



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL  
*CUBLAK-CUBLAK SUWENG* MELALUI LINGKARAN ANGKA  
DAN POTREK UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN DI DESA  
SUKOMULYO KECAMATAN KALIWUNGU KABUPATEN  
KENDAL**

**Skripsi**

**Disusun untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Nama : Liza Ambarwati

Nim : 2601412069

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Berbantuan Potrek Sebagai Pengolahan Bahasa Pada Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

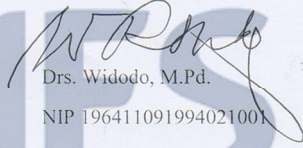
Semarang, 14 November 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.

NIP 197208062005011002

  
Drs. Widodo, M.Pd.

NIP 196411091994021001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Melalui Media Lingkaran Angka Dan Potrek Untuk anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal* telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada : Rabu  
Tanggal : 26 Desember 2018

Panitia Ujian Skripsi

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.  
NIP 196408041991021001  
Ketua

Prof. Dr. Teguh Dupriyanto, M.Hum.  
NIP 19101071990021001  
Sekretaris

Ermidyah Kurnia, S.S., M.Hum.  
NIP 197805022008012025  
Penguji I

Drs. Widodo, M.Pd.  
NIP 1964110091994021001  
Penguji II

Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.  
NIP 1972080620050100721001  
Penguji III

Prof. Dr. Muhammad Lazali, M.Hum. (196008031989011001)

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul *Pengembangan Media Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Melalui Lingkaran Angka Dan Potrek Untuk Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal* benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 14 November 2018



  
Liza Ambarwati

2601412069

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

- Tidak ada yang tidak mungkin apabila ada keinginan. (Liza Ambarwati)
- Ridho orang tua adalah Ridho Allah. (Liza Ambarwati)

### Persembahan :

- 1. Ayahanda Ngadiyono, Ibunda Tersayang  
Kiswati, Mas Helga, Adik Zefi, Adik Dara,  
Adik Satria.
  2. Bapak dan Ibu Dosen.
  3. Teman-teman Mahasiswa.

## PRAKATA

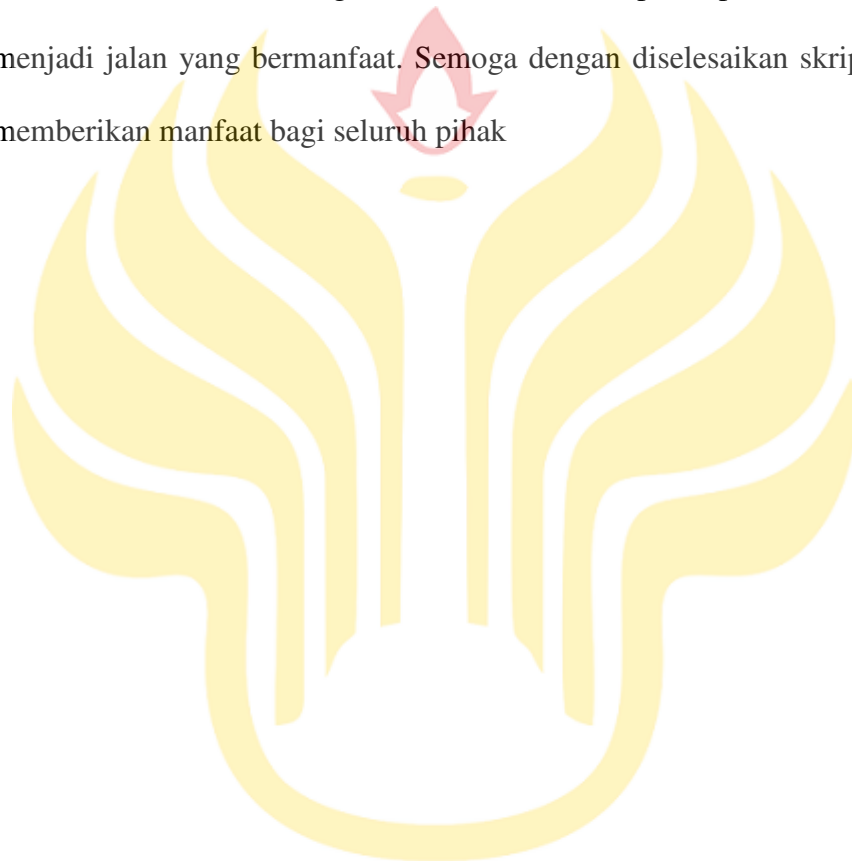
Alhamdulillahirobbilalamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Melalui Lingkaran Angka Dan Potrek Untuk Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal*.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak di bawah ini.

1. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing I dan Drs. Widodo, M.Pd sebagai pembimbing II atas semuabimbingan yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum sebagai penelaah.
3. Bapak Gunadi, S.Pd., M.Pd sebagai penguji ahli desain dan Ibu Ucik Fuadiyah, S.Pd., M.Pd sebagai penguji ahli materi atas penilaian dan sarannya terhadap media.
4. Keluarga tercinta : Bapak, Ibu, dan seluruh saudara yang senantiasa mendukung dan mendo'akan kelancaran penyusunan skripsi ini.
5. Masyarakat Desa Sukomulyo atas kerja samanya dalam proses penelitian.

6. Bapak Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah melimpahkan ilmunya kepada peneliti.
7. Seluruh pihak yang tidak bisa disebut satu persatu.

Atas semua do'a, bimbingan dan bantuan dari pihak-pihak diatas, semoga menjadi jalan yang bermanfaat. Semoga dengan diselesaikan skripsi ini akan memberikan manfaat bagi seluruh pihak



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 14 November 2018

Liza Ambarwati

2601412069

## ABSTRAK

Ambarwati, Liza. 2018. *Pengembangan Media Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Melalui Lingkaran Angka Dan Potrek Untuk Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Drs. Widodo, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Media permainan tradisional.

Penelitian ini berangkat dari kenyataan media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang masih kurang menarik di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal. Di sisi lain keberadaan media sangat penting bagi lestariya permainan tradisional. Media dapat memberi hiburan bagi anak-anak yang memainkannya. Manfaat media yang sangat besar tersebut tidak diimbangi dengan pengembangannya. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dengan lebih *modern*.

