

## GAME BAHASA JAWA KRAMA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBASIS ANDROID

Resita Adelia Firmandasari<sup>1)</sup>, Mohammad Suryawinata<sup>2)</sup>, Fitria Nur Hasanah<sup>3)</sup>  
Rahmania Sri Untari<sup>4)</sup>

<sup>1,2)</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

<sup>3,4)</sup>Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Jl. Raya Gelam No.250 Pagerwaja Candi Sidoarjo, Jawa Timur

e-mail: [resitaadelia2020@gmail.com](mailto:resitaadelia2020@gmail.com)<sup>1)</sup>, [suryawinata@umsida.ac.id](mailto:suryawinata@umsida.ac.id)<sup>2)</sup>, [fitrianh@umsida.ac.id](mailto:fitrianh@umsida.ac.id)<sup>3)</sup>,  
[rahmania.sriuntari@umsida.ac.id](mailto:rahmania.sriuntari@umsida.ac.id)<sup>4)</sup>

### ABSTRAK

*Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan juga berinteraksi. Salah satunya adalah Bahasa Jawa, namun sayangnya saat ini bahasa Jawa Krama bahasa turunan ibu kita mengalami turunan yang drastis. Banyak anak-anak kecil yang tidak paham akan bahasa Jawa Krama, oleh sebab itu perlu diadakannya pendidikan Bahasa Jawa Krama yang baik dan benar dengan mengimplementasikan mulai dari hal hal kecil yaitu seperti pengenalan anggota tubuh dan angka dalam bahasa Jawa Krama. Berdasarkan kepunahan yang terus terjadi ini maka diperlukannya untuk memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang disetiap harinya. Dengan cara memunculkan inovasi baru mengenai media pembelajaran bahasa Jawa yang dikemas melalui game berbasis android. Tujuan dari game ini adalah untuk memudahkan proses belajar Bahasa Jawa Krama, didalam game yang akan dibangun ini akan disertai dengan fitur audio, dan visualisasi yang atraktif sehingga memotivasi anak agar tingkat keingintahuannya tentang bahasa Jawa Krama semakin tinggi dan bahasa Krama dapat dilestarikan. Pada pembuatan game ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Pada pengujian game ini mendapatkan hasil 82% (Sangat Baik) dari responden, 86% (Sangat Baik) dari ahli materi dan 88% (Sangat Baik) dari ahli multimedia.*

**Kata Kunci:** Bahasa Jawa Krama, Game, Media

### ABSTRACT

*Language is a communication tool humans use to communicate and also interact, for example Javanese. Unfortunately, today the speakers of Kromo Javanese, a language of a high value cultural heritage, are decreasing drastically. Many Javanese children do not understand Kromo Javanese; therefore, it is necessary to provide good and correct Kromo Javanese education started from a simple learning material, such as an introduction to human body parts and numbers in Kromo Javanese. Regarding to the continuation of Kromo Javanese towards extinction, it is necessary to use technology that is advancing at an incredibly rapid pace, for example an android-based game as a learning medium to teach Javanese language. The purpose of this game is to facilitate the learning process of Kromo Javanese. This game has an audio feature and an attractive visualization, so the students will be more motivated to learn Kromo Javanese and then the language is preserved. In making this game, the developer used the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. In testing this game, it got responses of 82% (Very Good) from the respondents, 86% (Very Good) from the the learning material expert of Kromo Javanese, and 88% (Very Good) from the multimedia experts.*

