar</li> <li>6. Gampang dan mudah diingat</li> </ol>

## Lampiran 6

## REKAPITULASI HASIL ANALISIS KEBUTUHAN GURU

No. Soal	Soal	Jumlah Responden	Jawaban	Intensitas Jawaban	Alasan (Pada Soal Tertentu)
1	Media yang digunakan	5	Gambar dan tulisan/teks	60%	-
			Gambar, tulisan/teks, dan multimedia	20%	-
			Gambar, tulisan/teks, video, dan multimedia	20%	-
2	Pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis <i>flash</i>	5	Mengetahui	20%	-
			Belum efektif	80%	-
3	Tanggapan adanya media permainan <i>tembung krama</i> berbasis <i>flash</i>	5	Setuju	100%	-
			Tidak setuju	0%	-
4	Ragam yang diinginkan dalam permainan	5	<i>Ngoko</i>		-
			<i>Krama</i>	20%	-
			<i>Ngoko</i> dan <i>krama</i>	80%	Agar anak bisa membedakan <i>tembung ngoko</i> dan <i>krama</i>
5	Pilihan menu dalam permainan	5	Petunjuk ( <i>pituduh</i> ), daftar kosakata ( <i>tembung</i> ), main ( <i>dolan</i> ), keluar ( <i>metu</i> )	100%	Tambahan skor
			Lainnya	0%	-
6	Jenis kosakata dalam permainan	5	Kata kerja, kata benda, kata bilangan, kata ganti	100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak bisa mengetahui penggunaan kata kerja</li> <li>Anak mengetahui sejak awal nama</li> </ul>

					benda dalam bahasa Jawa <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengetahui kata ganti untuk berkomunikasi dengan orang lain</li> <li>• Anak bisa menghitung dengan bahasa Jawa dengan benar</li> </ul>
			Lainnya	0%	-
7	Gambar untuk tampilan awal permainan	5	Siswa yang menggunakan batik	80%	-
			Wayang	0%	-
			Lainnya	20%	Keluarga
8	Nama untuk permainan <i>tembung krama</i>	5	<i>Sinau Tembung Krama</i>	40%	-
			<i>Sibungma</i>	60%	-
9	Harapan untuk permainan <i>tembung krama</i>	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar sesuai dengan aturan yang berlaku</li> <li>• Sudah baik dan sangat membantu dalam KBM bahasa Jawa, karena lebih kreatif dan menyenangkan</li> <li>• Lebih variatif dan menggunakan tata bahasa yang dipahami anak</li> <li>• Selain bermain anak dirangsang untuk dapat mencapai skor yang tinggi</li> </ul>	-	-

## Lampiran 7

**HASIL PERANDINGAN PEROLEHAN SKOR SEBELUM DAN SESUDAH  
MENGUNAKAN PERMAINAN *SIBUNGMA***

No	Nama Siswa dengan Kode Angka (1-30)	Skor	
		Sebelum	Sesudah
1	1	1	3
2	2	2	4
3	3	2	4
4	4	3	4
5	5	3	4
6	6	4	4
7	7	3	4
8	8	3	4
9	9	1	3
10	10	2	4
11	11	3	4
12	12	2	4
13	13	3	4
14	14	1	3
15	15	2	4
16	16	2	4
17	17	2	4
18	18	2	4
19	19	3	4
20	20	2	3
21	21	3	4
22	22	3	4
23	23	3	4
24	24	2	4
25	25	3	4
26	26	2	4
27	27	2	4
28	28	3	4
29	29	2	4
30	30	1	3
Jumlah		70	115

Kriteria Penilaian (d disesuaikan dengan skor permainan)

- 1 : Sangat Rendah (perolehan skor 37 – 287)
- 2 : Rendah (perolehan skor 288 – 438)
- 3 : Baik (perolehan skor 439 – 589)
- 4 : Sangat Baik (perolehan skor 590 -740)