Berdasarkan uraian tersebut, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kebutuhan anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo terhadap media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang kurang memadai. Bagaimana draft media yang ada (krikil) terhadap prototipe media yang baru (lingkaran angka dan potrek), serta bagaimana validasi prototipe terhadap media permainan tradisional *cublak-cublak suweng*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kebutuhan anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo, menyusun prototipe terhadap media permainan tradisional *cublak-cublak suweng*, serta mendeskripsikan hasil validasi prototipe media permainan tradisional *cublak-cublak suweng*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur penelitian yang dilakukan adalah survei pendahuluan (pengumpulan informasi) terhadap media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* di Desa Sukomulyo, pembuatan prototipe media permainan tradisional *cublak-cublak suweng*, validasi desain dan materi media permainan tradisional *cublak-cublak suweng*, dan revisi prototipe terhadap media permainan tradisional *cublak-cublak suweng*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket (angket kebutuhan dan angket validasi), dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Penelitian ini menghasilkan media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* sesuai dengan kebutuhan anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo. Media tersebut berisi lagu *cublak-cublak suweng* dan media potrek berisi gambar-gambar tentang budaya Jawa, selanjutnya diujikan kepada ahli. Kemudian



dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli. Perbaikan tersebut di antaranya yaitu: (1) perbaikan tampilan (2) aspek penyajian, (3) aspek isi (4) aspek kebahasaan. Prototipe telah direvisi oleh ahli.

Saran yang dapat diberikan terhadap penelitian ini yaitu perlu adanya pengembangan media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dengan lebih variatif dengan bermain warna dan desain sesuai dengan usia anak.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## SARI

Ambarwati, Liza. 2018. *Pengembangan Media Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Melalui Lingkaran Angka Dan Potrek Untuk Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Drs. Widodo, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Media permainan tradisional.

Panaliten miwiti saking media dolanan cublak-cublak suweng ingkang tasih kirang ditresnani ing Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal. Kamangka kahanan media penting sangaet kangge nglestarikake dolanan jawa. Media saged menehi panglipur kangge lare-lare ingkang sami dolanan. Manfaatipun media ingkang ageng boten dipunbarengi kaliyan pengembanganipun. Mula wiwit menika, panaliten ngembangake media dolanan cublak-cublak suweng ingkang langkung moderen.

Saking andharan menika, masalah ing panaliten yaiku kados pundi kebutuhanipun lare umur 10-12 tahun ing Desa Sukomulyo marang media dolanan cublak-cublak suweng. Kados pundi draf media ingkang sampun wonten (krikil) marang prototipe media ingkang enggal (lingkaran angka), ugi kados pundi validasi prototipe marang media dolanan cublak-cublak suweng. Dene tujuanipun panaliten yaiku mengerteni kebutuhanipun lare umur 10-12 tahun ing Desa Sukomulyo, Nyusun prototipe marang media dolanan cublak-cublak suweng, ugi nggambarake asli validasi prototipr media dolanan cublak-cublak suweng.

Panaliten ngginakaken pendekatan pengembangan (*Research and Development*). Proseduripun ingkang ditindakake yaiku survei pendahuluan (ngumpulake informasi) marang media dolanan cublak-cublak suweng ing Desa Sukomulyo, ndamel prototipe media dolanan cublak-cublak suweng. Validasi desain lan materi media dolanan cublak-cublak suweng, lan revisi prototipe marang media dolanan cublak-cublak suweng. Panaliten ngempalake data ngginakaken observasi, angket (angkat kebutuhan lan angket validasi) lan wawancara. Teknik analisis data ngginakaken deskriptif kualitatif.

Panaliten ngasilake media dolanan cublak-cublak suweng trep kaliyan kebutuhanipun lare umur 10-12 tahun ing Desa Sukomulyo. Media menika isinipun tembang cublak-cublak suweng, lan media potrek isinipun gambar-gambar budaya jawa. Selajengipun diujikake dening ahli, lan diberake miturut

saran ahli. Saranipun yaiku (1) mbeneri wujudipun, (2) aspek penyajian, (3) aspek isi, (4) aspek kebahasaan. Prototiep sampun dipunbeneri dening ahli.

Saran saking panaliten menika yaiku perlu wontene pengembangan media dolanan cublak-cublak suweng ingkang langkung variatif kayadene pamilihan warna dan desain ingkang trep kaliyan umur lare.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

PENGESAHAN KELULUSAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA .....	v-vi
ABSTRAK .....	vii-viii
SARI.....	ix-x
DAFTAR ISI .....	xi-xiv
DAFTAR BAGAN DAN TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1-3
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Masalah.....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	5-6

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS**

2.1 Kajian Pustaka .....	7-10
2.2 Landasan Teoretis .....	10
2.2.1 Pengertian Media.....	10
2.2.2 Pemilihan Media.....	11-13
2.2.3 Ciri-Ciri Umum Media Intruksional Edukatif .....	13-14
2.2.4 Peranan dan Fungsi Media Intruksional Edukatif .....	14
2.2.4.1 Peranan Media Intruksional .....	14
2.2.4.2 Fungsi Media Intruksional Edukatif .....	14-15.
2.2.5 Media Lingkaran Angka.....	15
2.2.5.1 Manfaat Media Lingkaran Angka.....	15-16
2.2.5.2 Pengaruh Alat Lingkaran Angka Pada Kemampuan Berhitung Anak Menurut Rinawati (2-15:10).....	16
2.2.6 Potrek.....	16
2.2.7 Manfaat Media Potrek .....	16
2.2.7.1 Cara Memainkan Media Potrek .....	17
2.2.8 Ciri-Ciri Lagu Dolanan Anak .....	17-18
2.2.9 Lagu Dolanan Anak Sebagai Karya Sastra.....	18-19
2.2.10 Jenis-Jenis Lagu Dolanan.....	20-21
2.2.11 Sosialisasi Pada Awal Masa Kanak-Kanak .....	21
2.2.12 Bermain Pada Awal Masa Kanak-Kanak .....	21-22

