



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN  
TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR BERBASIS  
*MACROMEDIA FLASH*  
UNTUKMENAMBAH KOSAKATA BAHASA JAWA  
SISWA KELAS V SD DI KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

Disusun untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bahasa Jawa

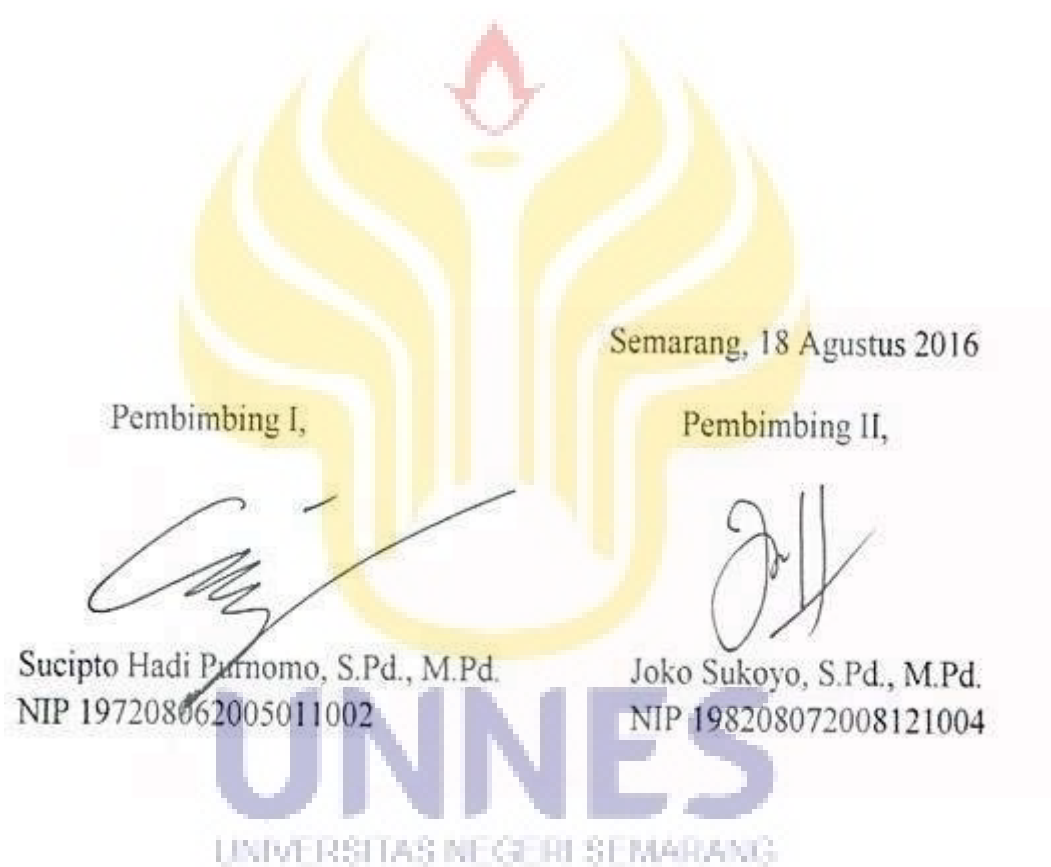
**UNNES**  
oleh  
**Dinul Afwah Agustiyani**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2601409023

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Di Kota Semarang*, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi



## PENGESAHAN KELULUSAN

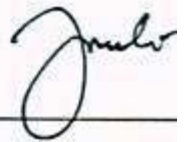
Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa kelas V SD Di Kota Semarang* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Kamis  
tanggal : 25 Agustus 2016

### Panitia Ujian Skripsi

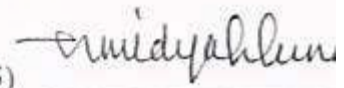
Ketua

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum (196107041988031003)



Sekretaris

Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum. (197805022008012025)



Penguji I

Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd. (198401062008122001)



Penguji II


Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. (198208072008121004)



Penguji III

Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. (197208062005011002)

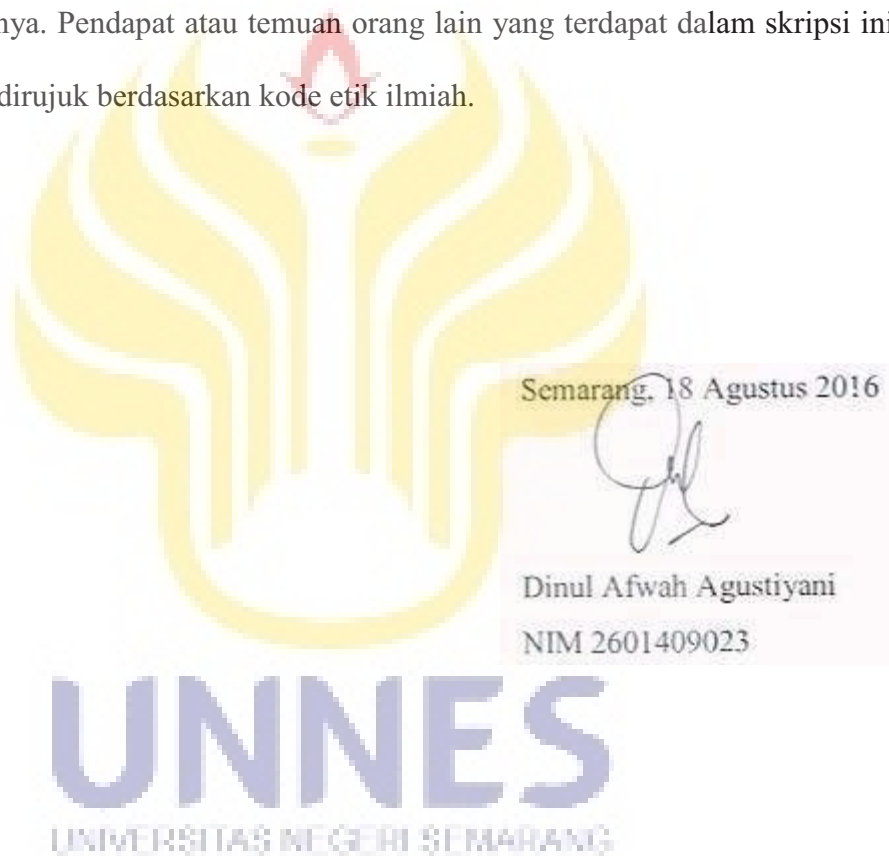


  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Di Semarang* adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

- Orang sukses tidaklah hirdarimereka yang senang menunda-nunda dan menyalakan peluang. (Dinul Afwah A)
- Karena sesungguhnya sudah kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya sudah kesulitan itu ada kemudahan. (Qs. Asy-Syarhayat 5-6)

### Persembahan:

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu dan Bapak tersayang serta kakak dan adikku yang senantiasa memberikan doa dan semangat yang luar biasa dalam penyusunan skripsi ini.
2. Teman-teman terbaikku Tya, Mbak Tiwi, Puput, Tari, Intan dan segenap keluarga besar SMP Multazam Semarang.

## PRAKATA

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan anugerah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Di Kota Semarang*. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang saya sebut di bawah ini.

