

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang paling banyak dituturkan di Indonesia. Meskipun demikian, ragam bahasa Jawa *krama* semakin terancam kelestariannya. Berbagai penelitian menunjukkan penurunan kualitas dan kuantitas penutur bahasa Jawa *krama* di daerah penutur bahasa Jawa, khususnya pada generasi muda. Keberlangsungan ragam bahasa *krama* menjadi penting, tidak hanya sebagai salah satu warisan budaya, namun juga sebagai salah satu cara bagi generasi muda untuk belajar unggah-ungguh atau sopan santun kepada orang tua.

Faktor-faktor yang melatarbelakangi menurunnya penggunaan bahasa Jawa *krama* beragam, mulai dari keluarga dan lingkungan yang tidak membiasakan anak untuk berbahasa *krama*, anak yang takut salah ketika menggunakan bahasa *krama*, adanya anggapan bahwa bahasa *krama* sukar dipelajari, hingga kurangnya pilihan media pembelajaran bahasa *krama* yang menarik

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H. Metode ini dinilai dapat memetakan data secara rinci dan tepat sasaran. Tahapan yang dilakukan dalam perancangan ini terdiri dari penyusunan ide, pengumpulan data, identifikasi dan analisis data, *rough layout*, gambar ilustrasi, tata letak, uji coba permainan pada target perancangan, revisi, dan *finishing*

Card game menjadi media yang dianggap sesuai dalam menjawab permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Jawa *krama* untuk remaja awal. *Card game* “*Uri-Uri*” memungkinkan adanya partisipasi aktif, baik antar pembelajar maupun antara pembelajar dan pengajar, memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk berlatih langsung mengucapkan kata-kata yang ada yang ditemui selama permainan berlangsung dengan pembelajar lainnya, serta dapat menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan masing-masing pembelajar.

Card game “Uri-Uri” yang terdiri dari 56 kata kerja yang biasa digunakan sehari-hari oleh target perancangan dimaksudkan untuk melatih remaja untuk menggunakan bahasa Jawa krama ketika berkomunikasi dengan orang tua. Karena sifat *card game* yang praktis, portabel, dan relatif terjangkau, pembelajaran dengan *card game* dapat dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja, baik di sekolah, komunitas belajar, hingga sebagai media rekreasi-edukasi dalam keluarga.

Pelestarian bahasa Jawa ragam *krama* di kalangan generasi muda membutuhkan cara-cara kreatif sehingga generasi muda mau belajar menggunakan bahasa Jawa *krama* dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perancangan media pembelajaran yang tepat, dibutuhkan media dan strategi yang sesuai dengan kemampuan *target audience* dalam belajar, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Perancangan *card game* ini merupakan salah satu cara untuk menjangkau remaja awal sehingga mau belajar bahasa Jawa *krama* dengan interaktif dan menarik. Perancangan *card game* media pembelajaran bahasa Jawa *krama* bagi remaja awal ini dimaksudkan untuk membantu remaja awal dalam memperluas kosakata bahasa Jawa *krama* sehingga remaja dapat berkomunikasi dengan orang yang lebih tua dengan menggunakan bahasa Jawa yang tepat, yakni bahasa Jawa *krama*

B. Saran

Dalam penyusunannya, penulis tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan tahapan perancangan. Penulis memberikan saran untuk perancang media pembelajaran bahasa *krama* selanjutnya untuk mencari media dan strategi yang menarik sehingga dapat menarik minat generasi muda dalam berbahasa *krama* lebih lagi. Misalnya dengan mengembangkan permainan kartu yang tidak hanya terbatas pada kosakata kata kerja, namun kosakata lainnya yang lebih beragam. Ataupun dengan mengelompokkan kosakata bahasa Jawa krama ke dalam lingkup penggunaan target perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Nothofer, Berndt. 2009. "Javanese". Dalam Keith Brown; Sarah Ogilvie. *Concise Encyclopedia of Languages of the World*. Oxford: Elsevier.
- Parlett, David. 2008. *The Penguin Book of Card Games*. New York: Penguin Books.
- Poedjosoedarmo, Soepomo. 1968. "Javanese Speech Levels". Indonesia. Cornell University Press.
- Sasongko. 2004. *Unggah-ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paramalingua.