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

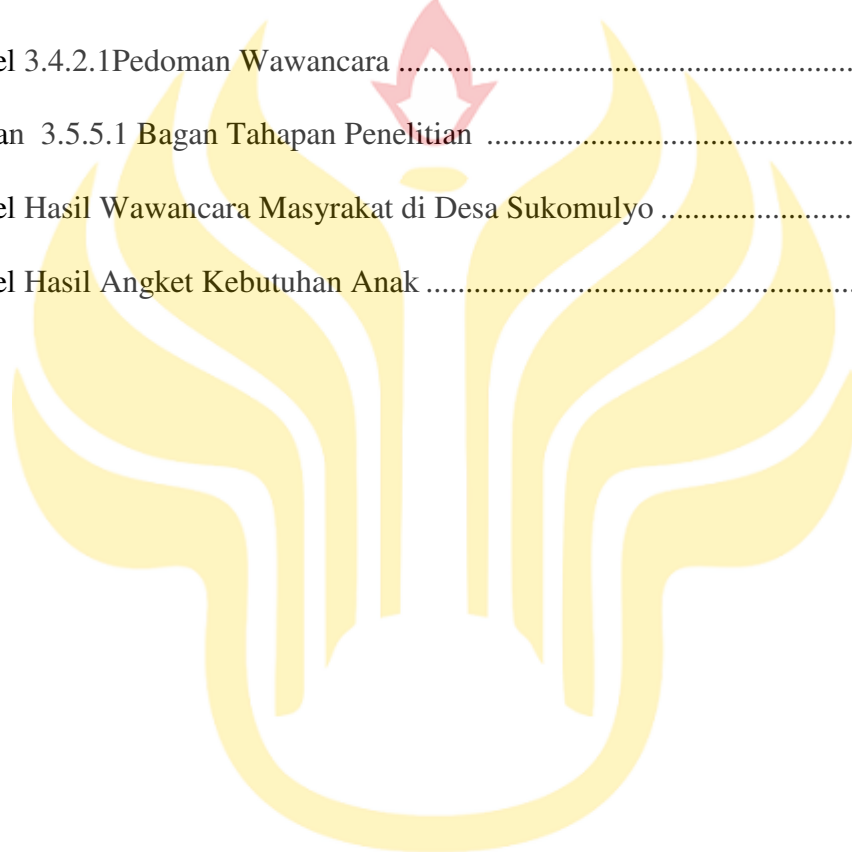
3.1 Pendekatan Penelitian .....	23
3.2 Subjek Penelitian.....	23
3.2.1 Anak-Anak Usia 10-12 Tahun .....	24
3.2.2 Masyarakat .....	24
3.2.3 Dosen.....	24
3.3 Instrumen Penelitian .....	25
3.3.1 Tabel Instrumen Penelitian.....	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4.1 Teknik Observasi.....	26
3.4.2 Teknik Dokumentasi .....	26
3.4.3 Teknik Wawancara.....	26
3.4.3.1 Tabel Pedoman Wawancara .....	27
3.5 Teknik Pengolahan Data .....	27
3.6 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan .....	28
3.6.1 Potensi dan Masalah.....	29
3.6.2 Analisis Kebutuhan Anak.....	29
3.6.3 Desain Produk .....	29
3.6.4 Validasi Design .....	30
3.6.5 Revisi Desain.....	30
3.6.5.1 Bagan Tahap Penelitian.....	30

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	31
4.1.1 Kebutuhan Anak Usia 10-12 Tahun Terhadap Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng di Desa Sukomulyo .....	31
4.1.2 Data Hasil Observasi .....	31
4.1.3 Data Hasil Wawancara .....	32-33.
4.1.4 Data Hasil Pengisian Angket .....	33
4.2 Prototipe Media Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng .....	34
4.2.1 Desain Media Lingkaran Angka .....	34-36
4.2.2 Cara Kerja Dinamo dan Speaker Yang Terdapat Dalam Media Lingkaran Angka .....	36
4.2.3 Desain Media Potrek .....	37-49
4.2.4 Petunjuk Penggunaan Media Lingkaran Angka dan Potrek .....	50
4.2.5 Validasi Prototipe Media .....	51
4.2.5.1 Hasil Uji Ahli Media .....	51
4.2.5.2 Hasil Uji Ahli Materi .....	51-52
4.2.5.3 Perbaikan Prototipe Media .....	52-56
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	57
5.2 Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59-60</b>

## DAFTAR BAGAN DAN TABEL

Bagan 2.2.3 Penggunaan Alat Peraga Terhadap Anak .....	13
Tabel 3.3.1 Instrumen Penelitian .....	25
Tabel 3.4.2.1 Pedoman Wawancara .....	27
Bagan 3.5.5.1 Bagan Tahapan Penelitian .....	30
Tabel Hasil Wawancara Masyarakat di Desa Sukomulyo .....	73-76
Tabel Hasil Angket Kebutuhan Anak .....	76-83



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

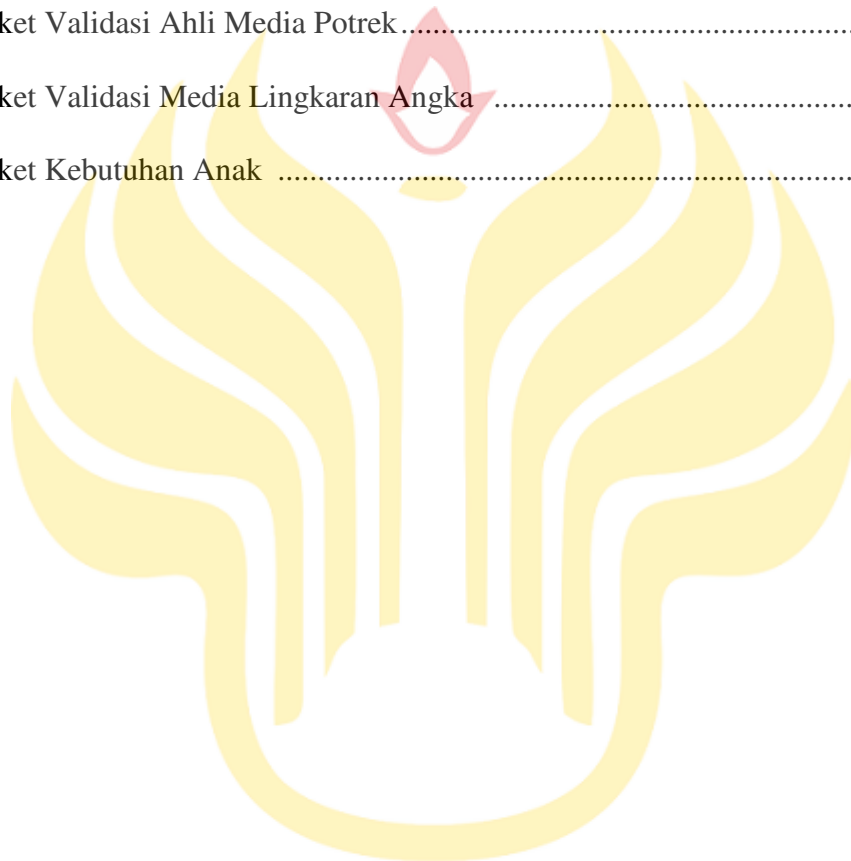


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.2 Media Lingkaran Angka .....	35
Gambar 4.1.2 Speaker Aktif Dan Dinamo .....	35
Gambar 4.1.2 Tombol On/off Dan Port USB/MMC Pada Speaker Aktif .....	36
Gambar 4.2.3 Desain Potrek Nomor 1-32.....	37-49
Gambar 4.2.4 Petunjuk Penggunaan Media Lingkaran Angka dan Potrek. ....	50
Gambar 4.2.5.3 Media Lingkaran Angka Sebelum Diperbaiki .....	52
Gambar 4.2.5.3 Media Lingkaran Angka Sesudah Diperbaiki .....	53
Gambar 4.2.5.3 Media Potrek Sebelum Diperbaiki .....	54
Gambar 4.1.4.3 Media Potrek Sesudah Diperbaiki .....	55

