

LAPORAN TUGAS AKHIR
Pengenalan Bahasa Jawa pada Anak Usia
Sekolah Dasar melalui Game Patrap Basa



IDA NUR KHASANAH

13.07.0082

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2017

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGENALAN BAHASA JAWA PADA ANAK USIA
SEKOLAH DASAR MELALUI *GAME* EDUKASI
PATRAP BASA**

Studi Kasus Pengenalan Bahasa Jawa pada Anak SD di Kabupaten Semarang

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer



IDA NUR KHASANAH

13.07.0082

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2017

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ida Nur Khasanah

NIM : 13.07.0082

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/*Game Technology*

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Pengenalan Bahasa Jawa pada Anak Usia Sekolah Dasar Melalui *Game* Edukasi Patrap Basa”** tersebut bebas dari plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 23 Januari 2017

Yang menyatakan,



Ida
Ida Nur Khasanah

HALAMAN PENGESAHAN
Pengenalan Bahasa Jawa pada Anak Usia
sekolah Dasar melalui Game Edukasi
Patrap Basa

Diajukan oleh:

IDA NUR KHASANAH

13.07.0082

Telah disetujui, tanggal 23 Januari 2017

Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS, IEC

Erdhi Widyarto Nugroho, ST., MT.

NPP: 058.1.2002.255

NPP: 058.1.2002.254

Mengetahui / menyetujui

Ka. Prodi Sistem Infomasi,



Bernardinus Harnadi, ST., MT.

NPP. 058.1.1994.158

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan petunjukNya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “PENGENALAN BAHASA JAWA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR MELALUI *GAME* EDUKASI PATRAP BASA” studi kasus pengenalan bahasa Jawa pada anak sekolah dasar di SD Negeri Duren 01 dan SD Negeri Bawen 01 kabupaten Semarang dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan tugas akhir dalam rangka menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Dalam pembuatan skripsi ini banyak bantuan yang diperoleh berupa dorongan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Dengan ini ucapan terimakasih diberikan kepada:

1. Bapak Erdhi Widyarto, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata serta Dosen Pembimbing II.
2. Bapak Bernardinus Harnadi, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
3. Bapak Ridwan Sanjaya, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing laporan tugas akhir mulai dari proposal hingga laporan tugas akhir ini selesai.

4. Pengelola program Beasiswa Unggulan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah memberikan bantuan dari semester 1 hingga semester 8.
5. Bapak dan Ibu pimpinan perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Perpustakaan Daerah Semarang serta Perpustakaan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membantu untuk mencari buku-buku referensi penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Matius Trimakno selaku Kepala Sekolah SD Negeri Duren 01 dan Bapak Kepala Sekolah SD Negeri Bawen 01 yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian terhadap siswa siswinya.
7. Bapak dan Ibu Guru SD Negeri Duren 01 dan SD Negeri Bawen 01 atas kerja sama dan bantuan yang diberikan untuk membimbing siswa-siswinya sehingga mempermudah dalam melakukan penelitian.
8. Siswa-siswi SD Negeri Duren 01 dan SD Negeri Bawen 01 atas kerja sama yang baik dan banyak memberi bantuan untuk memperoleh data.
9. Rekan-rekan seangkatan dari Sistem Informasi, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun materiil demi kelancaran penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, untuk selanjutnya dapat dikembangkan lagi.

Semarang, 23 Januari 2017

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ida Nur Khasanah

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

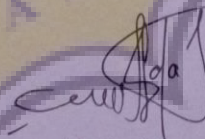
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "**Pengenalan Bahasa Jawa pada Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Game Edukasi Patrap Basa**" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 23 Januari 2017

Yang menyatakan



Ida Nur Khasanah

ABSTRAK

Kemajuan ilmu dan teknologi disertai dengan kemudahan dalam mengakses sebuah informasi berdampak pada pergeseran nilai budaya daerah menuju budaya modern. Hal ini terlihat pada perubahan sikap dan perilaku generasi muda yang lebih condong mencintai bahasa asing dibandingkan dengan bahasa daerah. Peminat belajar bahasa asing lebih banyak dibandingkan peminat belajar bahasa dan budaya daerah.

Kearifan lokal membina generasi muda mencintai budaya sendiri diperlukan untuk menanggulangi hilangnya jati diri bangsa Indonesia. Khususnya di kabupaten Semarang dinas pendidikan dan kebudayaan kabupaten Semarang telah menggalakan penggunaan bahasa jawa dalam komunikasi dikalangan pendidikan setiap hari kamis. Hal ini belum bisa terlaksana secara maksimal dikarenakan sosialisasi yang kurang intensif. Terkait dengan hal tersebut penulis terpanggil untuk menyusun laporan yang menyajikan tentang pendidikan bahasa jawa yang dipadukan dengan kemajuan teknologi, dikemas dalam bentuk *game* yang sangat diminati oleh masyarakat khususnya generasi muda.