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi izin dalam pembuatan skripsi ini.
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberi izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. pembimbing II atas semuanasehat dan bimbingannya yang diberikan kepada penulis selama proses bimbingan dalam menyusun skripsi.
4. Ucik Fuadhiyah S.Pd., M.Pd. sebagai penguji utama skripsi atas semua saran dan masukannya.
5. Didik Supriadi, S.Pd. sebagai penguji ahli media atas penilaian dan saran.
6. Bapak dan ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah melimpahkan ilmu-ilmunya kepada peneliti.
7. Bapak, Ibu serta seluruh keluarga besar yang senantiasa mendukung dan mendoakan kelancaran penyusunan skripsi ini.

8. Bapak dan ibu guru serta murid SD Negeri Srandol Wetan 2 serta SD Negeri Srandol Wetan 6 atas kerja samanya.
9. Progamer *game* saudara Roziq Bahtiar dan teman-teman atas semua bantuannya.
10. Sahabat-sahabat terbaikku yang senantiasa menyemangati, membantu, menghibur serta memotivasi selama penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman angkatan 2009 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Atas semua doa, bimbingan, bantuan, motivasi, dan dorongan dari pihak-pihak di atas semoga menjadi sebuah darma yang akan terus membawa manfaat. Penulis selalu berdoa semoga dengan diselesaikannya skripsi ini akan memberikan manfaat bagi penulis khususnya, dan semua pihak pada umumnya.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 18 Agustus 2016

Penulis



Dinul Afwah Agustiyani

NIM. 2601409023

## ABSTRAK

Agustiyan, Dinul Afwah. 2016. *Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Di Kota Semarang*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.; II: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, teka-teki silang bergambar, kosakata.

Penguasaan kosakata merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar agar dapat menguasai empat kompetensi dasar dalam pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan metode serta media yang menarik untuk memelajarinya. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses belajar mengajar bahasa Jawa. Salah satu bentuk media yang menarik untuk dikembangkan adalah media teka-teki silang. Media ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi awal di SD N Srandol Wetan 02 dan SD N Srandol Wetan 06.

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media permainan teka-teki silang bergambar sebagai media pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Jawa siswa sekolah dasar, (2) bagaimanakah pengembangan permainan teka-teki silang bergambar sebagai media pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Jawa siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan), yang artinya penelitian bertujuan menghasilkan produk tertentu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, berupa media permainan teka-teki silang bergambar berbasis *flash*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui data kebutuhan siswa dan guru, yang diperoleh melalui angket kebutuhan; data penilaian media teka-teki silang bergambar melalui angket validasi.

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran permainan teka-teki silang bergambar berbasis *flash* untuk siswa kelas 5 SD. Pengembangan media tersebut kemudian diujikan kepada ahli. Kemudian dilakukan revisi atau perbaikan terhadap prototipe media. Perbaikan tersebut diantaranya yaitu: (1) aspek kebahasaan, (2) aspek *sound*, (3) perbaikan tampilan media. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil validasi ahli media sebesar 85,93% diperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 67,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran secara umum sudah memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut, (1) perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media teka-teki silang bergambar, terutama pada materi yang bersifat kejawaan. (2) diperlukan penelitian lanjutan dengan menggunakan media pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.



## SARI

Agustiyani, Dinul Afwah. 2016. *Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Di Kota Semarang*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.; II: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

### **Tembung pangrunut: medhia pembelajaran. teka-teki silang bergambar, kosakata**

*Nguwasani tetembungan iku minangka perkawis kang wigati sing kudu dikuwasani dening siswa sekolah dasar supaya bisa nguwasani atang kometensi dasar ing pawiyatan. Kamangka diperlukake metodhe lan medhia sing bisa narik kawigatene siswa kanggo sinau. Medhia pembelajaran kuwi salah sijine faktor kang bisa ndukung pembelajaran basa Jawa. Salah sijine medhia kang bisa narik kawigaten supaya dikembangake yaiku teka – teki silang. Miturut observasi awal ing SD N Sronдол Wetan 02 lan SD N Sronдол Wetan 06, medhia iki dikarepake bisa mbiyantu siswa SD supaya luwih gampang ngapalake tembung – tembung basa Jawa.*

*Masalah ing panaliten iki yaiku (1) kepriye kebutuhane guru lan siswa tumrap medhia teka-teki silang mawa gambar kanggo alternatif medhia pembelajaran ngenalake tetembungan basa Jawa siswa sekolah dasar, (2) kepriye ngembangake medhia teka-teki silang mawa gambar sing sesuai karo kebutuhane guru lan siswa.*

*Paneliten iki nggunakake prosedur paneliten Research and Development, kang duwe teges panaliten kang duwe ancas ngasilake produk tartamtu sing bisa digunakake ana ing pawiyatan yaiku arupa dolanan teka-teki silang utawa golek tembung mawa basis flash. Data ing panaliten iki dijupuk saka data kabutuhane guru lan siswa, sing kasil saka angket kebutuhan; data uji ahli utawa validasi dijuuk saka angket pambijine ahli.*

*Asil paneliten iki arupa medhia pembelajaran teka – teki silang kanthi gambar mawi basis flash kanggo siswa kelas 5 sekolah dasar. Pengembangan medhia kasebut banjur diujikake menyang uji ahli. Sawise dilakokake uji ahli, dene dilakokake revisi marang prototipe. Sing dibeneri antarane: (1) aspek kebahasaan (2) aspek swara, lan (3) mbeneri aspek penyajian medhia. Miturut asil paneliten, nuduhake asil validasi saka ahli materi akehe 85,93% asil validasi ahli medhia akehe 67,5%. prekara kasebut nuduhake menawa medhia pembelajaran teka – teki silang wis nyukupi kategori sangat valid mula digunakake kanggo pembelajaran basa Jawa ing tataran SD.*

*Pramayoga saka panaliten iki yaiku (1) medhia teka – teki silang bisa digunakake minangka alternatif pasinaonan basa Jawa ing SD, (2) prelu dianakake panaliten sabanjure nganggo medhia anyar supaya pasinaon basa Jawa luwih variatif lan ora monoton liyane kuwi uga bisa digunakake kanggo referensi nindakake panaliten liyane.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	iii
<b>PERNYATAAN.....</b>	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	v
<b>PRAKATA.....</b>	vi
<b>ABSTRAK .....</b>	vii
<b>SARI.....</b>	ix
<b>DAFTAR ISI.....</b>	x
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiv
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	xv
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 LatarBelakang .....	1
1.2 RumusanMasalah .....	4
1.3 TujuanPenelitian .....	5
1.4 ManfaatPenelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS</b>	
2.1 KajianPustaka .....	7
2.2 .LandasanTeoretis .....	11
2.2.1 Kosakata .....	11
2.2.1.1 Pengertian kosakata .....	11

2.2.1.2 Pembelajaran kosakata .....	13
2.2.2 Media Pembelajaran .....	13
2.2.2.1 Pengertian Media .....	14
2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	15
2.2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	16
2.2.2.4 Kriteria Desain Media .....	17
2.2.2.5 Manfaat Media Pembelajaran .....	21
2.2.2.6 Media Permainan Teka-teki Silang Bergambar .....	24
2.2.3 Kerangka Berfikir .....	28

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	31
3.1.1 Potensi dan Masalah .....	32
3.1.2 Pengumpulan Data .....	32
3.1.3 Desain Produk .....	33
3.1.4 Validasi Desain .....	33
3.1.5 Revisi Desain .....	33
3.2 Data dan Sumber Data .....	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.3.1 Teknik Angket .....	36
3.3.1.1 Angket Kebutuhan .....	37
3.3.1.2 Angket Uji Ahli .....	37
3.3.2 Wawancara .....	37
3.4 Instrumen Penelitian .....	38