## Daftar Lampiran

Sk Dosen Pembimbing .....	61
Surat Keterangan Penelitian Kelurahan .....	62
Angket Validasi Ahli Media Potrek.....	63-67
Angket Validasi Media Lingkaran Angka .....	68-72
Angket Kebutuhan Anak .....	81-103



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagian warga Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal masih mempertahankan adat istiadat yang sudah turun temurun. Namun, ada juga warga yang sudah mengenal adat istiadat dari wilayah luar dan sudah berkembang di daerah ini. Hal tersebut menjadikan warga Sukomulyo semakin kaya dengan berbagai wawasan dari luar wilayahnya, sehingga menyebabkan lupa akan adat istiadat yang dimiliki khususnya permainan tradisional.

Ada permainan tradisional di Desa Sukomulyo yang masih belum dikenal sebagian anak-anak, dikarenakan masih banyak orang tua yang belum mengenalkan permainan tradisional yang dianggap membosankan, kuno dan tidak menarik. Permainan tradisional tersebut antara lain: *dakon*; *gobak sodhor*; *lintang alih*; *bekelan*; dan *cublak-cublak suweng*. Padahal, permainan tradisional seperti itu memiliki banyak pesan moral yang tersirat di dalamnya, khususnya permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang pesan moralnya disampaikan lewat syair lagu dan dapat diterapkan dalam kehidupan anak. Karena itu, akan sangat baik apabila permainan tradisional diperkenalkan kembali kepada anak dengan inovasi baru. Untuk menunjang proses tersebut, diperlukan berbagai media sebagai sarana agar mempermudah permainan tradisional *cublak-cublak suweng*. Makna yang terkandung dalam syair lagu *cublak-cublak suweng* yaitu harta yang sejati adalah harta yang dihasilkan dari nurani seseorang, bukan harta yang berasal dari duniawi.

Harta tersebut tidak dapat dilihat dengan kasat mata. Oleh karena itu, sangat baik jika permainan *cublak-cublak suweng* dimainkan anak-anak. Untuk memudahkan anak memahami amanat yang terkandung didalam permainan *cublak-cublak suweng*, maka dibuat model permainan yang menarik sebagai perantaranya. Permainan tradisional yang berkembang di masyarakat mengandung nilai sosial dan nilai toleransi bagi anak. Nilai sosial dan nilai toleransi tersebut ditunjukkan ketika anak melakukan permainan tradisional secara berkelompok dengan memanfaatkan media yang ada. Permainan *cublak-cublak suweng* biasanya dimainkan oleh anak usia 10-12 tahun.

Anak usia 10-12 tahun banyak menerima *stimulus-respon*, maka sangat tepat bila usia 10-12 tahun itu memainkan permainan tradisional, akan tetapi pada zaman sekarang ini anak lebih suka memainkan *Handphone (Hp)*. Hal ini dikarenakan permainan yang ada di *Hp* lebih bervariasi dan canggih. Selain itu bahasa yang digunakan anak masih campur antara bahasa Jawa dengan bahasa yang lain. Oleh karena itu, agar memikat daya tarik anak terhadap permainan tradisional *cublak-cublak suweng* maka perlu dikembangkan media yang menarik.

Media yang akan dikembangkan ini berupa media lingkaran angka dan potrek. Potrek menjadi salah satu permainan yang ada di Desa Sukomulyo. Media tersebut sebagai perantara permainan *cublak-cublak suweng* agar memudahkan anak memainkannya. Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat berguna sebagai pancingan untuk anak agar lebih menyukai permainan tradisional dan melestarikannya.

Melalui media permainan tradisional dengan berbantuan potrek ini, nantinya dapat membantu pengolahan bahasa pada anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo. Potrek tersebut akan mengarahkan anak untuk melanjutkan cerita yang sesuai dengan tema pada gambar potrek. Hal ini dimungkinkan akan membantu anak untuk memperbaiki bahasa yang masih terbolak-balik.

### **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain.

1. Anak-anak kurang menyukai permainan tradisional *cublak-cublak suweng*.
2. Anak-anak merasa kurang tertarik dengan media yang digunakan dalam permainan.
3. Media untuk permainan *cublak-cublak suweng* yang digunakan kurang berfariatif.
4. Anak-anak mengalami kesulitan berbahasa dengan baik dan benar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah yang muncul sangatlah kompleks sehingga perlu dibatasi. Pembatasan masalah ini bertujuan agar pembahasan tidak terlalu luas, sehingga tidak keluar dari tema yang dibicarakan. Penelitian ini difokuskan pada masalah media permainan yang digunakan dalam permainan *cublak-cublak suweng* kurang berfariatif.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo terhadap media permainan tradisional *cublak-cublak suweng*?
2. Bagaimana *prototype* permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dengan media lingkaran angka dan potrek untuk anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo?
3. Bagaimana hasil uji ahli tentang permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dengan media lingkaran angka dan potrek untuk anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo?

#### 1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil dari kebutuhan anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo terhadap media permainan tradisional *cublak-cublak suweng*.
2. Mendeskripsikan *prototype* dari permainan tradisional *cublak-cublak suweng* dengan media lingkaran angka dan potrek untuk anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo.
3. Mengetahui hasil uji ahli media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* melalui lingkaran angka dan potrek untuk anak usia 10-12 tahun di Desa Sukomulyo.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan setelah melakukan penelitian terhadap penelitian yang berjudul “Pengembang Media Permainan Tradisional *Cublak-cublak Suweng* Melalui Lingkaran Angka Dan Potrek Sebagai Untuk Anak Usia 10-12 Tahun Di Desa Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal” adalah sebagai berikut.