**Keywords:** Games, Kromo Javanese, Media

### I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk melahirkan perasaan atau untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain[1]. Salah satunya adalah Bahasa Jawa, Bahasa Jawa merupakan salah satu Bahasa yang digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi dalam aktivitas kehidupan keseharian masyarakat Jawa[2]. Tidak hanya sebagai alat komunikasi namun, Bahasa Jawa Krama juga Sebagai salah satu identitas dan kebanggaan yang dimiliki oleh etnis Jawa[3]. Bahasa Jawa ini termasuk bahasa terbesar penggunaanya dibandingkan dengan bahasa daerah lainnya[4], namun sayangnya saat ini penggunaan bahasa Jawa Krama semakin lama semakin memudar terutama kepada anak-anak, remaja dan generasi muda. Mereka menganggap jika menggunakan Bahasa Jawa Krama sebagai alat komunikasi mereka dinilai tidak keren dan menjadi orang yang udik. Hal tersebutlah yang menyebabkan luntarnya penggunaan Bahasa Jawa Krama dikalangan anak muda. Ditambah lagi, banyak keluarga muda yang lebih menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi kepada anak anak mereka[5]. Oleh sebab itu, perlu diadakannya pendidikan Bahasa Jawa Krama yang baik dan benar dan diimplementasikan mulai dari hal hal kecil yaitu seperti pengenalan anggota tubuh dan angka dalam bahasa Jawa Krama sedini mungkin.

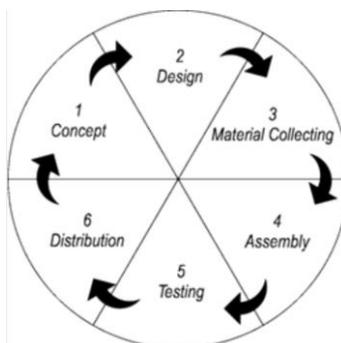
Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh penting dalam bidang pendidikan yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas[6], walaupun demikian hal yang membuat sebuah media pendidikan menjadi penting dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah ketepatan dari media tersebut sendiri. Salah satu inovasi yang dilakukan dengan memadukan antara media pembelajaran dengan teknologi adalah pembelajaran melalui game. Game yang dimaksud adalah game yang berfungsi sebagai media bermain dan mengandung unsur pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan game akan mudah dipahami oleh anak usia dini karena anak kecil memiliki kecenderungan tertarik pada hal hal yang berhubungan dengan game yang didalamnya terdapat warna warna cerah serta animasi menarik[7] karena pada umumnya cara bermainnya sangat santai dan ditujukan untuk mendapatkan kesenangan[8]. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil bahwa game edukasi masuk kedalam kategori kualifikasi tinggi atau layak dalam efektifitas, efisiensi dan daya tarik serta tidak diperlukan perbaikan[9], sedangkan penelitian lainnya menghasilkan bahwa game edukasi dapat diterima dan diminati untuk media belajar sekaligus menjadi hobi[10].

Fokus dalam penelitian ini adalah pada bidang implementasi teknologi pada ranah Pendidikan. Sasaran utama aplikasi ini ditujukan untuk pembelajaran pengenalan kosa kata Bahasa Jawa Krama yang semakin jarang diminati oleh anak-anak. kosa kata yang digunakan adalah kosa kata dasar yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan dengan penelitian lainnya terletak pada Bahasa Jawa Krama yang berfokus pada anggota tubuh dan angka. Ditambah lagi tampilan background yang cerah dan visual yang menarik sehingga menumbuhkan rasa penasaran pada anak. Tujuan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk memudahkan proses belajar Bahasa Jawa Krama, sehingga memotivasi anak agar tingkat keingintahuannya tentang Bahasa Jawa Krama semakin tinggi dan Bahasa Jawa Krama dapat dilestarikan.

## II. METODE PENELITIAN

### 1. Metode Perancangan

Metode perancangan pada aplikasi game ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*. Metode ini terdiri dari 6 tahap yaitu meliputi :