3.4.1	Angket Kebutuhan Teka-teki Silang Bergambar .....	39
3.4.2	Angket Uji Ahli atau Validasi Pengembangan Media .....	39
3.4.3	Pedoman Wawancara .....	42
3.5	Teknik Analisis Data .....	43

**BAB IV HASIL PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR BERBAHASA JAWA BERBASIS *FLASH***

4.1	Hasil Penelitian .....	45
4.1.1	Analisis Kebutuhan terhadap Media Teka-teki Silang Bergambar .....	45
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Teka-teki Silang Bergambar Berbasis <i>Flash</i> .....	45
4.1.1.2	Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Teka-teki Silang Bergambar Berbasis <i>Flash</i> .....	50
4.2	Pengembangan Prototipe Media Teka-teki Silang Bergambar .....	51
4.2.1	Pengembangan Prototipe Media Teka-teki Silang Bergambar berbasis <i>flash</i> .....	52
4.2.1.1	Bahan atau Materi Pembuatan Media Teka-teki Silang Bergambar Berbasis <i>Flash</i> .....	52
4.2.1.2	Desain Prototipe Media .....	53
4.2.2	Uji Ahli atau Validasi Prototipe Media .....	59
4.2.2.1	Hasil Uji Ahli Media .....	59
4.2.2.2	Hasil Uji ahli Materi .....	61

4.2.2.3 HasilPerbaikanPrototipe Media .....	63
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Teka-teki Silang	
Bergambar .....	72
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	74
5.2 Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian .....	38
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Pengembangan Media Teka-teki Silang bergambar .....	39
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Uji Ahli atau Validasi Media Pengembangan Media Teka-teki Silang Bergambar .....	41
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket Uji Ahli atau Validasi Materi Prototipe Media Teka-teki Silang Bergambar .....	42
Tabel 3.5	Pedoman Wawancara Guru .....	43
Tabel 4.1	Perbaikan Prototipe Media Teka-teki Silang Bergambar ....	64



## DAFTAR BAGAN

2.1 Bagan Alur Kerangka Berfikir .....	30
3.1 Bagan Tahap-tahap penelitian RnD yang akan dilakukan .....	34



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Media .....	54
Gambar 4.2 Tampilan Menu .....	55
Gambar 4.3 Tampilan desain atau Bentuk Teka-teki silang .....	56
Gambar 4.4 Tampilan Soal Teka-teki Silang Bergambar .....	56
Gambar 4.5 Tampilan Hasil Pengisian Teka-teki Silang .....	58
Gambar 4.6 Tampilan Hasil Pensinkronisasian Jawaban Teka-teki Silang .....	58
Gambar 4.7 Tampilan Awal Sebelum perbaikan .....	65
Gambar 4.8 Tampilan Awal sesudah perbaikan .....	65
Gambar 4.9 Tampilan Menu Prototipe Sebelum dan Sesudah Perbaikan .....	67
Gambar 4.10 Tampilan Jawaban Teka-teki Silang Berbahasa Jawa Sebelum dan Sesudah Perbaikan .....	69
Gambar 4.11 Tampilan Frame Skor atau Nilai Sebelum dan Sesudah Perbaikan .....	70
Gambar 4.11 Tampilan Menu Penutup Media Sebelum dan Sesudah Perbaikan .....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat-surat

Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru

Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa

Lampiran 3 Angket Validasi



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penguasaan kosakata merupakan suatu masalah penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kosakata seseorang dapat melakukan komunikasi dengan baik. Semakin banyak kosakata yang dikuasai semakin luas jangkauan pengetahuan dalam berkomunikasi. Perbendaharaan kata memiliki peranan penting untuk mendukung ketrampilan seseorang dalam berbahasa. Semakin banyak penguasaan kosakata yang dikuasai semakin baik dalam kemampuan berbahasa, begitupula sebaliknya semakin sedikit penguasaan kosakata seseorang maka semakin tidak baik kemampuannya. Oleh karena itu, kebutuhan penguasaan kosakata penting dalam menunjang keterampilan berbahasa seseorang, baik kemampuan menulis, membaca, berbicara maupun mendengarkan.

Berdasar pada keputusan Gubernur Jateng nomor 423.5/5/2010 bahwa mata pelajaran Bahasa Jawa diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP maupun SMA. Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal di Jawa Tengah memiliki empat ketrampilan berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, menulis dan berbicara. Keempat ketrampilan tersebut harus dikuasai agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan sebaik-sebaiknya.

Berdasarkan analisis kurikulum tingkat Sekolah Dasar tersebut, pembelajaran bahasa Jawa pada jenjang sekolah dasar terbatas pada tahap

pengenal dan dasar-dasar saja. Pengenalan terhadap kosakata bahasa Jawa seperti nama anggota tubuh, benda di lingkungan, pengenalan aksara Jawa dan pasangannya serta pengenalan tokoh wayang. Salah satu kompetensi yang tercantum dalam kurikulum tingkat sekolah dasar yaitu mendeskripsikan benda-benda disekitar siswa.

Usia Sekolah Dasar cenderung berorientasi pada belajar sambil bermain, sehingga diperlukan media permainan yang menyenangkan. Berdasar pada pengalaman guru dalam mengajar bahwa siswa kurang berminat dengan pembelajaran bahasa Jawa karena beberapa faktor. Faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Jawa antara lain kurang tersedianya media dalam pembelajaran di kelas dan penggunaan metode pembelajaran yang konvensional. Selain itu, media mengajar guru yang kurang menarik atau guru masih menggunakan metode tradisional sehingga menciptakan suasana belajar yang membosankan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.

Media merupakan salah satu peran penting dalam proses belajar mengajar dikelas. Guru harus lebih pandai dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta bervariasi. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan serta dapat membantu siswa dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih tergolong kurang, karena guru sulit menjumpai media pembelajaran. Terutama mengenai pengenalan kosakata bahasa Jawa.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa guru Sekolah Dasar di Kota Semarang, penguasaan kosakata bahasa Jawa di Sekolah Dasar tergolong masih kurang. Pengenalan serta penggunaan bahasa Indonesia yang dilakukan oleh orang tua menyebabkan anak kurang mengetahui kosakata dalam bahasa Jawa, maraknya penggunaan bahasa gaul yang dianggap lebih menarik semakin membuat keberadaan bahasa Jawa terasingkan. Tidak jarang siswa mengalami kesulitan untuk menamai suatu benda kedalam bahasa Jawa. Hal tersebut berdampak pada pemahaman penguasaan kosakata dalam bahasa Jawa siswa di kelas.

Berdasar pada beberap faktor tersebut, untuk dapat menambah kemampuan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar peneliti ingin mengembangkan permainan *edukasi* teka-teki silang yang dilengkapi dengan gambar menggunakan *macromedia flash* sebagai alternatif media pembelajaran pengenalan kosakata siswa sekolah dasar.

Secara psikologi dalam tahap perkembangan anak, masa kanak-kanak (umur 0-12 tahun) adalah tahapan dimana dunia imajinasi berkembang dalam kognisinya. Sehingga para psikolog perkembangan menyebut permainan dan bermain adalah modal awal bagi pembinaan kecerdasan dan mental emosional bagi anak. Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Salah satunya dengan permainan teka-teki silang.