### A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi terhadap suatu inovasi, khususnya pada media permainan tradisional yang digunakan sebagai sarana pembantunya.

### B. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi baru serta memberi motivasi terhadap pembaca.

#### 2. Bagi Masyarakat.

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk memainkan permainan tradisional.

#### 3. Bagi Anak-Anak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang baru mengenai permainan tradisional.

4. Bagi Pemerintah Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kendal.

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pendokumenan pemerintah Sukomulyo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Sudah banyak penelitian pengembangan dalam lingkup masyarakat yang sudah dilakukan. Penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Untuk mengetahui relevansi penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya, maka memerlukan tinjauan hasil penelitian yang relevan terdahulu sebagai penunjang penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan diantaranya adalah Kurniati (2009) yang berjudul “Lagu Dolanan Anak Dalam Kajian Struktural Semiotik”, Lusiana (2012) yang berjudul “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati”, Widiasari (2013) yang berjudul “Pengembangan Buku Bacaan Berbahasa Jawa Berbasis Permainan Tradisional”, Anwaria (2016) yang berjudul “Efektifitas Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B TK Al-Hukama Bardar Lampung”.

Kurniati (2009), dalam penelitiannya yang berjudul “Lagu Dolanan Anak Dalam Kajian Struktural Semiotik” mempunyai hubungan antara tanda dan penanda dalam unsur kata lagu *dolanan* anak dominan menandai kegembiraan. Tema yang terdapat dalam lagu *dolanan* dominan menandai tentang sebuah harapan. Amanat yang terkandung dominan menandai sebuah kasih sayang dan petuah-petuah untuk kemajuan kehidupan seseorang.

Relevansi penelitian Kurniati dengan penelitian ini yaitu sama-sama bertujuan kemasyarakat untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel atau objek yang diteliti. Selain itu sama-sama memilih *dolanan* anak sebagai variabel bebas terhadap kemampuan anak mengetahui pesan moral bagi kehidupan.

Lusiana (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati” bahwa permainan tradisional menjadi salah satu media dalam mengembangkan kejujuran pada anak di sekolah. Dalam penelitian ini banyak sekali nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional yaitu jiwa kepemimpinan, kerjasama, lapang dada,menegakkan keadilan, tata aturan, jujur, usaha keras, tidak sombong, cerdik, dan motivator untuk menang. Salah satu contoh misalnya permainan tradisional *dakon* mengandung nilai-nilai disiplin diri, kejujuran diri. Kerja sama, menghargai kawan dan lawan,kecepatan dan ketepatan, melatih kesabaran, tanggung jawab. Dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional jawa merupakan suatu metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembangkan karakter kejujuran pada anak usia dini.

Relevansi penelitian Lusiana dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas permainan tradisional dan anak-anak sebagai subjeknya. Perbedaan penelitian Lusiana dengan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan, yaitu antara metode penelitian eksperimen dan penelitian pengembangan. Selain itu penelitian Lusiana dilakukan di sekolah, sedangkan penelitian ini dilakukan di masyarakat.

Widiasari (2013), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Bacaan Berbahasa Jawa Berbasis Permainan Tradisional” bahwa hasil akhir pengembangan buku dengan ukuran A5 80gr dengan ukuran panjang 16cm dan lebar 21cm. Sampul buku menggunakan *hardcover* supaya tidak mudah robek. Buku bacaan berbahasa Jawa berbasis permainan tradisional dengan judul *Dolananku Budayaku*, terdiri dari 62 halaman berisi penjelasan tentang permainan tradisional. Terdapat sebelas macam permainan tradisional dalam buku, diantaranya adalah *bekelan, bentengan, benthik, cublak-cublak suweng, dhakon, dhelik, egrang, engklek, gobak sodor, layangan, danlumpatan*. Setiap bacaan permainan tradisional dijelaskan mengenai asal mula permainan tradisional, media yang dibutuhkan selama permainan berlangsung, jumlah pemain, tata cara permainan tradisional.

Relevansi penelitian Widiasari dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pengembangan yang menghasilkan produk. Selain itu, sama-sama memilih permainan tradisional sebagai acuannya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian milik Widiasari terletak pada produk yang dihasilkan. Penelitian ini menghasilkan produk media penunjang permainan tradisional, sedangkan milik Widiasari menghasilkan produk buku bacaan permainan tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh Anwaria (2016), yang berjudul “Efektifitas Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B TK Al-Hukama Bardar Lampung” bahwa efektifitas permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan melakukan kegiatan sesuai perintah lisan terjadi melalui pemberian kesempatan anak untuk berpraktek

dan sebagai penyalur bagi pemahaman anak terhadap kosakata-kosakata yang dipahami dalam berkomunikasi. Efektifitas permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan mengajukan pertanyaan terjadi melalui pemerolehan berbagai pengalaman dan kesempatan baru yang menstimulasi rasa ingin tahu anak. Pertanyaan yang diajukan anak sudah jelas dengan menggunakan kalimat tanya apa, siapa, dan mengapa.

Relevansi penelitian Anwari dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas permainan tradisional, penelitian Anwaria bertujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi lisan anak usia dini melalui permainan tradisional, sedangkan penelitian ini menghasilkan produk baru pengembangan permainan tradisional.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori tentang media lingkaran angka dan potrek, selain itu penulis juga menggunakan teori pengolahan bahasa, dan teori perkembangan bahasa anak.

### **2.2.1 Pengertian Media**

Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/ sarana/ media untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Beberapa pengertian media intruksional edukatif dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi

pencapaian tujuan intruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan media penampil, peta, model, globe dan sebagainya.

2. Permediaan fisik untuk menyampaikan isi intruksional, termasuk buku, film, video, tipe, sajian slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media intruksional edukatif mencakup perangkat lunak (*software*) dan/atau perangkat kertas (*hardware*) yang berfungsi sebagai lat belajar/media bantu belajar.
3. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi intruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Intruksional (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
4. Saran pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan media penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan intruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televise dan sebagainya.

### **2.2.2 Pemilihan Media**

Pembelajaran yang digunakan pada prinsipnya dapat meningkatkan efektifan dan kelancaran proses belajar mengajar terutama dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan proses belajar dan perubahan tingkah laku pada siswa.

