

# Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android

Muhammad Iqbal Hanafri<sup>1</sup>, Agus Budiman<sup>2</sup>, Nugroho Arif Akbar<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Dosen STMIK Bina Sarana Global, <sup>3</sup>Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : <sup>1</sup>miqbalhanafri@stmikglobal.ac.id, <sup>2</sup>agusbudiman@stmikglobal.ac.id, <sup>3</sup>nugroho.arriev@gmail.com

**Abstrak**— Bahasa Jawa adalah sebuah kebudayaan asli Indonesia yang bisa membuat Indonesia menjadi sangat kaya, akan tetapi untuk melestarikannya bukanlah hal yang mudah apalagi jika sudah membicarakannya di sebuah kota besar yang notabennya jauh dari lingkungan suasana Jawa. Para orang tua anak-anak dari keturunan suku Jawa akan menurunkan apa yang sudah mereka dapat dari kecil dengan cara mengajarkannya kepada anak-anaknya mulai dari usia dini, dengan harapan bisa terus melestarikannya sampai dewasa karena pohon yang baik adalah pohon yang sudah bagus dari bibitnya, atau harus dibentuk sejak dini oleh orang tuanya. Dengan menggunakan metode konvensional akan sulit untuk para orang tua mengajarkannya kepada anak-anak mereka, jadi dengan menggunakan metode game edukasi yang ditanamkan pada sebuah ponsel pintar atau smartphone yang sudah menjalankan Android sebagai sistem operasinya adalah cara yang paling ampuh untuk mengenalkan bahasa Jawa kepada anak-anak usia 5 – 10 tahun, karena dengan metode seperti itu tetap akan memberikan informasi atau ilmu kepada anak-anak walaupun anak-anak tersebut hanya bermain game, dan setelah itu bisa pelan-pelan mengajak anak tersebut untuk lebih dalam mempelajari bahasa Jawa dan mengajaknya untuk melestarikannya.

**Kata kunci**— Bahasa Jawa, Game Edukasi, Android.

## I. PENDAHULUAN

Anak-anak yang berasal dari keluarga suku Jawa berusia 5 tahun sampai 10 tahun atau dari sekolah TK (taman kanak-kanak) sampai sekolah dasar kelas 5 bahasa Jawa sangat asing bagi mereka, karena bahasa tersebut sudah tidak digunakan lagi secara reguler seperti keadaan keluarga suku Jawa yang tinggal di daerah yang memang kental dengan suasana Jawa.

Adapun para orang tua tetap ingin menurunkan bahasa suku asli dari orang tuanya kepada anaknya, jadi mulailah proses pembelajaran bahasa Jawa kepada anak-anaknya di rumah. Namun ada permasalahan yang membuat anak-anak tersebut sulit untuk tertarik dengan bahasa Jawa dan orang tua tidak punya cara lain untuk mengajarkannya selain dengan cara metode pembelajaran yang biasa atau bisa disebut konvensional.

Anak-anak pada usia seperti itu sangat menggemari apa yang dinamakan game yang dimainkan pada smartphone mereka atau milik orang tuanya. Namun para orang tua tidak ingin anak-anaknya hanya bermain saja setiap hari dengan smartphone tersebut, tetapi menginginkan anaknya tetap belajar dirumahnya selain belajar di sekolah, terlebih bagi keluarga suku Jawa yang ingin anak-anaknya belajar bahasa

Jawa yang mana pelajaran tersebut tidak diajarkan di sekolah khususnya wilayah Tangerang yang notabennya penduduk asli atau penduduk pribuminya merupakan keturunan dari suku Sunda.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Game

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut Anggara (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010:6) “game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing”.

### B. Pendidikan

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia, dalam hal ini adalah peserta didik, tujuannya adalah untuk membuat peserta didik itu paham, mengerti serta mampu berfikir lebih kritis. Pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan lingkungan masyarakatnya. Pendidikan merupakan proses yang terus-menerus, tidak berhenti.

### C. Game Edukasi

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis permainan ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini, bukan tingkat kesulitan permainannya yang dipentingkan.

### D. Android

“Android merupakan sebuah sistem operasi mobile yang *open source*. Android sendiri mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi mobile yang berbasis Linux Kernel yang dikembangkan oleh Google dan Open Handset Alliance. Tujuan dari Android *Open Source Project* adalah untuk membangun produk *real-world* yang dapat meningkatkan pengalaman para pengguna perangkat mobile” (Android Open Source Project, 2013).

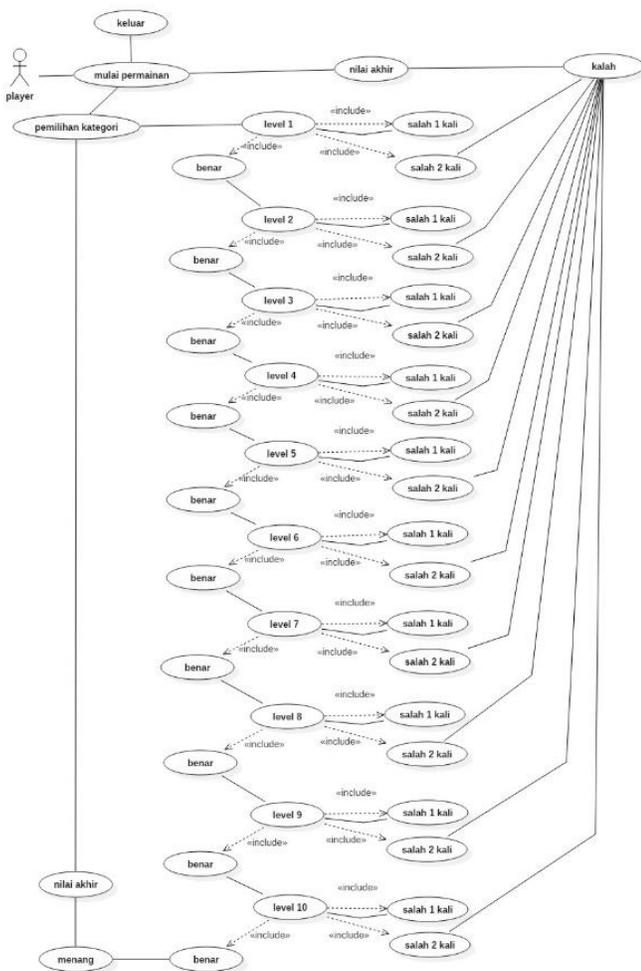
E. Adobe Flash

Menurut Aaron Jibril (2011:3), “Adobe flash adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan para designer untuk menghasilkan karya-karya profesional, terlebih pada bidang animasi.”

F. UML

Menurut Nugroho, (2010:6) “UML (*Unfied Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek). Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga mudah dipelajari dan dipahami”.

III. KONSEP YANG BERJALAN



Gambar 1. Use Case Diagram yang Berjalan

Pemain akan memilih salah satu dari kategori tersebut dan akan menuju halaman permainan yang akan menampilkan sebuah gambar sesuai dengan kategori yang sudah dipilih dan ada 4 (empat) pilihan jawaban yang salah satunya benar. Jika *player/user* berhasil memilih jawaban benar maka *player/user* akan dibawa kepada menu permainan ke level berikutnya sampai dengan level 15 disetiap kategorinya, namun jika *player/user* menjawab dengan salah maka akan diberi

kesempatan sampai 2 (dua) kali lagi untuk menjawabnya, tapi ketika jawaban ketiga salah, maka akan dibawa ke halaman kalah yang akan menampilkan nilai *player/user* yang berhasil dicapai dan akan dibawa menuju ke menu utama dengan pilihan *player/user* ingin keluar dari permainan atau bermain lagi di kategori yang sama atau memilih kategori yang berbeda.

IV. PEMBAHASAN

Pada tahapan ini adalah untuk pembangunan game edukasi yang akan berisikan beberapa halaman yang akan dijadikan sebagai tempat untuk bermain, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Halaman utama



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama

b. Halaman pemilihan kategori



Gambar 3. Tampilan Pemilihan Kategori

c. Halaman permainan



Gambar 4. Tampilan Halaman Permainan

e. Halaman selesai permainan / kalah



Gambar 6. Tampilan Halaman Selesai Permainan

d. Halaman jawaban salah



Gambar 5. Tampilan Halaman Jawaban Salah

f. Halaman winner / menang



Gambar 7. Tampilan Halaman Winner

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

- a. Proses pembelajaran bahasa Jawa yang dilakukan ssat ini oleh orang tua kepada anaknya didalam sebuah keluarga keturunan suku Jawa di RW 027 Blok UE Dasana Indah, Kec. Kelapa Dua, Kel. Bojong Nangka, Kab. Tangerang,

Prov. Banten adalah dengan cara yang konvensional.

- b. Proses pengajaran dengan cara konvensional sangat sulit dimengerti oleh anak dan para orang tua kesulitan untuk mengajarkannya. Selain kendala tersebut ada juga kendala seperti anak tersebut malas untuk belajar bahasa Jawa dikarenakan bahasa tersebut dianggap kuno dan tidak ada gunanya untuk dia, dia (si anak) lebih memilih untuk mempelajari bahasa lainnya, ya benar bahasa asing misalnya bahasa Inggris, Mandarin, Jepang, dan lainnya. Atau lebih memilih untuk bermain game biasa yang mereka mainkan tanpa yang tidak ada edukasinya khususnya bahasa Jawa.
- c. Dengan menggunakan sebuah media yang disukai anak-anak berusia 5 sampai 10 tahun sekarang yaitu sebuah game. Orang tua yang ingin mengajarkan bahasa Jawa kepada anaknya bisa menggunakan game edukasi yang sudah dibangun dan dikembangkan. Dengan belajar sambil bermain game, maka anak tersebut akan tertarik untuk memainkannya serta mempelajari bahasa Jawa secara perlahan. Bahkan secara tidak langsung pemain atau anak tersebut dan orang tuanya bisa ikut turut serta melestarikan sebuah budaya lokal untuk makin dicintai oleh penduduknya sendiri di tanah sendiri.

#### B. Saran

Setelah membangun dan mengembangkan game edukasi ini, ada beberapa saran yang harus diterapkan guna pengembangan game edukasi tebak gambar bahasa Jawa yang lebih lanjut, diantaranya sebagai saran untuk dipertimbangkan adalah sebagai berikut :

- a. Untuk jawaban benar atau salah bisa diberi efek suara agar anak-anak berusia 5 sampai 10 tahun bisa lebih tertarik.
- b. Dalam permainan juga ditambahkan beberapa animasi yang bisa membuat pemain makin tertarik untuk memainkan game edukasi tersebut.
- c. Untuk level bisa ditambahkan atau dikembangkan lagi lebih banyak di setiap sublevelnya, yang sekarang di setiap sublevel hanya berisikan 15 (lima belas) soal atau hanya sampai level 15, bisa dikembangkan menjadi 30 – 50 level lagi, supaya pemain bisa lebih banyak mempelajari bahasa Jawa lebih luas.
- d. Untuk jenis subitem bisa dikembangkan dan ditambahkan, yang saya bangun sekarang hanya ada 4 item pilihan untuk dimainkan yaitu Hewan, Buah & Sayuran, Peralatan Sekolah, dan Kendaraan. Bisa ditambahkan lagi seperti makanan khas Jawa, kegiatan sehari-hari, dan sebagainya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achmadi, *Edukasi*, Jakarta, 2010.
- [2] Google, *Android Open Source Project*, Google [online]. Available: <http://source.android.com/about/philosophy.html>. [Diakses April 2014].
- [3] Z. R. Fahrul, *Mahir Membuat Game Dalam 1 Jam*, Yogyakarta, 2010.
- [4] Handritantini, *Game Edukasi*, Bandung, 2010.
- [5] A. Jibril, *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*, C.V Andi Offset, Yogyakarta, 2011.
- [6] D. Joker, *Kelebihan dan Kekurangan Adobe Flash*, 2014. <https://blog.ub.ac.id/dejoker/2010/03/21/adobe-flash/> [Diakses Juni

- 2014]
- [7] N. Safaat, *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*, Informatika, Bandung, 2012.
- [8] Nugroho, *UML (Unified Modeling Language)*, Yogyakarta, 2010.
- [9] Poedjosoedarmo, *Tingkat Tutur Bahasa Pada Bahasa Jawa*, Yogyakarta, 1979.
- [10] Romdoni, *Aplikasi Mobile*, Jakarta, 2010.
- [11] Sudaryanto, *Tata Bahasa Jawa*, Yogyakarta, 1992.
- [12] Widodo, *UML (Unified Modeling Language)*, Jakarta, 2010.