Teka-teki silang dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk mengembangkan kemampuan kosakata siswa. Selain membantu mengenalkan

kosakata bahasa Jawa juga melatih siswa terbiasa menulis kosakata bahasa Jawa sesuai kaidah dalam bahasa Jawa. Teka-teki silang tersebut menggabungkan dua media yaitu media gambar dengan teki-teki silang.

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media teka-teki silang bergambar tersebut yaitu merangsang daya otak siswa sehingga dapat mengingat kosakata dengan mudah. Selain itu, menambah wawasan siswa mengenai kosakata bahasa Jawa. Kelebihan lainnya adalah merangsang siswa untuk berfikir kreatif dan kritis serta memacu siswa agar lebih teliti dalam mengerjakan soal. Selain sebagai media pembelajaran, teka-teki silang dapat melatih siswa agar terbiasa menulis sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Jawa.

Dari uraian latar belakang tersebut, peneliti mencoba mengembangkan teka-teki silang dengan program *macromedia flash* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jawa untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Pembatasan masalah dalam penelitian ini terbatas pada pengembangan permainan teka-teki silang bergambar untuk kompetensi dasar mendeskripsikan benda-benda disekitar siswa dalam bahasa Jawa. Penelitian ini berjudul “*Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Berbasis Macromedia Flash untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Semarang*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar pada latar belakang yang diuraikan tersebut, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media permainan teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jawa di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengembangan permainan teka-teki silang bergambar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jawa di Sekolah Dasar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah,

1. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media permainan teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jawa di Sekolah Dasar.
2. Mengembangkan media teka-teki silang bergambar berbasis *macromedia flash* untuk siswa Sekolah Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah.

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan kosakata bahasa Jawa kepada siswa. Selain itu, dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan guru dalam memperkaya kosakata bahasa Jawa.
2. Bagi siswa, membantu siswa dalam memperkaya pengetahuan mengenai kosakata bahasa Jawa serta melatih siswa untuk mengasah kemampuan berfikirnya serta berlatih menulis kosakata bahasa Jawa sesuai dengan kaidahnya. Diharapkan dengan adanya media teka-teki silang bergambar dapat melatih siswa untuk mengenal kosakata bahasa Jawa terutama nama-nama

benda yang ada di sekitar siswa. Dengan demikian siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas dengan antusias.

3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dibidang bahasa Jawa. Selain itu, pihak dapat lebih meningkatkan sarana dan prasarana penunjang belajar siswa sehingga mutu pendidikan di sekolah akan meningkat.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai penguasaan kosakata juga telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Baik itu penelitian tindakan kelas maupun penelitian pengembangan. Berikut penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Beberapa penelitian yang relevan telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, baik penelitian pengembangan maupun penelitian tindakan kelas. Penelitian-penelitian tersebut seperti yang dilakukan oleh Doa (2008), Nino Indrianto (2009), Ayu Septiana Dewi (2010) juga melakukan penelitian yang mengkaji mengenai pengembangan media media pembelajaran dan kosakata.

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 1 Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2008/2009*. Dalam penelitian Doa, peneliti menyimpulkan penerapan model pembelajaran menggunakan CD Pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan pokok bahasan *The clothes we wear*. Hal tersebut tampak pada peningkatan nilai rata-rata yang pada awalnya kemampuan siswa pada siklus I hanya (6,7), kemudian pada siklus II



meningkat menjadi (7,4), dan pada siklus III nilai rata-rata meningkat menjadi (8,2).

Relevansi penelitian Doa dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan media dengan memanfaatkan aplikasi *macromedia flash* untuk peningkatan penguasaan kosakata. Adapun perbedaan penelitian Doa dengan penelitian ini terletak pada objek penelitiannya. Penelitian Doa menggunakan objek penelitian siswa kelas VI bidang studi bahasa Inggris sedangkan penelitian ini menggunakan objek penelitian siswa kelas II Sekolah Dasar bidang studi bahasa Jawa.

Indrianto (2009) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Siswa Kelas V MI*. Indrianto melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan pemerolehan kosakata siswa kelas V MI. Dalam penelitiannya, Indrianto menghasilkan seperangkat pengembangan permainan ular tangga dengan kriteria sebagai berikut; Hasil uji kevalidan media permainan ular tangga oleh ahli media sebesar 85% dengan keterangan valid. Data hasil uji kevalidan media permainan ular tangga oleh ahli materi sebesar 81,11% keterangan valid. Data hasil uji coba kevalidan media permainan ular tangga pada audiens atau responden sebesar 89,15% keterangan valid. Secara keseluruhan berdasarkan kriteria kelayakan produk, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga tersebut masuk dalam kriteria valid sehingga layak

digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan pemerolehan kosakata kelas V MI.

Persamaan penelitian Indrianto dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media permainan untuk penguasaan kosakata serta menggunakan metode penelitian yang sama yaitu *Research and Development*. Adapun perbedaannya terletak pada objek kajiannya yaitu mata pelajaran bahasa Arab untuk jenjang kelas tinggi. Dalam penelitian Indrianto mengembangkan media ular tangga sedangkan penelitian ini mengembangkan media teka-teki silang.

Dewi (2010) dalam penelitiannya yang berjudul *Game Crossword Puzzle Dengan Program Hot Potatoes 6.0 Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas V Sd Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Kabupaten Brebes TA 2009/2010*. Dalam penelitian Dewi dihasilkan media permainan teka-teki silang atau *crossword puzzle* berbasis aplikasi *Hot Potatoes 6.0* untuk pembelajaran bahasa Inggris sub pokok bahasan Animals. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa game crossword puzzle yang dihasilkan telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media berbasis komputer pembelajaran kosakata bahasa Inggris pembelajaran pokok bahasan Animals. Hal tersebut dapat dilihat dari ketercapaian indikator program hasil angket validasi ahli sebesar 81% dan hasil angket tanggapan peserta didik sebesar 92,5%.

Relevansi penelitian Dewi dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media *crossword puzzle* atau teka-teki silang sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian Dewi dengan penelitian ini adalah

menggunakan prosedur penelitian yang sama yaitu *research and development* (penelitian dan pengembangan).

Penelitian Dewi mengembangkan permainan teka-teki silang dengan menggunakan aplikasi Hot Potatoes yaitu software yang digunakan untuk membuat latihan soal-soal berbasis web yang interaktif. Sedangkan dalam penelitian ini, permainan teka-teki silang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash* yaitu program software yang berfungsi untuk membuat animasi dua dimensi yang sangat handal dibandingkan dengan program lain. Perbedaan lain antara penelitian Dewi dengan penelitian ini yaitu objek kajian. Penelitian Dewi mengkaji mata pelajaran bahasa Inggris sub pokok bahasan animals, sedangkan dalam penelitian ini mengambil objek kajian kosakata bahasa Jawa tentang benda-benda disekitar siswa.

Ristanto, dkk (2012) menulis jurnal yang berjudul “*Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa melalui Media Permainan Scrabble*”. Dalam jurnalnya, Ristanto menjelaskan bahwa media permainan *scrabble* efektif digunakan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Jawa siswa sekolah dasar. Hal tersebut dilihat dari hasil perolehan jumlah kata serta peningkatan skor yang diperoleh siswa sebelum dan setelah penggunaan media permainan *scrabble* dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian Ristanto dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji mengenai kosakata bahasa Jawa dengan menggunakan media permainan kata. Berbeda dengan penelitian Ristanto, penelitian ini menggunakan jenis

penelitian pengembangan sedangkan penelitian Ristanto menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Teori yang digunakan sebagai landasan penelitian ini meliputi konsep: (1) kosakata, (2) media pembelajaran, (3) permainan teka-teki silang bergambar berbasis *macromedia flash*.