Gambar 1. Metode MDLC

#### 1. Tahap membuat konsep (*Concept*)

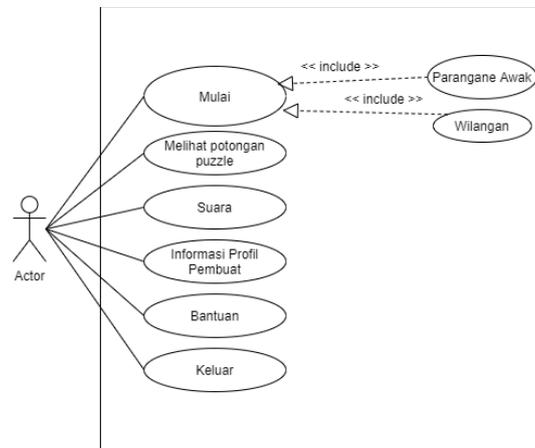
Game yang akan dibangun oleh peneliti adalah “Sinau Bareng Miko”. Game ini dibangun dengan mengaplikasikan teknologi sebagai jembatan untuk menyajikan materi mengenai pengenalan anggota tubuh dan angka dalam bahasa jawa krama. Berikut adalah deskripsi konsep game, dapat dilihat pada tabel 1

TABEL I  
DESKRIPSI KONSEP GAME

Judul	Keterangan
Judul Game	Sinau Bareng Miko
Target Audiens	5-8 Tahun
Gender	Tidak ada batasan
Handedness	Tangan kanan dan kiri
Colour Blind	User yang tidak bisa membedakan warna masih mampu menggunakan game ini karena tidak ada indikator warna fungsional yang satu dengan yang lainnya
Player	Single Player
Platform	Android

#### 2. Tahap membuat perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis perancangan menu dan interface. Adapun gambaran perancangan game dapat dilihat pada usecase diagram dibawah ini



Gambar 2. Use case diagram

3. Tahap pengumpulan bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini peneliti mendapatkan materi dari wawancara kepada guru pengampu bahasa jawa, wawancara kepada orang tua yang memiliki anak berusia 5-9 tahun, serta membaca buku dan juga mencari sumber sumber lainnya melalui internet.

4. Tahap pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data seperti kebutuhan karakter, ruang lingkup (space), properti yang akan ditampilkan pada game tersebut. Disini peneliti menggunakan beberapa software antara lain Unity 3D dan CorelDraw. Berikut adalah proses pembuatan game dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 3. Proses pembuatan game

5. Tahap pengujian aplikasi (*Testing*)

Pada tahap ini yang peneliti lakukan adalah dengan metode pengujian *black box*. Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk memastikan apakah aplikasi game tersebut berjalan dengan baik atau tidak.

6. Tahap Distribusi (*Distribution*)

Pada tahapan ini aplikasi game yang sudah dibuat akan didistribusikan kepada beberapa user dan user akan dijadikan sebagai sampel dengan tujuan pengukuran aplikasi tersebut sudah tercapai atau belum.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil Pengujian Black Box

Pada pengujian *black box* ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi perangkat lunak mengenai cara operasinya. Pengujian ini memastikan apakah disaat menjalankan proses akan menghasilkan output yang sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Berikut adalah hasil dari pengujian *black box*:

TABEL II  
HASIL PENGUJIAN BLACK BOX

AksiAktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1. User memilih menu mulai	Menuju ke halaman permainan	Berhasil
2. User menekan tombol panah kanan untuk berjalan hingga ke lampu	Miko berjalan dan menampilkan pilihan jenis pertanyaan “Parangan e awak dan wilangan”	Berhasil
3. User memilih pertanyaan jenis parangan e awak	Menampilkan soal / pertanyaan parangane awak	Berhasil
4. User memilih pertanyaan jenis wilangan	Menampilkan soal / pertanyaan wilangan	Berhasil
5. User menekan tombol “keluar” saat bermain	Menampilkan pilihan “dereng dan nggeh”	Berhasil
6. User menekan tombol “dereng” saat ingin keluar	Kembali ke tampilan pertanyaan untuk menyelesaikan pertanyaan	Berhasil
7. User menekan tombol “nggeh” saat ingin keluar	Kembali ke menu utama dan keluar dari area permainan	Berhasil
8. User menombol salah satu dari ke tiga pilihan jawaban	Menampilkan hasil benar atau salah pada pilihan jawaban yang dipilih	Berhasil
9. User menekan jawaban yang benar	Menampilkan hasil bahwa jawaban itu benar, mendapatkan potongan puzzle dan lanjut ke pertanyaan berikutnya	Berhasil
10. User menekan jawaban yang salah	Menampilkan hasil bahwa jawaban itu salah dan kembali ke pertanyaan	Berhasil
11. User menekan tombol puzzle pada menu utama	User menekan tombol puzzle pada menu utama	Berhasil
12. User menekan tombol audio	Mengatur suara on/off	Berhasil
13. User menekan tombol profil pembuat	Menampilkan profil pembuat, foto, nama,	Berhasil
14. User menekan tombol bantuan	nim, prodi, nama universitas dan credit Menampilkan informasi penggunaan menu tombol pada game	Berhasil
15. User menekan tombol keluar pada menu utama	Akan keluar dari aplikasi	Berhasil