Jurnal :

- Alfarisy, Fitri, Sephia Marginingtiastuti, Rosana Ambarwati, Lesen Ambarsari. 2022. "Penyebab Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa *Krama* Oleh Kalangan Muda di Desa Banyudono". *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora* Vol. 06, No. 1, Juni 2022
- Bhakti, Wirayudha Pramana. 2020. "Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Keluarga Di Sleman". *Jurnal Skripta*, Volume 6 No 2, November 2020
- Chotimah, Chusnul. Untari, Mei Fita Asri. Budiman, M. Arief (2019) Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun *International Journal of Elementary Education*. Volume 3, Number 2, pp. 202-209.
- Darimi, Ismail. 2017. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* Volume 1, Nomor 2, Oktober 2017

- Dewi, Winda Mei Puspita. 2017. "Eksistensi Penggunaan Ragam Bahasa Jawa *Krama* Pada Anak Usia 9-10 Tahun di Desa Tanjunganom Kecamatan Banyuurip Kabupaten Purworejo". Vol. / 11 / No. 01 / September 2017
- Khususiyah, Devi Kusuma Ardhani, Nora Yuniar Setyaputri. 2019. "Eksklusivisme Bahasa Jawa di Kalangan Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0". Jurnal Semdikjar 3
- Marinda, Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar." *An-Nisa'*, Vol. 13, No. 1, 2020.
- Puspitasari, Fina Dwi Anisa. 2017. "Faktor Kesulitan Belajar Bahasa Jawa Ragam *Krama* Siswa Smp Negeri 40 Semarang". *Piwulang Jawi* 5 (1) (2017)
- Soedarso, Nick. 2014. "Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada". *Jurnal Humaniora* Vol. 5 No. 2
- Suryadi. M. 2017. "Faktor Internal Lemahnya Penguasaan Bahasa Jawa *Krama* pada Generasi Muda". *NUSA*, Vol. 12. No. 4 November 2017

Sumber Internet :

- Allen, Britany, Helen Waterman. "Stages of Adolescence". 28 Maret 2019. Diakses dari <https://www.healthychildren.org/English/ages-stages/teen/Pages/Stages-of-Adolescence.aspx> pada 23 November 2022.
- Board Games Galore Wikia. 2022. Diakses dari <https://board-games-galore.fandom.com/wiki/Uno> pada 15 Januari 2023.
- Ethnologue. "Javanese". 2022. Diakses dari <https://www.ethnologue.com/language/jav> pada 31 Desember 2022.

- Haley, Allan. 2019. Diakses dari <https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications> pada 21 April 2023
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. "Ilustrasi". 2016. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ilustrasi>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. "Visual". 2016. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/visual> pada 20 April 2023.
- Parlett, David. "card game". Encyclopedia Britannica, 30 Sep. 2013, Diakses dari <https://www.britannica.com/topic/card-game> pada 11 January 2023.
- Ultra Board Games. 2020. List UNO Cards. Diakses dari <https://www.ultraboardgames.com/uno/cards.php> pada 20 April 2023.
- University of Southern Maine. 2021. Using Flashcards | Academic Gains through Improved Learning Effectiveness (AGILE) |. Diakses dari <https://usm.maine.edu/agile/using-flashcards> pada 13 Januari 2023.
- Washington State University. 2022. Diakses dari <https://libguides.libraries.wsu.edu/c.php?g=925543&p=6670928#:~:text=UNO%20is%20a%20multi%2Dplayer,drawing%20cards%20from%20the%20deck> pada 14 Januari 2023.
- WHO. "Adolescent Health". Diakses dari https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1 pada 22 November 2022.