### **2.2.1 Kosakata**

Beberapa hal yang akan dijabarkan dalam pembahasan mengenai kosakata, yaitu mengenai pengertian dan pembelajaran kosakata.

#### **2.2.1.1 Pengertian Kosakata**

Penguasaan kosakata yang baik dapat mendukung seseorang dalam berkomunikasi. Penggunaan kosakata yang tepat tentu dapat memudahkan seseorang dalam melakukan komunikasi. Begitupula sebaliknya, seseorang tanpa penguasaan kosakata yang cukup akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide dan informasi kepada orang lain. Sehingga dapat terjadi kesalahpahaman. Untuk itu, seseorang harus mampu mengembangkan kosakata yang dimiliki agar mampu berbahasa dengan baik pula.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:736) kosakata diartikan sebagai perbendaharaan kata. Semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang memudahkannya dalam menyampaikan ide dan informasi yang hendak disampaikan. Kosakata dasar (*basic vocabulary*) adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain. Yang termasuk kedalam kosakata dasar adalah (a) istilah kekerabatan (b) nama-

nama bagian tubuh (c) kata ganti (dari, penunjuk) (d) kata bilangan pokok (e) kata kerja pokok (f) kata keadaan pokok (g) benda-benda universal (Tarigan,1989:3).

Dalam Wikipedia dijabarkan bahwa hakikat kosakata yaitu himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.

Menurut Syafi'ie (1996:64) pengertian kosakata dapat dilihat dari dua segi. Pertama, kosakata merupakan keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa yang merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian dalam bahasa. Dari segi pemakai bahasa, kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis.

Melakukan kegiatan komunikasi dengan bahasa diperlukan kosakata dalam jumlah yang memadai. Menurut Soejito (1992:1) kosakata/perbendaharaan kata memiliki arti: (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki seseorang dalam suatu bahasa, (3) kata-kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, dan (4) daftar kata yang disusun dalam kamus disertai penjelasan singkat dan praktis.

Keraf (dalam Sasangka 1989:83) mengklasifikasikan kata dalam bahasa Jawa menjadi empat jenis yaitu; kata benda, kata kerja kata sifat dan kata tugas. Namun, beberapa ahli seperti Anton M. Moeliono mengklasifikasikan jenis kata dalam bahasa Jawa menjadi beberapa jenis yaitu nomina, verba dan partikel.

Dari berbagai pengertian yang telah dikemukakan mengenai kosakata (*vocabulary*) tersebut, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan ide dan informasi yang hendak disampaikan dalam proses komunikasi seseorang.

### **2.2.1.2 Pembelajaran Kosakata**

Pembelajaran kosakata secara umum memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi menyimak, membaca, menulis maupun berbicara. Berdasarkan penelitian temuan Suyono (2009) pembelajaran kosakata dapat dilakukan dengan cara belajar dengan bercerita, belajar dengan bermain, belajar dengan bernyanyi, dan belajar melalui bercakap-cakap. Dalam penelitian yang akan dilakukan merupakan pengenalan kosakata dasar mengenai suatu benda melalui media permainan teka-teki silang bergambar. Pembelajaran tersebut masuk kedalam metode belajar sambil bermain.

Pembelajaran bahasa tidak lepas dari penguasaan kosakata yang baik dan memadai tentunya. Penguasaan kosakata menentukan kualitas seseorang dalam berbahasa. Dengan penguasaan kosakata yang baik dan memadai diharapkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan antara lain; (1) meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, (2) meningkatkan taraf perkembangan konseptual siswa, (3) mempertajam proses berfikir.

### **2.2.2 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung pembelajaran yang dibutuhkan oleh setiap guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran

media diharapkan menjadi sarana penyampaian materi pembelajaran sehingga memberikan kemudahan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

### **2.2.2.1 Pengertian Media**

Media merupakan suatu pengantar atau perantara, yang menghubungkan antara pengirim dan penerima dalam menyampaikan informasi. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi, antara guru dan peserta didik. Agar pesan dapat tersampaikan dengan baik, maka diperlukan suatu sarana yang mempermudah komunikasi, yaitu media.

Menurut Arsyad (2011:4), media merupakan alat menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pembelajaran. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2011: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar berbingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Daryanto (2010:6) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sejalan dengan Daryanto, Sadiman (2008:7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat dan bahan pembelajaran untuk menyampaikan pesan informasi dari pengirim ke penerima, yang dapat memotivasi serta minat siswa dalam proses belajar, serta memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

#### **2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa fungsi, seperti yang dikemukakan Arsyad (1996:15) bahwa salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Seorang guru harus menyadari bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran akan sulit dipahami dan diterima oleh siswa. Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran yang berbeda dan tingkat pemahaman yang berbeda pula. Sehingga guru dalam kondisi seperti ini layak menggunakan media pembelajaran.

Secara rinci Arsyad (1996:9) menyebutkan fungsi media adalah (1) menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; (2) memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar; (3) melengkapi dan memperkaya informasi pada waktu tatap muka dalam kegiatan belajar mengajar; (4) mendorong motivasi belajar; (5) meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian; (6) menambah variasi dalam penyajian materi; (7) menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; (8) memberikan



pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif; (9) memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat siswa; (10) mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan lingkungan.

Hamalik (dalam Arsyad 1995:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sedangkan menurut Munadi (2013:36), pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar.

Berdasarkan pendapat di atas maka fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mempermudah dan memotivasi serta merangsang siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.

### **2.2.2.3 Kriteria Pemilihan Media untuk Pembelajaran**

Menurut Munadi (2008: 185-193) ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media untuk pembelajaran. Kriteria-kriteria tersebut adalah sebagai berikut.

#### **1) Karakteristik siswa**

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga

menentukan pola aktifitas siswa. Pengetahuan mengenai karakteristik siswa sangat berguna dalam memilih dan menentukan pola-pola pengajaran yang lebih baik dan memudahkan dalam pembelajaran. Begitupun dengan pemilihan media, dalam memilih media guru perlu mengetahui mengenai karakteristik siswa sehingga media yang dipilih sesuai dengan karakteristik siswa.

## 2) Tujuan pembelajaran

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, jika tujuan pembelajaran bersifat memahami isi bacaan maka media cetak lebih tepat digunakan.

## 3) Karakteristik

Dari segi pengadaan, media dibagi menjadi dua. Pertama, media jadi yaitu media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Walaupun hemat waktu dan biaya namun dilihat dari kesesuaian dengan tujuan pembelajaran kurang. Kedua, media rancangan yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari kedua jenis media tersebut ada beberapa aspek yang perlu perhatian dalam pengadaan media, yaitu dari segi biaya, ketersediaan waktu, tenaga, dan fasilitas.

### 2.2.2.4 Kriteria Desain Media

Dalam kriteria desain media, dalam hal ini adalah media pembelajaran kosakata dengan media teka-teki silang bergambar berbasis *flash* peneliti mengacu pada beberapa teori. Teori teori tersebut antara lain sebagai berikut.