## Lampiran 8

**ANALISIS HASIL UJI COBA PERBANDINGAN PEROLEHAN SKOR  
SEBELUM DAN SESUDAH MENGGUNAKAN PERMAINAN *SIBUNGMA***

Media Lama	Media Baru
Peningkatan = $\frac{\sum skor\ siswa}{N\Sigma} \times 100\%$ Skor ideal setiap aspek (NΣ): 4x30 = 120 Keterangan: 4 = Skor tes tulis tertinggi 30 = Jumlah responden	Peningkatan = $\frac{\sum skor\ siswa}{N\Sigma} \times 100\%$ Skor ideal setiap aspek (NΣ): 4x30 = 120 Keterangan: 4 = Skor uji coba tertinggi 30 = Jumlah responden
Prosentase skor sebelum menggunakan permainan <i>Sibungma</i> : $\frac{70}{120} \times 100\% = 58\%$	Prosentase skor sesudah menggunakan permainan <i>Sibungma</i> : $\frac{115}{120} \times 100\% = 96\%$

## Lampiran 9



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 1478/FBS/2013**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa Tanggal 21 Oktober 2013

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:  
Nama : JOKO SUKOYO, S.Pd., M.Pd  
NIP : 198208072008121004  
Pangkat/Golongan : III/A  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing  
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir:  
Nama : RINA WULANDARI  
NIM : 2601410085  
Jurusan/Prodi : Bahasa dan Sastra Jawa/Pend. Bhs. Jawa  
Topik : Pengembangan Permainan Sinau Tembung Ngoko & Krama  
Sebagai Media Pengenalan Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Dosen Pembimbing  
4. Petinggal

  
DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 21 Oktober 2013  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196003031989011001

  
2601410085  
... FM-03-AKD-241Rev. 00 ...

## Lampiran 10



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Dr. Wahidin 118 Semarang Telp. 8412180, Fax. 8317752, Kode Pos 50234

SURAT IJIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG

Nomor : 070 / 1344

TENTANG IJIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Universitas Negeri Semarang ( UNNES )  
No: 3048/UN37.1.2/LT/2014 Tgl 06 Agustus 2014  
Perihal : Ijin Penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang mengijinkan mahasiswa sebagai berikut :

Nama : RINA WULANDARI  
NIM : 2601410085  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa  
Judul : " Pengembangan Permainan Sinau Tembung Krama Berbasis  
Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Untuk  
Siswa Sekolah Dasar Di Kota Semarang "

Untuk mengadakan penelitian di SDN Kalisegoro, SDN Pakintelan 3, SDN Ngijo 1,  
SDN Ngijo 2 Semarang "

Dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1 Penelitian tidak mengganggu pembelajaran di sekolah tersebut.
- 2 Mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku di tempat penelitian tersebut.
- 3 Menyampaikan laporan/pemberitahuan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang setelah selesai pelaksanaan kegiatan penelitian.
- 4 Kegiatan penelitian dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat ijin Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang sampai dengan selesai.

Semarang, 13 Agustus 2014

A.n. Kepala Dinas Pendidikan  
Kota Semarang  
Kabid. Monitoring dan Pengembangan

Drs. TANRIK HIDAYAT, MT

Pembina

NIP. 19640224 198903 1 010

Tembusan Yth.

1. Walikota Semarang (sebagai laporan)
2. Kepala Sekolah ybs
3. Peringgal

## Lampiran 11

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS BAHASA DAN SENI</b> Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon/Fax : (024) 8508010, email: fbs@unnes.ac.id Laman : http://fbs.unnes.ac.id
---	--

---

Nomor : 3048/UN37.1.2/LT/2014	6 Agustus 2014
Lamp. : -	
Hal : <b>Permohonan Izin Penelitian</b>	

Yth. Kepala SD IT Bina Amal  
di Kota Semarang

Dengan hormat kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami:

nama	: Rina Wulandari
NIM	: 2601410085
jurusan	: Bahasa dan Sastra Jawa
jenjang program	: S1
tahun akademik	: 2013-2014
judul	: <b>PENGEMBANGAN PERMAINAN SINAU TEMBUNG KRAMA BERBASIS MACROMEDIA FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBICARA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG</b>

akan mengadakan penelitian di: Lembaga / Instansi yang Saudara pimpin.  
Waktu pelaksanaan : bulan Agustus 2014 s.d selesai.  
Kami mohon Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa di atas untuk keperluan yang dimaksud.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami sampaikan terima kasih.



Dekan,  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP. 196008031989011001

Tembusan Yth.:

1. Ketjur. Bahasa dan Sastra Jawa
2. Ybs.

FAK-05-AKD-24