Hamalik (dalam Rumlinda 2010:11) memilih dan menggunakan media harus sesuai dengan kriteria tertentu, yaitu: 1) Tujuan mengajar, 2) Bahan pelajaran, 3) Metode mengajar, 4) Tersedianya media yang dibutuhkan, 5) Jalan pelajaran, 6)

Penilaian hasil belajar, 7) Pribadi guru, 8) Minat dan kemampuan siswa, 9) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Penilaian media akan mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran, dengan mengetahui kriteria media menjadikan proses pembelajaran berjalan efektif dan kondusif.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajaran dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Ena (dalam Rusmalinda 2010:6).

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Ena (dalam Rusmalinda 2010:6) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif. Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar tidak perlu belajar komputer terlebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria yang ketiga adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kriteria keempat adalah integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan yang harus dipelajari. Kriteria yang kelima adalah estetika. Hal ini

untuk menarik minat pembelajar. Kriteria yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan dia akan merasa telah belajar sesuatu.

### 2.2.3 Ciri-Ciri Umum Media Intruksional Edukatif

1. Media intruksional edukatif identik dengan media peraga langsung dan tidak langsung.
2. Media intruksional edukatif digunakan dalam proses komunikasi intruksional.
3. Media intruksional edukatif merupakan media yang efektif dan intruksional.
4. Media intruksional edukatif memiliki muatan normative bagi kepentingan pendidikan.
5. Media intruksional edukatif erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen sistem intruksional lainnya.

Rohani (2014:4)



Keterangan.

1. Pelaku memegang kendali penuh atas terjadinya kegiatan ini.
2. Kesulitan anak menjadi sumber utama dalam pembuatan media peraga.
3. Penentuan media dilakukan oleh pelaku sesuai kebutuhan anak.

## **2.2.4 Peranan dan Fungsi Media Intruksional Edukatif**

### 2.2.4.1 Peranan Media Intruksional

- a. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi anak.  
Misalnya: anak yang bertempat tinggal di daerah pegunungan yang belum pernah melihat lautan dapat digunakan media film, video kaset.
- b. Mengatasi kesulitan apabila anak tidak dapat memecahkan suatu masalah.
- c. Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau keadaan alam sekitar.
- d. Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.

### 2.2.4.2 Fungsi Media Intruksional Edukatif.

- a. Menyampaikan informasi dalam suatu kegiatan pembelajaran.
- b. Memperjelas informasi padawaktu tatap muka dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Mendorong motivasi belajar.
- e. Meningkatkan efektivitas dan evisiensi dalam menyampaikannya.
- f. Menambah variasi dalam menyajikan materi.



- g. Menembah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- h. Pemberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru, serta membuka cakrawala yang lebih luas.
- i. Memungkinkan anak memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuannya.
- j. Mendorong terjadinya interaksi langsung antara anak dengan guru (pelaku), anak dengan anak, anak dengan lingkungannya.

### 2.2.5 Media Lingkaran Angka

Media lingkaran angka adalah media yang berisi tulisan angka berbentuk lingkaran seperti roda dengan jarum di tengahnya. Lingkaran angka juga dipenuhi dengan lagu *cublak-cublak suweng* yang akan memudahkan anak dalam menghafal lagu *cublak-cublak suweng* lingkaran angka.

Cara memainkan lingkaran angka ini sangat mudah yaitu dengan menekan tombol *on-off* pada media lingkaran angka kemudian lagu *cublak-cublak suweng* akan berputar sampai selesai, setelah lagu selesai jarum yang berada di tengah lingkaran akan berhenti dan menunjuk ke angka, kemudian anak yang mendapat hukuman harus mengambil media potrek yang sudah disediakan sesuai angka yang telah ditunjuk jarum tersebut, dan anak harus melanjutkan cerita yang ada pada potrek.

#### 2.2.5.1 Manfaat Media Lingkaran Angka

1. Dapat mengatasi kejenuhan anak menghadapi angka-angka.
2. Dapat melatih anak untuk berfikir lebih kritis
3. Dapat memotivasi anak untuk lebih giat lagi mengenal angka.

4. Dapat memberikan wawasan baru bagi anak mengenai media angka.
5. Dapat menghibur anak melalui permainan lingkaran angka.
6. Dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab
7. Dapat menumbuhkan nilai sosial.

2.2.5.2 Pengaruh Lingkaran Putar Pada kemampuan Berhitung Anak Menurut Rinawati (2015:10) sebagai berikut.

1. Jenis media yang digunakan sebaiknya yang berwarna-warni karena akan menarik penglihatan (visual) anak, sehingga anak akan mudah mengingat angka-angka pada media tersebut.
2. Metode tanya jawab dan bercakap akan merangsang pendengaran peran aktif anak, sehingga melalui medialingkaran angka mereka akan mampu menyebutkan hasil penjumlahan atau pengurangan.
3. Metode unjuk kerja, member anak peluang yang besar untuk bergerak dan menyentuh media lingkaran putar tersebut.

### **2.2.6 Potrek**

Potrek adalah kertas berwarna berukuran 4 x 6 cm yang berisi gambar dan tema cerita dengan diberi angka pada kolom pojok atas. Gambar yang ada dipotrek umumnya mengenai tokoh kartun, tetapi kali ini potrek akan diberi gambar tokoh wayang dan gambar kebudayaan yang ada di Indonesia. Pembuatan media potrek yaitu 32 lembar sesuai angka yang tertera pada media lingkaran angka.

### **2.2.7 Manfaat Media Potrek**

1. Dapat membuat anak berfikir kritis dan kreatif

2. Dapat menambah wawasan bagi anak dengan gambar yang lebih variatif
3. Sebagai media belajar yang baru.
4. Dapat menambah kosa kata baru.
5. Dapat melatih anak untuk menyusun kalimat.

#### 2.2.7.1 Cara Memainkan Media Potrek

1. Pemain terdiri dari beberapa orang dengan membentuk kelompok.
2. Pemain harus menyiapkan potrek yang sudah dibawanya.
3. Pemain harus menentukan ketua (*blandar*) yang bertugas memegang kendali permainan, itu dilakukan secara bergantian dengan menunjuk pemain yang mendapat hukuman.
4. Pemain yang dihukum harus memilih satu potrek untuk di deskripsikan sesuai gambar yang tertera pada potrek.
5. Pemain harus melanjutkan kalimat yang terdapat pada gambar sesuai bahasa yang imajinasinya.

#### 2.2.8 Ciri-ciri lagu dolanan anak

Menurut James Danandjaya dalam Kurniati, bahwa nyanyian rakyat termasuk lagu dolanan anak, masuk dalam folklor lisan.

Adapun ciri-ciri folklor menurut Danandjaya dalam Kurniati (2009:21) adalah sebagai berikut.