### **a. Teori Ilustrasi**

Pada penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran untuk anak Sekolah dasar. Media yang menarik hendaknya dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik pula. Anak-anak masih mempunyai imajinasi tinggi dan menyukai gambar-gambar kartun. Adapun pengertian ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya.

Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Sedangkan fungsi dari ilustrasi adalah:

- 1) Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- 2) Mengkomunikasikan cerita.
- 3) Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas Manusia.
- 4) Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- 5) Memberikan bayangan langkah kerja.
- 6) Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

Dalam buku “perkembangan Anak” karangan Elizabeth B. Hurlockpun menjelaskan: walaupun anak mungkin tertarik pada hal yang baru dan asing, dalam gambar-gambar penelitian mengenai apa saja yang dianggap indah oleh anak telah mengungkapkan bahwa anak menyukai gambar orang yang dikenal dan gambar hewan yang sedang melakukan hal-hal tidak asing lagi bagi mereka.

Anak-anak menyukai objek sehari-hari, misalnya rumah, kapal, pohon, dan pesawat terbang.

Gambar realistik lebih besar daya tariknya bagi anak daripada yang digambar menurut gaya tertentu. Gambar yang berwarna juga lebih disukai hanya bila warnanya realistik. Anak juga menyukai kesederhanaan dalam gambar. Atas dasar teori inilah saya menggunakan gaya ilustrasi yang sederhana dan penuh warna dengan objek-objek yang sudah dikenal oleh anak-anak, sehingga anak dapat memahami isi dari pesan yang disampaikan.

#### **b. Teori Warna**

Konsep warna pada buku: “Perkembangan Anak” karangan Elizabeth B. Hurlock menjelaskan anak semua usia menyukai warna. Tetapi warna apa saja yang dianggap indah bergantung pada selera pribadi mereka dan sikap budaya terhadap berbagai warna. Anak kecil menyukai warna-warna yang cerah dan menyolok. Sebagai contoh konsep keindahan warna pada pakaian atau gambar lebih dipengaruhi warna daripada bentuk.

Anak-anak lebih menyukai pakaian berwarna kesayangan mereka daripada pakaian yang mengikuti mode namun warnanya tidak disukai. Dalam hal gambar, mereka juga menyukai yang berwarna cerah. Dalam konsep mereka mengenai keindahan warna, anak memasukkan arti warna yang berasal dari pengalaman mereka sendiri atau yang ditentukan secara budaya. Preferensi untuk kombinasi warna sangat tidak menentu pada anak kecil. Atas dasar teori diatas saya menggunakan warna-warna yang cerah pada kampanye ini, adapun warna-warna

dominan yang saya gunakan melambangkan sifat anak-anak yang *energetic*, *welcoming*, dan *friendly*.

Arti pada sifat warna *friendly* adalah cocok untuk menyampaikan sebuah informasi, mengundang, gembira, cerdas, dan menarik perhatian sehingga anak-anak dapat tertarik. Warna yang masuk dalam kategori ini adalah warna orange. Untuk *welcoming* memiliki sifat yang mengundang, ringan dan terang sehingga memperlihatkan keterbukaan dan kejujuran.

Untuk *energetic* sendiri dalam buku ini menjelaskan bahwa warna ini melambangkan pergerakan yang aktif, bermain dan berimajinasi. Warna *energetic* paling cocok diaplikasikan pada produk atau mainan anak-anak. Sehingga warna-warna ini saya masukkan dalam kampanye “*Green Kids*”. Adapun warna yang masuk dalam kategori *energetic* adalah merah, hijau, dan kuning.

Selain warna disesuaikan dengan perkembangan siswa, warna juga hendaknya sesuai dengan kesehatan mata siswa. Cara paling mudah yang bisa dilakukan untuk membuat anak senang dan betah saat belajar di kelas adalah dengan mengaplikasikan warna yang mampu memberi sentuhan kenyamanan serta mendongkrak semangatnya. Nah, warna yang bisa dipilih adalah warna hijau cerah. Warna ini pas untuk mendesain ruang kelas sekolah dasar (SD).

Karena cerahnya warna hijau yang satu ini dapat membawa nuansa segar yang ceria yang sesuai dengan karakter anak-anak tingkat sekolah dasar. Selain itu, warna-warna terang seperti warna hijau muda mampu membantu perkembangan saraf motorik anak sehingga anak akan menjadi lebih atraktif, aktif, dan tumbuh dengan baik.

### c. Teori Tipografi

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan, keterbacaan, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya.

Eksekusi terhadap desain tipografi dalam sebuah rancangan grafis, khususnya yang menyangkut kepada perihal legibility, akan mencapai hasil yang baik apabila melampaui proses investigasi terhadap makna untuk dibaca, kapan dan dimana akan dibaca, serta siapa yang akan membacanya. Menurut Danton Sihombing (2015: 257) dalam bukunya “Tipografi dalam desain grafis” tampilan fisik dari jenis-jenis huruf harus dapat merangkum karakteristik, kesan, suasana hati, ataupun atmosfer yang terdapat di dalamnya. Seperti perasaan gembira, sedih, optimis, tentram, ataupun romantis.

Contoh huruf yang mewakili karakter anak-anak, seperti *Cooper Black* memperlihatkan perasaan anak-anak yang gembira, bermain dan penuh kesenangan. Dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan fokus group disimpulkan bahwa anak lebih memilih tipe sans serif seperti arial comic sans. font ini memiliki karakter imut fleksibel dinamis menyenangkan.

#### 2.2.2.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang begitu besar dalam dunia pendidikan. Hadirnya media dapat mempermudah penyampaian materi ajar yang akan dicapai. Selain itu, media juga dapat membangkitkan semangat serta motivasi siswa dalam pembelajaran.

Daryanto (2010:5) berpendapat manfaat media salah satunya adalah memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. Selain itu, manfaat media pembelajaran menurut Daryanto yaitu menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

Sejalan dengan pendapat Daryanto, Arsyad (2011:26-27) mengemukakan manfaat media ada empat yaitu memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Sudjana dan Rivai (2010:2) memaparkan bahwa manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Nguyen Thi Thanh Huyen dan Khuat Thi Thu Nga yang berjudul “*Learning Vocabulary Through Games: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games*” menyatakan bahwa:

*“Learning vocabulary through games is one effective and interesting way that can be applied in any classrooms. The results of this research suggest that games are used not only for mere fun, but more importantly, for the useful practice and review of language lessons, thus leading toward the goal of improving learners' communicative competence.”*

Dalam jurnal tersebut menjelaskan bahwa belajar kosakata dengan menggunakan permainan lebih efektif serta membuat anak lebih tertarik terhadap pembelajaran. Selain itu, mampu mengatasi rasa bosan siswa. Dalam jurnal yang ditulis oleh Huyen dan Thu Nga diterangkan bahwa dalam memilih permainan harus memperhatikan kondisi kelas, tema pembelajaran, waktu serta keadaan kelas.

Sanaky (2009:4-5), juga menambahkan tentang manfaat media pembelajaran. Manfaat tersebut dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu manfaat bagi pengajar dan manfaat bagi pembelajar.

Bagi pengajar, media pembelajaran bermanfaat untuk: (a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, (c) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, (d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran, (e) membantu



kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran, (f) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan (g) meningkatkan kualitas pengajaran.

Bagi pembelajar, media pembelajaran bermanfaat untuk: (a) meningkatkan motivasi belajar pembelajar, (b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar, (c) memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar, (d) memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar, (e) merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis, (f) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan (g) pembelajar dapat memahami materi pembelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam penguasaan kosakata bahasa Jawa diharapkan dapat memberikan motivasi belajar siswa, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa agar lebih memperhatikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Lebih lanjut, manfaat media teka-teki silang bergambar ini dapat memperkaya kosakata serta mengasah otak siswa agar dapat menguasai kosakata bahasa Jawa.

#### **2.2.2.6 Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar**

Teka-teki silang atau yang biasa disingkat TTS masih menjadi populer dikalangan masyarakat sampai sekarang ini. Menurut Wawan (2012) teka-teki silang adalah media pendidikan diluar sekolah yang secara langsung dapat mengasah ketajaman ingatan dan dapat dijadikan sebagai terapi anti kepikunan

Dikutip dari laman web *“a puzzle in which the solver deduces word suggested by numbered clues and writes into corresponding boxes in a grid to*

*form a vertical and horizontal pattern* (<http://www.thefreedictionary.com>).

Definisi tersebut memiliki pengertian bahwa teka-teki silang merupakan pemecahan untuk menemukan suatu kata dari nomor yang berisikan pertanyaan dan menuliskannya kedalam kotak-kotak yang tersedia sehingga membentuk pola vertikal dan horizontal. Sehingga dapat dijelaskan bahwa teka-teki silang atau *crossword puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah kemampuan otak dalam memproduksi sebuah kata.

Davis (2009) mengemukakan bahwa teka-teki silang termasuk dalam *education game* yang cukup efektif digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Education game* membantu memotivasi siswa dalam belajar, salah satunya yaitu dengan variasi soal yang diaplikasikan dengan menggunakan permainan teka-teki silang.

*“Due to the fact that games are a useful tool, it is not surprising how many different types of games are used for test review and classroom teaching at the university level. BINGO (Klepper, 2003), simulation games and role playing (Childers, 1996), games formatted like the Olympics (Clark, 1997), Jeopardy-type games (Rotter, 2004), web based quiz zing (Gurung & Daniel, 2006), discussion games (Franklin et al., 2003), and crossword puzzles (Weisskirch, 2006; Franklin et al., 2003; Crossman & Crossman, 1983; Childers, 1996) have all been used by instructors to review course material.”*

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berbagai jenis permainan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam mengajar salah satunya yaitu *crossword puzzle*. Seperti yang dikutip oleh Davis (2009:6) bahwa permainan *education* tersebut dapat meminimalkan rasa bosan serta memotivasi siswa dalam menguasai materi. *“Research has shown crosswords to have a positive effect on learning and increase motivation and students’ interest in the topic at hand.”*

Senada dengan Davis, Rani (2013) dalam jurnalnya berpendapat bahwa penggunaan media teka-teki silang (TTS) dan kartu sebagai media permainan ternyata sama-sama mampu mengurangi kejenuhan dalam proses belajar mengajar karena adanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, keduanya dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar sekaligus dapat menimbulkan minat belajar.

Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang adalah suatu permainan asah otak dalam memproduksi kata dengan mengisi huruf-huruf pada kotak-kotak yang tersedia sesuai dengan petunjuk yang diberikan sehingga membentuk pola vertikal dan horizontal.

Media visual atau media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa terhadap suatu objek. Gambar dapat pula menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, gambar sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Arsyad (2011:92) memaparkan beberapa prinsip yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut.

- a) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- b) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
- c) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep.
- d) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.

- e) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- f) *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, memberi nama orang, tempat, atau objek, menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum dan sesudahnya, dan menyatakan apa yang orang sedang kerjakan, pikirkan atau katakana dalam gambar.

Pembelajaran menggunakan media teka-teki silang bergambar diharapkan dapat menarik minat siswa dan memotivasi siswa untuk berfikir kritis terhadap suatu materi pembelajaran, dalam masalah ini tentunya pembelajaran bahasa Jawa. Media pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang bergambar termasuk permainan edukatif yang dapat merangsang daya berfikir anak secara rileks dan bebas. Selain itu dapat memotivasi daya kompetisi antar siswa, mereka akan mengotimalkan kemampuan pengetahuan mereka dan bersaing secara fair dengan suasana yang menyenangkan.

Media permainan teka-teki silang bergambar sebenarnya pengembangan dari teka-teki silang pada umumnya yang dipadukan dengan media visual atau gambar. Ilustrasi gambar yang digunakan dalam media telah disesuaikan dengan taraf perkembangan siswa sekolah dasar.

Sehubungan dengan pembelajaran kompetensi dasar mendeskripsikan benda-benda disekitar siswa. Sehingga pertanyaan-pertanyaan dalam teka-teki

tersebut dibuat sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar serta kompetensi dasar dalam kurikulum bahasa Jawa tingkat sekolah dasar kelas 5.

Guru hendaknya menguasai pola penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran harus direncanakan secara sistematis, agar media pembelajaran menjadi efektif. Guru perlu merencanakan langkah-langkah penggunaannya dengan baik. Ada tiga langkah pokok dalam pembelajaran, yaitu; (1) persiapan, (2) pelaksanaan (penyajian dan penerimaan), (3) tindak lanjut. Berikut adalah penjabaran dari ketiga langkah tersebut :

1. Tahap persiapan, beberapa persiapan harus diperhatikan, agar penggunaan media dapat dilakukan dengan baik. Guru memahami cara kerja media permainan teka-teki silang bergambar berbasis *flash*.
2. Tahap pelaksanaan, selama menggunakan media permainan teka-teki silang bergambar berbasis *flash* harus dihindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian dan konsentrasi siswa.
3. Tahap tindak lanjut, kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pembelajaran yang ingin disampaikan melalui media permainan teka-teki silang bergambar berbasis *flash*.

### **2.2.3 Kerangka Berpikir**

Keberadaan mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah kurang mendapat perhatian siswa, hal tersebut disebabkan karena bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang tidak diujikan dalam ujian nasional. Selain itu, dalam

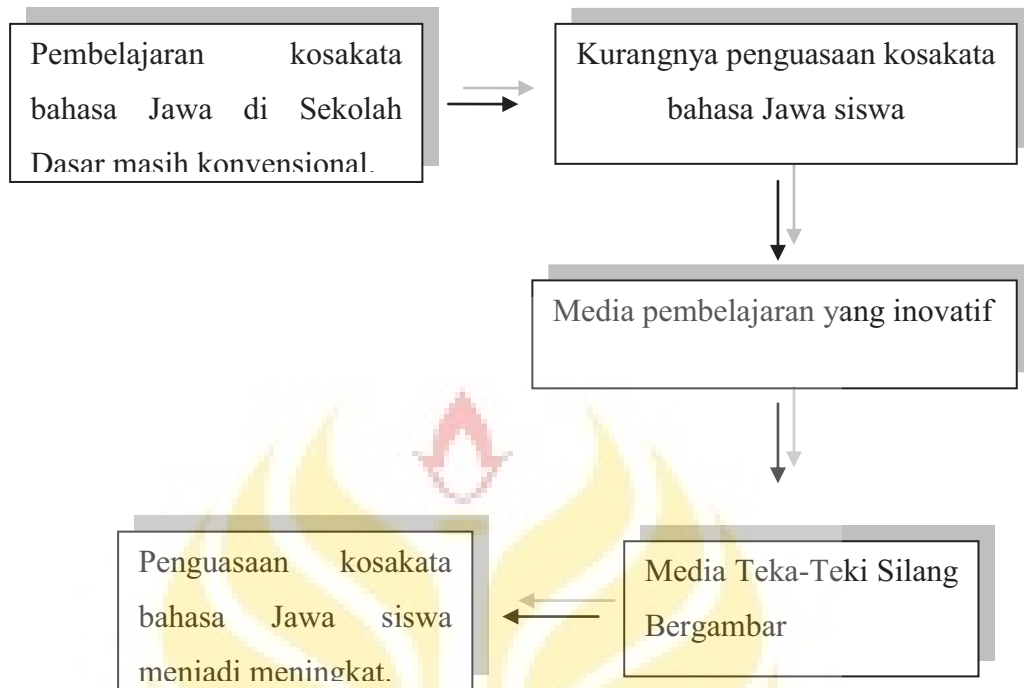
proses belajar mengajar guru lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar.