#### 2. Implementasi Tampilan Game

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti adalah berupa media pembelajaran bahasa jawa berbasis *android* untuk anak – anak berusia 5-9 tahun (diatas usia 9 tahun juga bisa memainkannya). Aplikasi game ini dapat membantu anak untuk mempermudah belajar mengenai pengenalan anggota tubuh dan angka dalam bahasa jawa krama. Implementasi tampilan dapat dilihat pada gambar dibawah ini

##### a) Tampilan Menu Utama

Berikut adalah tampilan menu utama pada game “Sinau Bareng Miko” pada tampilan ini menampilkan menu mulai untuk masuk kedalam permainan, tombol puzzle untuk melihat puzzle, tombol sound untuk menyalakan atau mematikan suara, tombol profil pembuat, bantuan dan juga tombol untuk keluar



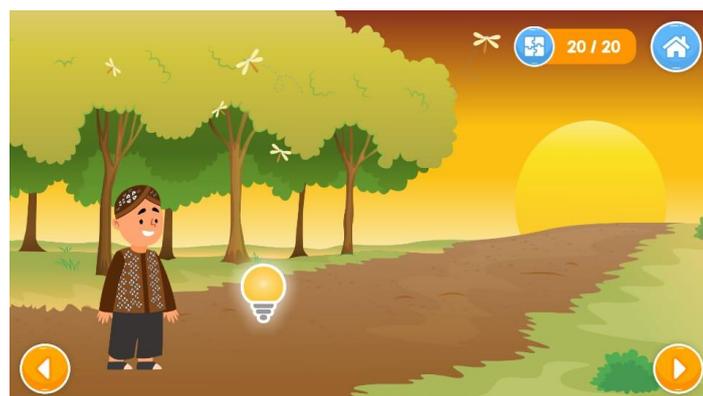
Gambar 4. Tampilan menu utama

b) Tampilan Menu Mulai

Pada menu mulai sebelum masuk ke permainan disini terdapat 2 pilihan yaitu “Parangane awak” dan “Wilangan”. Setelah memilih salah satu, Miko harus berjalan hingga ke lampu setelah itu akan masuk ke dalam area pertanyaan, berikut adalah tampilannya



Gambar 5. Tampilan menu mulai



Gambar 6. Proses pembuatan game

c) Tampilan Pertanyaan

Pada tampilan ini terdapat satu pertanyaan dan tiga pilihan jawaban, diantara 3 pilihan jawaban tersebut terdapat 1 jawaban benar dan 2 jawaban yang salah, berikut adalah tampilannya



Gambar 7. Tampilan pertanyaan

d) Tampilan Menjawab Salah dan Benar

Pada tampilan ini jika user menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan potongan puzzle dan bisa lanjut ke pertanyaan berikutnya, sedangkan jika user menjawab salah akan mendapatkan semangat dan motivasi agar tidak menyerah dalam menjawab pertanyaan tersebut, berikut adalah tampilannya



Gambar 8. Tampilan jika menjawab benar



Gambar 9. Tampilan jika menjawab salah

e) Tampilan Keluar Saat Bermain

Berikut adalah tampilan keluar saat masih berada di area permainan, disini ada 2 pilihan yaitu “dereng” dan “nggeh”



Gambar 10. Tampilan keluar saat masih di area permainan

f) Tampilan Menu Profil Pembuat

Pada halaman ini akan menampilkan profil pembuat, nama, nim, prodi, dan nama universitas pembuat, berikut adalah tampilannya



Gambar 11. Tampilan menu pembuat

## g) Tampilan Menu Bantuan

Pada menu ini akan menampilkan icon icon pada game beserta penjelasan kegunaan dari icon tersebut, berikut adalah tampilannya



Gambar 12. Tampilan Bantuan

## h) Tampilan Menu Potongan Puzzle

Pada menu ini akan menampilkan potongan puzzle yang telah terkumpul, berikut adalah tampilannya



Gambar 13. Tampilan Potongan Puzzle

### 3. Pengujian User Acceptance Test

Setelah pembuatan aplikasi ini adalah tahapan memberikan aplikasi game tersebut kepada pengguna. Pengujian pada game *Sinau Bareng Miko* ini melibatkan 14 (sepuluh) responden untuk mendapatkan penilaian langsung terhadap aplikasi yang telah dibuat. 13 responden ini terdiri dari 10 anak-anak sebagai pengguna, 1 guru sebagai ahli materi bahasa jawa dan 3 ahli dibidang multimedia. Pemilihan responden ini dilakukan secara random, pengujian ini menggunakan smartphone android dan juga menggunakan angket berisikan pertanyaan pertanyaan berkaitan dengan aplikasi yang dihasilkan. Pengujian ini menggunakan skala likert berikut adalah tabel konversi dari skala likert dan hasil dari pengujian tersebut :

TABEL III  
KONVERSI SKALA LIKERT

Jawaban	Skor	Presentase Kelayakan
Sangat Baik	4	76% - 100% → Sangat Baik
Baik	3	51% - 75% → Baik
Kurang	2	26% - 50% → Kurang
Tidak Baik	1	1% - 25% → Tidak Baik

a. Hasil pengujian pada anak-anak

Pelaksanaan pengujian aplikasi sebagai responden ini melibatkan 10 anak-anak diantaranya berusia 6-9 tahun dan beberapa didampingi oleh orang tua mereka, berdasarkan perhitungan hasil responden penggunaan game ‘Sinau Bareng Miko’ berbasis android ini didapatkan hasil seperti dibawah ini :

TABEL IV  
HASIL PENGUJIAN PADA ANAK

No	Kriteria Pertanyaan	Penilaian			
		Sangat Baik	Baik	Kurang	Tidak Baik
1	Ketepatan pemilihan materi	1	8	1	-
2	Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan	4	5	1	-
3	Game yang frendly	5	4	1	-
4	Manfaat aplikasi untuk anak	5	5	-	-
5	Menu dan fitur mudah dipahami	3	7	-	-
6	Membantu belajar bahasa jawa krama	4	6	-	-
7	Dapat dijadikan sebagai alat bantu media pembelajaran	5	5	-	-
8	Tidak membosankan saat memainkan game	-	10	-	-
9	Tampilan game ‘Sinau Bareng Miko’ menarik	2	8	-	-
10	Pertanyaan pada game ‘Sinau Bareng Miko’ mudah dipahami	1	9	-	-
Total		30	67	3	0

$$\text{Jumlah skor Sangat baik} = 30 \times 4 = 120$$

$$\text{Jumlah skor Baik} = 67 \times 3 = 201$$

$$\text{Jumlah skor Kurang} = 3 \times 2 = 6$$

$$\text{Jumlah skor Tidak Baik} = 0 \times 1 = 0$$

$$\text{Total Skor} = 327$$

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor m}} \times 100\%$$

$$= \frac{327}{400} \times 100\%$$

$$= 82\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan jawaban dari responden diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi game ‘Sinau Bareng Miko’ ini memperoleh hasil 82% dan masuk pada kategori ‘Sangat Baik’. Pada poin 1,2 dan 3 mendapatkan penilaian ‘kurang’ dari satu responden. Hal ini karena menurut responden tersebut, untuk materi hanya membahas anggota tubuh dan angka saja. Selain itu, animasi yang monoton membuat responden menjadi sedikit bosan.