Game Patrap Basa berorientasi pada metode alternatif yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar khususnya guru bahasa jawa kepada peserta didik terutama siswa sekolah dasar. Kurikulum yang dipakai guru untuk mengajar di sekolah menjadi materi dalam pembuatan *game*. Proses pembuatan *game* dimulai dari menyusun konsep dan riset, merancang *gameplay*, pembuatan aset dan karakter, uji coba *game* sampai menjadi *game* pembelajaran Patrap Basa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan pemusatan lokasi studi pada SD Negeri Duren 01 dan SD Negeri Bawen 01 kabupaten Semarang.

Kata kunci : Pendidikan, bahasa Jawa, *game*, permainan edukasi.

ABSTRACT

The advances of science and technology with easy access to information has impact on local culture value to modern culture. It can be seen from the attitude transformation of young generation that prefers foreign languages to local language. There are many people who get interested in learning foreign languages than learning local language and culture themselves.

Local discernment is needed to build young generation to love their local culture and overcome the lost of indonesia identity. Education and culture department in semarang regency has promoted the use of javanese for communicating in their own environment which is held every Thursday. However, it has not been implemented totally because of less intensive socialization.

Based on the fact above, the writter wants to arrange the report that discuss about javanese education which is combined with the advances of technology. It is packed in the form of game in which young generation will love it very much.

It is called “patrap basa game” which is oriented in alternative metode. The teachers (javanese teachers) can use this kind of game to be applied for their students (mainly primary school students). The curriculum that is used by the teachers can be the materials for making the game. The process of making this game can be started from arranging the concept and research, planning game play, making asset, testing the game.

This research is done in SD Negeri Duren 01 and SD Negeri Bawen 01 with qualitative descriptive metode.

Key words : education, Javanese, game, educational game

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 KEANEKARAGAMAN BUDAYA DAN BAHASA DAERAH DI INDONESIA	6

2.2	PERHATIAN PEMERINTAH TERHADAP BAHASA DAERAH.....	7
2.3	KURANGNYA MINAT BAHASA DAERAH	9
2.4	PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN.....	11
2.5	MEDIA PEMBELAJARAN <i>GAME</i> EDUKASI.....	13
2.6	<i>GAME ENGINE CONSTRUCT 2</i>	15
2.7	MINAT ANAK TERHADAP <i>GAME</i>	17
BAB III		19
METODOLOGI PENELITIAN.....		19
3.1	METODE PENGEMBANGAN <i>GAME</i>	19
3.2	BENTUK PENELITIAN.....	22
3.3	METODE PENGUMPULAN DATA	22
3.4	KERANGKA PIKIRAN.....	25
3.4.1	KERANGKA PEMECAHAN MASALAH	25
3.4.2	KERANGKA PEMIKIRAN <i>GAME</i>	26
BAB IV.....		27
METODE PENGEMBANGAN <i>GAME</i>		27
4.1	TAHAP RISET DAN PENYUSUNAN KONSEP DASAR	27
4.2	PERUMUSAN <i>GAME PLAY</i>	50
4.3	PENYUSUNAN ASET DAN LEVEL DESAIN	54
4.3.1	ASET.....	54
4.3.2	LEVEL DESAIN.....	54