- a. Penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan, yakni disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut.

- b. Foklor bersifat tradisional, yang disebarakan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar.
- c. Foklor ada (*exist*) dalam versi-versi bahkan varian-varian berbeda.
- d. Foklor bersifat anonim, yaitu nama pengarang/ penciptanya diketahui lagi.
- e. Foklor biasanya mempunyai bentuk berumus atau bepola yaitu dinyatakan dalam kalimat-kalimat klise dari yang sederhana dan pola pengulangan sampai kalimat-kalimat panjang sebagian pembukaan serta penutup atau seluruh kalimat panjang tradisional.
- f. Foklor mempunyai kegunaan (*function*) dalam kehidupan bersama suatu kolektif.
- g. Foklor bersifat pralogis, yaitu memiliki logika seni yang tidak sesuai dengan logika umum.
- h. Foklor menjadi milik bersama (*collective*) dari kolektif tertentu.
- i. Foklor pada umumnya bersifat polos dan lugu, sehingga sering kali terlihat kasar, terlalu spontan.

### **2.2.9 Lagu Dolanan Anak Sebagai Karya Sastra**

Menurut pendapat muljana dalam Kurniati (2009:22) yang menyatakan bahwa lagu dolanan adalah bentuk seni sastra jawa. Seni sastra adalah seni kata yang merupakan penjelmaan ilham dengan kata yang tepat.

Lagu dolanan dapat dikategorikan sebagai karya sastra berdasarkan syair yang mendukung. Lagu dolanan termasuk dalam puisi, dalam bahasa jawa disebut *geguritan*. *Geguritan* tradisional juga menawarkan keindahan tersendiri lewat

permainan bahasa atau pengolahan bahasa. Lewat permainan bahasa itu dapat diperoleh suatu ucapan yang indah, luwes, dan mampu menggugah rasa keindahan dalam hati, menghanyutkan Nurgiyantoro (dalam Kurniati 2009:22).

Nurgiyantoro (dalam Kurniati 2009:24) menyatakan bahwa masyarakat Jawa dengan bahasa dan budaya jawa mempunyai banyak puisi, lagu atau *tembang* yang dapat meninabobokan dan menimang anak khususnya yang berbentuk lagu dolanan.

Lagu dolanan banyak digunakan anak-anak sebagai iringan permainan. Tanpa terikat aturan khusus dalam kebahasaan, tetapi memiliki lirik dan bunyi yang teratur. Pendapat itu ditegaskan oleh Suharianto (dalam Kurniati 2009:25) bahwa karya sastra diciptakan bukan hanya sekedar untuk menghibur. Sebaliknya ia pun bukan media menyampaikan wejangan-wejangan atau pendidikan semata ia pun perpaduan antara keduanya.

Suatu karya sastra mempunyai isi yang berkaitan erat dan merupakan satu kesatuan yang utuh yang mengimplikasikan indahnya cipta karya seni tersebut. Karya sastra harus dinikmati, dipahami dan dimanfaatkan oleh masyarakat pendukung khususnya dan masyarakat lainnya, karena karya sastra selalu bersifat universal. Demikian dengan lagu dolanan anak mengandung makna yang merupakan gambaran masyarakat Jawa pada jamannya.

#### **2.2.10 Jenis-jenis Lagu Dolanan**

Setiap daerah di negara Indonesia memiliki beragam jenis lagu dolanan yang jumlahnya mencapai ratusan. Di Jawa sendiri terdapat ratusan judul dan bentuk

lagu dolanan. Beberapa ahli telah mengelompokkan lagu-lagu dolanan yang ada di Jawa.

Endraswara (dalam Kurniati 2009:25) mengelompokkan lagu-lagu dolanan ke dalam 8 jenis kelompok sebagai berikut.

- 1) Lagu sindiran: yaitu lagu yang banyak menyampaikan pesan atau sindiran. Lagu ini bertujuan agar ada perhatian khusus dari *figure* yang disindir, contoh: lagu "*menthog-menthog*".
- 2) Lagu permainan (play song): yaitu yang digunakan untuk mengiringi permainan anak-anak yang cukup banyak, biasanya anak wanita pada malam hari untuk mengisi kesepian desa. Contoh lagu "*Jamuran*".
- 3) Lagu profetik: yaitu lagu dolanan yang memuat nafas profetik, atau wawasan kebijaksanaan arah hidup yang baik. Arah kebijaksanaan ini bisa mengarah pada ketuhanan atau kemanusiaan. Contoh: lagu "*Turi-Turi Putih*".
- 4) Lagu nina bobo (*lullaby*): yaitu lagu yang biasa digunakan oleh orang tua yang ingin menidurkan anaknya atau pada saat anaknya menangis untuk menenangkan jiwa anak.
- 5) Lagu mantra anak: yaitu lagu yang menerapkan mantra khusus dengan syair dan doa-doa agar harapannya tercapai. Mantra dikemas dengan bahasa lugas bukan arkais. Contoh: lagu "*Konang-konang*."
- 6) Lagu jenaka: yaitu lagu yang menggugah humor anak, karena dunia anak penuh dengan humor. Melalui humor anak akan suka ria tidak ada tekanan batin. Contoh: lagu "*Kate dipanah*".

- 7) Lagu perjuangan: yaitu lagu yang bernafas perjuangan dan membakar semangat anak agar menjadi pejuang tangguh, bernuansa kepahlawanan, berlatar belakang sejarah. Contoh: lagu “*Jaranan*”.
- 8) Proto folksong: yaitu lagu dolanan yang disebut pula nyanyia rakyat, berisi puisi sederhana. Lagunya tidak sulit dan digemari anak-anak. Nyanyian anak ini sekedar meniruan bunyi benda atau media musik dan berupa siulan saja.

### **2.2.11 Sosialisasi Pada Awal Masa Kanak-kanak**

Hurlock (1980:117) Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting adalah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota “kelompok” dalam akhir masa kanak-kanak. Jadi awal masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa *prakelompok*. Dasar untuk sosialisasi diletakkan dengan meningkatkan hubungan antara anak dengan teman-teman sebayanya dari tahun ke tahun. Anak tidak hanya lebih banyak bermain dengan anak-anak lain tetapi juga lebih banyak berbicara.