Penyebab lain yang menyebabkan pembelajaran bahasa Jawa kurang diminati siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Selain itu, guru masih menggunakan metode yang konvensional yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan dengan pembelajaran bahasa Jawa. Faktor-faktor tersebut menyebabkan kurangnya penguasaan dan pemahaman mengenai kosakata bahasa Jawa siswa.

Untuk menangani permasalahan tersebut, guru perlu menggunakan beberapa cara, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sehingga membuat siswa tertarik dengan pelajaran bahasa Jawa.

Media teka-teki silang bergambar menggabungkan dua media yaitu media gambar dengan teka-teki silang. Media tersebut dikemas dalam bentuk macromedia *flash* agar lebih menarik konsentrasi siswa, diharapkan dapat membantu siswa dalam kemampuan menulisnya yaitu dengan adanya kotak-kotak pada teka-teki silang tersebut serta adanya gambar sebagai penunjang pertanyaan.

Diharapkan dengan media teka-teki silang bergambar tersebut dapat menambah serta memahami kosakata bahasa Jawa. Dengan gambar-gambar dan kotak-kotak pada teka-teki silang tersebut membantu siswa lebih mengetahui dan mengenal serta menambah kosakata bahasa Jawa.



**Bagan 2.1 Alur Kerangka Berfikir**

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitiandapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan permainan teka-teki silang bergambar berbasis *flash* untuk menambah kosakata bahasa Jawa siswa SD adalah sebagai berikut.

- 1) Dari indikator mengenai analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran kosakata tersebut dapat ditarik simpulan bahwa kebutuhan guru akan media pembelajaran yang menarik bagi siswa telah terjawab yaitu dengan pengembangan media teka-teki silang bergambar berbahasa Jawa berbasis *flash* sebagai media pengenalan kosakata benda-benda disekitar lingkungan siswa.
- 2) Hasil pengembangan prototipe media pengayaan kosakata adalah media interaktif yang berupa permainan *teka-teki silang bergambar*. Permainan ini terdiri dari tampilan awal dan desain isi. Media ini berisi materi mengenai kosakata tentang benda-benda yang ada disekitar lingkungan siswa seperti dilingkungan rumah, kelas atau sekolah, dan alat transportasi. Media teka-teki silang ini juga dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang bertujuan membantu siswa dalam menjawab pertanyaan pada teka-teki silang tersebut.
- 3) Hasil presentase penilaian dari ahli terhadap prototipe media permainan *teka-teki silang bergambar* sebagai media pembelajaran kosakata tentang benda-



benda adalah 85,93%. Sedangkan presentase penilaian dari ahli terhadap prototipe media permainan *teka-teki silang bergambar* sebagai media pembelajaran kosakata tentang benda-benda adalah 75%. Angka tersebut menunjukkan bahwa prototipe sudah termasuk dalam kriteria baik dengan perbaikan sesuai saran. Kemudian prototipe direvisi sesuai saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media agar menjadi media yang lebih sempurna dan tepat guna.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Kepada para guru hendaknya melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal benda-benda disekitar siswa dalam bahasa Jawa. Selain itu, media pembelajaran yang berkaitan dengan kosakata bahasa Jawa dapat membantu memperkaya kosakata bahasa Jawa siswa.
- 2) Untuk menghasilkan permainan teka-teki silang yang lebih lengkap dan menarik, diperlukan adanya pengembangan terhadap media permainan teka-teki silang bergambar untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada media tersebut. Sehingga siswa lebih paham dan lebih mengerti tentang kosakata bahasa Jawa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Davis, TM. 2009. Reviewing for exams: do crossword puzzle help in the success of student learning?. *The Journal of Effective Teaching* 9/2: 4-10
- Dewi, Ayu Septiana. 2010. Game Crossword Puzzle dengan Program Hot Potatoes 6.0 untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Kabupaten Brebes TA 2009/2010. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Doa, Fatah T. B. (2008). Pengembangan CD Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VI SD N Krandegan I Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2008/2009. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Huyen, N.T.T dan Khuat T.T.N. (n.d). LEARNING VOCABULARY THROUGH GAMES: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games. *Asian Elf Journal*.
- Irianto, Nino. 2009. Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Siswa Kelas V MI. (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-arab/article/view/487.2/07/09>)
- Khomsaah, Arin Nur. 2011. Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Media Pass Picture dengan Menggunakan Metode Permainan Kata Pada Siswa Kelas B-2 TK Kartika III-20 Srandol Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Mangunswito, S.A. 2002. *Kamus Bahasa Jawa: Jawa-Jawa*. Bandung: Yrama Widya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Pusat Bahasa. 2008. *KBBI Edisi ke Empat*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ristanto, dkk. 2012. Peningkatan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Jawa Melalui Media Permainan Scrabble. *Joyful Learning Journal*. 1/1: 37-47
- Rani, F. 2013. Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (Tts) Dengan Kartu Pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan *Contextual*

*Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Zat Adiktif Dan Psikotropika Kelas Viii Smp N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK).2/3 Tahun 2013: 69-76*

Sadiman, Arief S. dkk. 1986. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sasangka, Sry Satriya T.W. 1989. *Paramasastra Gagrag Anyar*. Surabaya: PT. Citra Jaya Mukti

Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insiania Press.

Soejito. 1992. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia

Sudjana, Nana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyono, M.M. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Berbasis Audio visual untuk Peningkatan Kompetensi Berbahasa Indonesia Anak Usia Dini*. Skripsi Fakultas Sastra universitas Negeri Malang.

Syafi'ie, Imam. 1996. *Terampil Berbahasa Indonesia 1: Petunjuk Guru Bahasa Indonesia untuk SMU Kelas 1*. Jakarta: Balai Pustaka

Tarigan, Henry Guntur. 1995. *Pengajaran Morfologi*. Bandung: Angkasa

--- 1989. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa

Tim penyusun Balai Bahasa Yogyakarta. 2001. *Kamus Basa Jawa (Bausastra Jawa)*. Yogyakarta: Kanisius

Wawan, 2012. *Definisi Teka-Teki Silang (Online)* <http://kalibara.com/teka-teki-silang/> [diakses 12/09/13]

<http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata> [diunduh 4/7/13]

[https://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki\\_silang](https://id.wikipedia.org/wiki/Teka-teki_silang) [diunduh 4/7/13]