4.4	<i>PROTOTYPING DAN TEST PLAY</i>	54
4.5	<i>DEVELOPMENT</i>	58
4.6	PENGUJIAN	62
4.6.1	TINGKAT KESULITAN PENGOPRASIAN <i>GAME</i> PATRAP BASA...	62
4.6.2	PENGUNAAN <i>GAME</i> PATRAP BASA SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN PENDIDIKAN BAHASA JAWA	63
4.6.3	PEMENUHAN STANDAR MATERI PELAJARAN BAHASA JAWA .	63
4.6.4	KESESUAIAN MATERI DALAM <i>GAME</i> PATRAP BASA DENGAN MATERI PELAJARAN YANG TELAH DIPEROLEH SISWA	64
4.6.5	MEMBANTU KESULITAN BELAJAR BAHASA JAWA	65
4.6.6	TINGKAT MOTIVASI BELAJAR BAHASA JAWA	66
4.6.7	KRITIK, SARAN DAN KESAN SETELAH MEMAINKAN <i>GAME</i> PATRAP BASA	66
BAB V	70
KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1	KESIMPULAN	70
5.2	SARAN	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Daftar game yang sering dimainkan oleh siswa laki-laki	44
Tabel 4.2 Tabel Daftar game yang dimainkan oleh siswi perempuan	45
Tabel 6.1 Tabel Hasil Pre-Test	77
Tabel 6.2 Tabel Hasil Post-Test.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah	25
Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran Game	26
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Bahasa yang digunakan Siswa Laki-laki dalam Kesehariannya.....	28
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Bahasa yang digunakan Siswa Perempuan dalam Kesehariannya.....	29
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Tingkat Pengetahuan Bahasa Jawa pada Siswa Laki-laki. .	30
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Tingkat Pengetahuan Bahasa Jawa pada Siswa Perempuan	31
Gambar 4.5 Diagram Lingkaran Ketertarikan Siswa Laki-laki Terhadap Bahasa Jawa.....	32
Gambar 4.6 Diagram Lingkaran Ketertarikan Siswa Perempuan Terhadap Bahasa Jawa.	33
Gambar 4.7 Diagram Lingkaran Seberapa Sering Siswa Laki-laki Menggunakan Bahasa Jawa.	34
Gambar 4.8 Diagram Lingkaran Seberapa Sering Siswa Perempuan Menggunakan Bahasa Jawa.	35
Gambar 4.9 Diagram Lingkaran Pemahaman Siswa Laki-laki Terhadap Bahasa Jawa.	36
Gambar 4.10 Diagram Lingkaran Pemahaman Siswa Perempuan Terhadap Bahasa Jawa..	37
Gambar 4.11 Diagram Lingkaran Bahasa Jawa yang Sering Digunakan Siswa Laki-laki dalam Berkomunikasi.	38
Gambar 4.12 Diagram Lingkaran Bahasa Jawa yang Sering Digunakan Siswa Perempuan dalam Berkomunikasi.	39
Gambar 4.13 Diagram Lingkaran Tingkat Kesulitan Siswa Laki-laki Menyerap Pelajaran Bahasa Jawa dengan Menggunakan Metode Konvensional.	40
Gambar 4.14 Diagram Lingkaran Tingkat Kesulitan Siswa Perempuan Menyerap Pelajaran Bahasa Jawa dengan Menggunakan Metode Konvensional.	41
Gambar 4.15 Diagram Lingkaran Tingkat Kebutuhan Metode Pembelajaran dengan Game sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Laki-laki	42
Gambar 4.16 Diagram Lingkaran Tingkat Kebutuhan Metode Pembelajaran dengan Game sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Perempuan.....	43
Gambar 4.17 Simulasi “Game Patrap Basa”.....	47
Gambar 4.18 Simulasi“Game Patrap Basa”.....	47
Gambar 4.19 Simulasi“Game Patrap Basa”.....	48
Gambar 4.20 Menu Home	50
Gambar 4.21 Stage1 Level 1.....	51
Gambar 4.22 Stage1 Level 2.....	52
Gambar 4.23 Stage2 Level 1.....	52

Gambar 4.24 Stage 2 Level 2.....	53
Gambar 4.25 Stage 3.....	53
Gambar 4.26 Eventsheet Stage 1– tombol pergerakan karakter.	55
Gambar 4.27 Eventsheet Stage 1– penempatan posisi awal aset.	56
Gambar 4.28 Eventsheet Stage 1– event drag and drop pada aset.....	56
Gambar 4.29 Eventsheet Stage 2 Level 2 pemutaran suara gamelan.	57
Gambar 4.30 Eventsheet Stage 2 Level 2 menebak suara dan nama gamelan.	57
Gambar 4.31 Global variabel.....	59
Gambar 4.32 Event sheet stage.....	60
Gambar 4.33 Fungsi aset menuju stage	61
Gambar 4.34 fungsi kembali ke layout stage.....	61
Gambar 4.35 Diagram Batang Tingkat Kesulitan Pengoprasian Game Patrap Basa.....	62
Gambar 4.36 Diagram Batang Penggunaan Game Patrap Basa sebagai Sarana Penyampaian Pendidikan Bahasa Jawa.....	63
Gambar 4.37 Diagram Batang Pemenuhan Standar Materi Pelajaran Bahasa Jawa.....	63
Gambar 4.38 Diagram Batang Kesesuaian Materi dalam Game dengan Pelajaran yang Telah Diperoleh Siswa.....	64
Gambar 4.39 Diagram Batang Membantu Kesulitan Belajar Bahasa Jawa.....	65
Gambar 4.40 Diagram Batang Tingkat Motivasi Belajar Bahasa Jawa.....	66
Gambar 4.41 Karakter Perempuan.....	68
Gambar 6.1 Dokumentasi pre-test siswa kelas 5 di SDN Duren 01.	89
Gambar 6.2 Dokumentasi Pre-test siswa kelas 6 di SDN Duren 01.....	89
Gambar 6.3 Dokumentasi pre-test siswa kelas 5A dan 5B di SDN Bawen 01.....	90
Gambar 6.4 Siswa mengerjakan kuisioner pre-test.....	90
Gambar 6.5 Dokumentasi post-test.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Pre-Test</i>	74
Lampiran 2. Hasil <i>Pre-Test</i>	77
Lampiran 3. <i>Post-Test</i>	85
Lampiran 4. Hasil <i>Post-Test</i>	87
Lampiran 5. Dokumentasi.....	89