Gambar 14. Dokumentasi pengujian aplikasi sebagai pengguna

## b. Hasil pengujian ahli materi

Pada pengujian ini diujikan langsung kepada ibu Sri Utmi Purwaningsih, S.Pd selaku guru bahasa jawa di salah satu sekolah yang ada di Sidoarjo, berikut adalah hasil pengujian dari ahli materi :

TABEL V  
HASIL PENGUJIAN AHLI MATERI

No	Kriteria Pertanyaan	Penilaian			
		Sangat Baik	Baik	Kurang	Tidak Baik
1	Materi sesuai dengan silabus	-	1	-	-
2	Membantu guru dalam penyampaian materi bahasa jawa krama mengenai anggota tubuh dan angka	1	-	-	-
3	Mengurangi beban belajar pada siswa	-	1	-	-
4	Manfaat aplikasi untuk siswa	1	-	-	-
5	Menu dan fitur mudah dipahami siswa	1	-	-	-
6	Membantu siswa dalam belajar bahasa jawa krama	-	1	-	-
7	Dapat dijadikan sebagai alat bantu media pembelajaran disekolah	-	1	-	-
8	Membantu mengukur pemahaman materi bahasa jawa krama pada siswa	-	1	-	-
9	Aplikasi dapat meningkatkan keinginan belajar siswa	1	-	-	-
Total		4	5	0	0

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor Sangat baik} &= 4 \times 4 = 16 \\ \text{Jumlah skor Baik} &= 5 \times 3 = 15 \\ \text{Jumlah skor Kurang} &= 3 \times 0 = 0 \\ \text{Jumlah skor Tidak Baik} &= 0 \times 1 = 0 \\ \text{Total Skor} &= 31 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase Kelayakan (\%)} &= \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{31}{36} \times 100\% \\ &= 86\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan jawaban dari ahli materi diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi game “Sinau Bareng Miko” ini memperoleh hasil 86% dan masuk pada kategori “Sangat Baik”, dengan ada beberapa saran dibawah ini:

TABEL VI  
SARAN AHLI MATERI

Nama	Saran
Sri Utami Purwaningsih, S.Pd	1. Untuk materi lebih diperbanyak lagi 2. Ada 1 soal yang salah tidak ada jawaban, jadi harus lebih teliti lagi



Gambar 15. Dokumentasi pengujian sebagai ahli materi

## c. Hasil pengujian ahli multimedia

Pada pengujian ini melibatkan 3 ahli multimedia diantaranya ibu Cindy Taurusta., S.ST., MT, ibu Fitria Nur Hasanah, M.Pd dan ibu Rahmania Sri Untari, M.Pd selaku dosen ahli bidang multimedia di Universitas Muhamamdiyah Sidoarjo berikut adalah hasil pengujian dari ahli multimedia

TABEL VII  
HASIL PENGUJIAN AHLI MEDIA

No	Kriteria Pertanyaan	Penilaian			
		Sangat Baik	Baik	Kurang	Tidak Baik
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar ( <i>background</i> )	3	-	-	-
2	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang ( <i>background</i> )	2	1	-	-
3	Kesesuaian animasi pada game	1	2	-	-
4	Ketepatan pemilihan warna tulisan	2	1	-	-
5	Ketepatan pemilihan jenis font	1	2	-	-
6	Kesesuaian ukuran tombol, dan warna tombol	1	2	-	-
7	Ketepatan pemilihan ikon gambar	1	2	-	-
Total		11	10	0	0

$$\text{Jumlah skor Sangat baik} = 11 \times 4 = 44$$

$$\text{Jumlah skor Baik} = 10 \times 3 = 30$$

$$\text{Jumlah skor Kurang} = 0 \times 2 = 0$$

$$\text{Jumlah skor Tidak Baik} = 0 \times 1 = 0$$

$$\text{Total Skor} = 74$$

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{74}{84} \times 100\%$$

$$= 88\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan jawaban dari ahli multimedia diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi game “Sinau Bareng Miko” ini memperoleh hasil 88% dan masuk pada kategori “Sangat Baik”, dengan ada beberapa saran dibawah ini :

TABEL VIII  
SARAN AHLI MULTIMEDIA

Nama	Saran
Cindy Taurusta., S.ST., MT	Untuk judul awal game, beri tambahan KROMO INGGIL, jadi SINAU KROMO INGGIL, lalu untuk animasi benar atau salah lebih kelihatan lagi dan ditambah kelap kelip (jika benar), diberi tanda silang jika salah mungkin lebih ditambah gameplay-nya agar tidak cepat bosan, misal ada drag and drop atau adventure atau action.

Fitria Nur Hasanah, M.Pd	Secara umum game edukasi sudah bagus, tetapi harap dicek kembali di beberapa pertanyaan pada kategori wilangan masih terdapat pengulangan kata pada pertanyaan, lalu di beberapa dubbing sudah memberikan jawaban untuk pertanyaan yang diberikan (misal bahasa kramane gangsal (5), enem (6) dan beberapa pertanyaan yang lain
Rahmania Sri Untari, M.Pd	Lebih ditekankan lagi pada peranan gambar dalam animasi, agar karakter dan peran dari gambar menjadi lebih kuat. Lebih ditonjolkan lagi khas jawabnya, misalkan dari musik atau backgorund.

Berdasarkan hasil pengujian dari responden, ahli materi dan ahli multimedia aplikasi “Sinau Bareng Miko” ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari game ini adalah dapat digunakan sebagai bahan penunjang pembelajaran Bahasa Jawa. Sedangkan untuk kelemahan aplikasi ini adalah materi hanya membahas anggota tubuh dan angka saja, serta keterbatasan soal. Selain itu grafis pada game juga masih belum menonjolkan nuansa Jawa.

#### IV. KESIMPULAN

Game “Sinau Bareng Miko” ini dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Jawa Krama pada anak menjadi lebih menyenangkan dan tidak mudah jenuh. Game “Sinau Bareng Miko” ini dapat dijadikan sebagai suplemen belajar karena bisa diakses dimana dan kapanpun. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa game ini dapat memotivasi anak untuk meningkatkan keingintahuannya mengenai bahasa jawa krama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurlina, W. E. "PEMAKAIAN BAHASA JAWA KRAMA". Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2020, hal. 1-3.
- [2] Sulthoni, A., & Soetopo, D. "DIALEKTIKA BAHASA JAWA DALAM ADAT PERANG BANGKAT SUKU OSING KECAMATAN SINGOJURUH." *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 115-134, 2020.
- [3] Sasti, P. M. "ISTILAH SATUAN UKURAN DALAM BAHASA JAWA". Semarang: Balai Bahasa Jawa Tengah, 2017, hal. 1-7.
- [4] Harimansyah, G., Setiawan, D., & Suladi. "MENJAGA BAHASA, MEMULIAKAN BANGSA: BUNGA RAMPAI KONSERVASI BAHASA DAN SASTRA DAERAH". Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, 2020, hal. 2-5.
- [5] Endryanti, E. R., Roekhan, & Wijayanti, P. H. "Ayo Sinau Basa Jawa: Bahan Digital Penunjang Pelajaran Bahasa Jawa Berbasis Multimedia." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 307-313, 2020.
- [6] Romawati, F. E., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Jawa (Aksara Jawa) Berbasis Android". *Jurnal Computer Science and Information Technology*, 93-100, 2020.
- [7] Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. "METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17-22, 2020.
- [8] Dewi. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash." *Yogyakarta*, 2011.
- [9] Ramansyah, W. "PENGEMBANGAN EDUCATION GAME (EDUGAME) BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS." *Jurnal Ilmiah Edutic /Vol.2, No1*, 1-9, 2010.
- [10] Edy, M. S., & Taurusta, C. "Game Edukasi "Litter Rush" Peduli Lingkungan Dari Sampah Berbasis Android". *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, (Vol 1 No 2 (2019)).