### **2.2.12 Bermain Pada Awal Masa Kanak-kanak**

Masa awal kanak-kanak sering disebut sebagai tahap mainan, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Bahkan sekarang pun banyak menganggap permainan sebagai pembuangan waktu dan merasa bahwa waktunya lebih baik digunakan untuk mempelajari sesuatu yang berguna untuk mempersiapkan diri menghadapi kehidupan dewasa. Sebaliknya Bruner dalam Hurlock (1980:121) mengatakan bahwa bermain pada masa kanak-kanak adalah kegiatan yang serius, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Minat bermain anak mengikuti suatu pola

yang sangat dipengaruhi oleh kematangan dalam bentuk permainan tertentu dan oleh lingkungan di mana ia dibesarkan.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

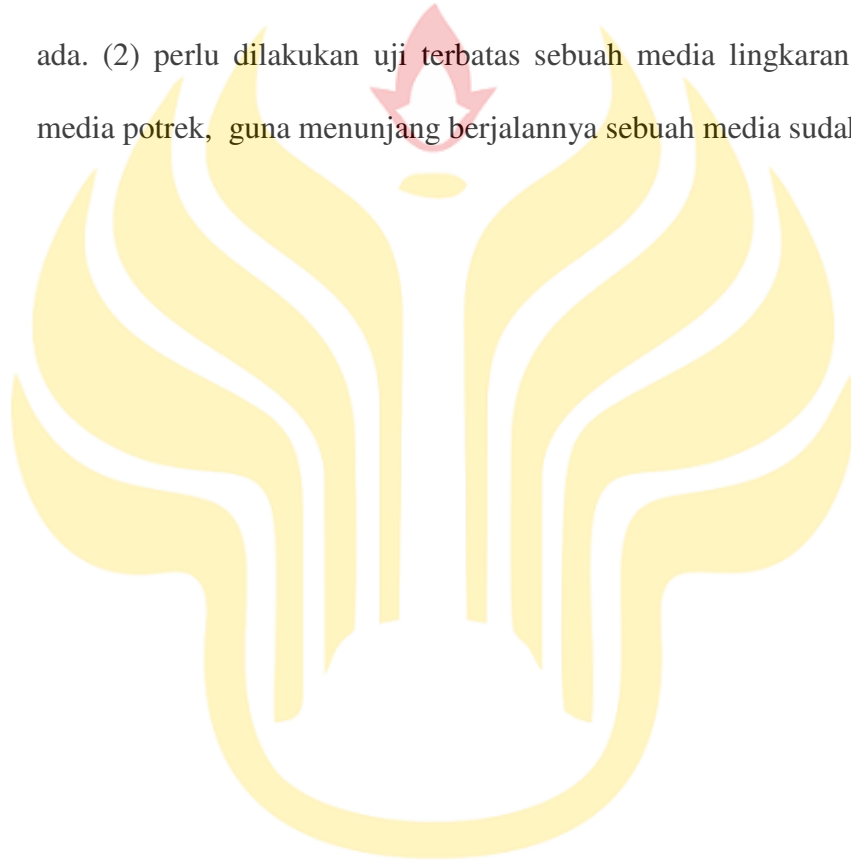
#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* yang diinginkan oleh masyarakat Desa Sukomulyo yaitu media lingkaran angka dan potrek sebagai pengganti *krikil*. Bahan yang digunakan media lingkaran angka berupa kayu dan media potrek berupa kartu gambar berisi kalimat. Masyarakat Desa Sukomulyo menerima pengembangan media tersebut karena lebih *modern*. Dan anak-anak menjadi giat untuk memainkan permainan tradisional tersebut.
2. Desain media lingkaran angka bagian atas dilapisi dengan stiker dengan angka yang sesuai nomor potrek, sedangkan media potrek berisi gambar-gambar dan kalimat tentang kebudayaan jawa. Ukuran media potrek hampir sama dengan potrek pada umumnya.
3. Berdasarkan uji materi dan uji desain, perbaikan yang dilakukan pada medialingkaran angka tersebut yaitu (1) isi lagu perlu dikembangkan dengan lagu-lagu lain, (2) perlu kajian ulang agar sempurna kesesuaiannya, (3) desain media perlu untuk dipertimbangkan lagi warna dan gambar-gambar yang lebih menarik. Perbaikan pada media potrek yaitu ukuran media potrek terutama tulisan atau kalimat yang dideskripsikan, untuk memudahkan anak usia 10-12 tahun dalam membacanya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menyampaikan saran yaitu (1) perlu adanya pengembangan media permainan tradisional *cublak-cublak suweng* menjadi produk baru untuk melengkapi kekurangan media yang sudah ada. (2) perlu dilakukan uji terbatas sebuah media lingkaran angka dan media potrek, guna menunjang berjalannya sebuah media sudah ada.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwaria, Syarifatul.** 2016. *Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Al-Hukuma Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Tersedia di [digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id). Diakses pada tanggal 12 Maret 2016.
- Baribin, Ramina dkk.** 1987. *Geografi Dialek Bahasa Jawa Kabupaten Pekalongan, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*: Jakarta
- Chaer, Abdul.** 2009. *Psikolinguistik Kajian Teoretik*, Rineka Cipta: Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth B.** 1980. Edisi 5. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniati, Galih.** 2009. *Lagu Dolanan Anak Dalam Kajian Semiotik*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Lusiana, Ernita.** 2012. *Membangun Pemahaman Karakter Di kota Pati*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Semarang.
- Mahsun.** 2013. *Metode Penelitian Bahasa (Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya)*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Rohani, Ahmad.** 2014. *Media Intruksional Edukatif*. Rineka cipta: Jakarta.
- Rinawati,** 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Roda Angka Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Gandong*. Dalam Jurnal Ilmiah Universitas Nusantara Kediri, Vol 2 No 14 Tersedia di [simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file-journal.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file-journal.pdf). Diakses pada tanggal 12 maret 2016.
- Rusmalinda, Riesa.** 2010. *Pengembangan Media Dengan Aplikasi Swishmax s Pada Pembelajaran Membaca Bacaan Berhuruf Jawa Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Mega, Sopia.** 2017. *Cublak-cublak Suweng Lagu Dolanan*. Tersedia di <https://youtu.be/qmu4ygws2sI>. Diakses pada tanggal 13 Maret 10.54.
- Sudaryanto.** 1990. *Menguak Fungsi Hakiki Bahasa*, Duta Wacana University Press: Pustakda Jateng.
- Sugiyono,** 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Alfabeta: Bandung.

**Widiasari, Ika Noviana.** 2013. *Pengembangan Buku Bacaan Berbahasa Jawa Berbasis Permainan Tradisional*, Skripsi. Fakultas Bahasa Dan Seni: Universitas Negeri Semarang.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG