

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan guna menanamkan karakter dan mengembangkan potensi yang dimiliki generasi penerus bangsa. Berdasarkan Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.² Pendidikan anak usia dini dilakukan untuk mempersiapkan anak agar tumbuh kembangnya dapat menunjang anak mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan anak usia dini membantu anak dalam memberikan perhatian khusus terhadap proses tumbuh kembang anak. Anak usia dini yang masih berada di rentang usia 0-6 tahun merupakan anak yang sedang dalam fase *golden age*. Anak memiliki kemampuan menyerap informasi yang sangat baik dari lingkungan sekitarnya.³ Fase ini sangat penting untuk menyampaikan kepada anak mengenai pengetahuan dan norma-norma yang berlaku sebagai bekal yang bisa diterapkan di jenjang sekolah yang lebih tinggi.

² Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (Jakarta: Kemdikbud, 2022), hal. 3.

³ Nurul Annisa Dewantari Nasution dkk, Tumbuh Kembang Anak dan Pola Pengasuhan Orang Tua pada Masa *Golden Age* di RA Vinnaja Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*. No. 1 Vol. 5, 2021.

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada pendidikan formal yang diperuntukkan anak usia 4-6 tahun dengan lama pendidikan antara 1-2 tahun. Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan mempersiapkan anak dalam menempuh pendidikan dasar. Taman Kanak-Kanak menjadi wadah bagi anak usia dini dimana anak memiliki kepekaan dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga tepat untuk menanamkan dasar-dasar nilai kehidupan. Dalam kehidupan tidak lepas dari komunikasi. Berbahasa merupakan hal yang erat kaitannya dengan komunikasi. Bahasa dapat dituangkan secara lisan maupun tulisan dengan tujuan berkomunikasi.⁴ Pada saat berinteraksi dengan orang lain maka tak lepas dari komunikasi, dan berkaitan erat dengan bahasa.

Bahasa merupakan bagian yang penting dalam melakukan aktivitas di kehidupan sehari-hari. Bahasa merupakan sesuatu yang digunakan untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain⁵. Salah satu ragam bahasa yaitu bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa khas suku Jawa, dimana suku Jawa merupakan suku besar yang terdapat di Indonesia. Suku Jawa di Indonesia menyentuh 41% dari total populasi di Indonesia.⁶ Bahasa Jawa masih digunakan hingga saat ini oleh penduduk Jawa. Bahasa Jawa terbagi menjadi beberapa bagian yaitu bahasa Jawa ngoko dan bahasa Jawa krama yang keduanya memiliki fungsi tersendiri.

⁴ Martinus Tekege, Sistem Informasi Sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) YPPGI Marantha Nabire Kabupaten Nabire. *Jurnal Lokus Penelitian dan Pengabdian*. No. 3 Vol. 2, 2023.

⁵ Yusri dan Mantasiah R, *Linguistik Mikro Kajian Internal Bahasan dan Penerapannya*, (Sleman: CV Budi Utama, 2020), hal. 1.

⁶ Rizki Mustikasari dan Cutiana Windri Astuti, Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa pada Siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo. *ALINEA: Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajaran*. No. 1 Vol. 9, 2020.

Bahasa Jawa krama merupakan salah satu kebudayaan dan sebagai identitas suatu bangsa yang mencerminkan budaya dari suku Jawa. Pada era globalisasi ini, kebudayaan Jawa khususnya bahasa Jawa krama mulai terkikis seiring berjalannya waktu. Perlunya mengenalkan dan menanamkan bahasa Jawa krama ini berjalan beriringan dengan pelestarian budaya Jawa. Bahasa Jawa krama mengandung nilai moral di dalamnya, sehingga berkaitan dengan sopan santun atau *unggah-ungguh* saat berinteraksi dengan orang lain.⁷ Sopan santun tersebut mencerminkan diri dan bahasa Jawa itu sendiri.

Bahasa Jawa masih digunakan dalam komunikasi sehari-hari, namun untuk bahasa Jawa krama pengecualian. Penelitian yang dilakukan oleh Elysa Tri Nur Wijayanti, Rifa Suci Wulandari, dan Rizki Mustikasari menyatakan bahwa hanya sebanyak 30% anak yang mau mempelajari bahasa Jawa, dan 70% lainnya adalah anak yang tidak mau belajar bahasa Jawa. Rendahnya minat anak dalam mempelajari bahasa Jawa mengakibatkan kosakata bahasa Jawa pada anak menjadi rendah pula serta berakibat anak akan kesulitan dalam menggunakan bahasa Jawa.⁸ Sehingga anak-anak banyak yang merasa asing dengan bahasa Jawa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hafizrul Ladifa, Yemima Ayu Putri Josaphat, Serena Wina Coren Khana, Sabrina Fahma Nakhya Syach, dan Annisa Nur Cahyaningrum, mengatakan bahwa eksistensi bahasa Jawa krama sudah mulai memudar bagi masyarakat Jawa, karena para generasi muda yang lahir

⁷ Umi Nadhiroh dan Bagus Wahyu Setyawan, Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah*. No. 1 Vol. 3, 2021.

⁸ Elysa Tri Nur Wijayanti dkk, Pengaruh Animasi Cerkak Terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Jawa Krama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Mentasi*. No. 2 Vol. 4, 2024.

dan dibesarkan di Jawa hanya mengerti bahasa Jawa ngoko yang biasa digunakan untuk berbicara dengan teman sebaya atau lebih muda. Saat berbicara dengan yang lebih tua, mereka lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia yang sopan karena mereka tidak dibiasakan dari kecil untuk menerapkan bahasa Jawa krama, bahkan jarang ada orang tua yang mengajarkan bahasa Jawa krama pada anaknya sehingga anaknya lebih mengerti bahasa Jawa ngoko daripada bahasa Jawa krama.⁹ Mengingat pentingnya menjaga eksistensi bahasa Jawa krama ini maka salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu disesuaikan dengan karakter anak yaitu alat permainan edukatif sehingga anak dapat bermain sambil belajar.

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus dengan mempertimbangkan kebutuhan dan usia anak guna membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat permainan edukatif dapat membantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga guru dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki anak-anak. Penyampaian materi pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif akan dapat mendorong anak untuk lebih minat belajar tanpa tekanan. Selain menyenangkan, dengan alat permainan edukatif anak dapat mengenal dan memahami mengenai konsep angka dan huruf, psikomotor, bahasa, maupun moral dan sosial melalui kegiatan bereksperimen dan eksplorasi.¹⁰ Sehingga

⁹ Hafizrul Ladifa dkk, Eksistensi Bahasa Jawa bagi Masyarakat Jawa di Era Westernisasi Bahasa. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*. No. 1 Vol. 6, 2021.

¹⁰ Sry Anita Rachman dkk, Pelatihan Pembuatan Media Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Guru PAUD di Desa Sikur Barat. *Insanta: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. No. 1 Vol. 1, 2023.

perkembangan anak dapat dioptimalkan melalui penggunaan alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Seorang pendidik harus pandai dalam menentukan alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak. Perkembangan anak berhasil dicapai tidak lepas dari peran guru dalam menentukan alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran.¹¹ Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina Pare diperoleh informasi dari kepala sekolah bahwa alat permainan edukatif yang menunjang pengenalan bahasa Jawa krama belum digunakan di TK Negeri Pembina Pare. Kegiatan belajar mengajar digunakan guru untuk mengenalkan budaya Jawa kepada anak, seperti mengenakan pakaian adat Jawa, dan mengulas makanan khas daerah. Kepala sekolah menuturkan bahwa untuk penerapan bahasa Jawa krama belum terlaksana secara optimal di sekolah tersebut, dikarenakan anak terbiasa menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Jawa ngoko saat berada di sekolah maupun di rumah.¹² Oleh karena itu, pemberian stimulasi bahasa Jawa krama ini dikemas melalui permainan, yaitu permainan Ular Tangga Pibaja.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Tujuan permainan ini adalah sampai pada kotak finish setelah melewati berbagai rintangan di kotak-kotak yang sebelumnya telah dilewati. Namun dalam permainan ular tangga pibaja, anak diharapkan dapat memahami dan menguasai materi mengenai bahasa Jawa krama dengan cara

¹¹ Yolanda Pahrul, Analisis Pemahaman Guru Taman Kanak-Kanak terhadap Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. No. 4 Vol. 4, 2022.

¹² Wawancara dengan Dwi Rilistianti, Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Pare, tanggal 23 Januari 2025.

yang menyenangkan sehingga anak lebih minat dan tertarik dalam mempelajari bahasa Jawa krama. Adanya permainan ini membawa peran penting dalam pembelajaran yang berarti bagi anak, sehingga anak dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru.

Penelitian terkait penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jawa sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya dilakukan oleh Dini Afrian Safitri, yang menemukan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berdampak positif dalam meningkatkan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Penggunaan permainan ular tangga merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman anak terhadap materi khususnya yang sulit diterima tanpa perantara.¹³ Penelitian yang lain dilakukan oleh Sinantin Mahtawarni mengatakan bahwa permainan ular tangga dapat menjaga ingatan anak dan memudahkan untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya, karena dengan bermain sambil belajarnya anak akan merangsang perkembangan anak.¹⁴ Penelitian yang lain dilakukan oleh Khomsin dan Rahimmatussalisa, yang menemukan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata pada anak usia dini. Penggunaan ular tangga dipilih karena agar anak tidak merasa terbebani dalam memahami

¹³ Dini Afrian Safitri, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2021, hal. 11

¹⁴ Sinantin Mahtawarni, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Mengenal Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Darussalam, 2021, hal. 2.

kosakata.¹⁵ Anak akan diajak untuk bermain sambil belajar menggunakan permainan ular tangga tersebut.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Elvira Ayuniar dan Asidigisianti Surya Patria, yang menemukan bahwa media perancangan berupa aplikasi buku cerita bergambar digital layak dan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang diteliti, yaitu melestarikan bahasa Jawa melalui media yang mampu memikat keluarga untuk memperkenalkan dan mengajarkan bahasa Jawa kepada anak.¹⁶ Penelitian yang lain dilakukan oleh Ika Puji Astuti dan Dwiana Asih Wiranti, yang menemukan bahwa stimulasi nilai-nilai Bahasa Jawa dapat menumbuhkan sikap sopan santun dan karakteristik yang baik pada diri anak. Dalam hal ini stimulasi dilakukan dengan cara mengajarkan dan mempraktikkan secara langsung dalam percakapan dengan orang lain, kemudian menggunakan metode bercerita, serta metode bermain.¹⁷ Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan anak dapat diasah melalui permainan seperti pada permainan ular tangga, karena dengan demikian anak dapat mudah memahami dan mengingat apa yang telah dimainkan dan apa yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 10 lembaga, diperoleh hasil bahwa sebanyak 8 lembaga lebih mengutamakan pengenalan kosakata

¹⁵ Khomsin dan Rahimmatussalisa, Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. No. 1 Vol. 10, 2021.

¹⁶ Elvira Ayuniar dan Asidigisianti Surya Patria, Perancangan Buku Digital *Gogor lan Pitakonane* sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa untuk Anak Usia 2-6 Tahun. *Jurnal Barik*. No. 1 Vol. 2, 2021.

¹⁷ Ika Puji Astuti dan Dwiana Asih Wiranti, Stimulasi Nilai-Nilai Budaya Bahasa Jawa Melalui Program *Javanese Day* di TK Pertiwi Sowan Kidul Kabupaten Jepara. *Vilvatika: Jurnal Pengembangan Bahasa dan Sastra Daerah*. No. 2 Vol. 1, 2023.

tentang anggota tubuh dan 2 lembaga lebih mengutamakan pengenalan kosakata tentang kata kerja. Sebesar 80% lembaga mengatakan bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari sesuatu dengan melibatkan hal-hal yang terdekat dengan anak, seperti halnya anggota tubuh yang dapat disentuh langsung oleh anak.¹⁸ Berdasarkan hal tersebut, peneliti menetapkan bahwa permainan Ular Tangga Pibaja ini didesain khusus untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jawa krama mengenai anggota tubuh.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengembangkan APE Ular Tangga Pibaja sebagai alat permainan yang dapat menunjang pengenalan bahasa Jawa krama dengan cara yang menyenangkan. Oleh sebab itu, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan APE Ular Tangga Pibaja untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Pare”.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Pendidik masih jarang menerapkan bahasa Jawa krama dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- b. Belum tersedianya alat permainan edukatif mengenai pengenalan bahasa Jawa krama.

¹⁸ Wawancara dengan Uswatul Farida, Kepala Sekolah RA KM XXII Pandan, tanggal 23 Januari 2025.

- c. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan bahasa Jawa krama karena kebiasaan sehari-hari menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa ngoko.

2. Pembatasan Masalah Penelitian

Pokok masalah dalam penelitian ini memiliki beberapa cakupan. Pembatasan masalah dibuat untuk menghindari luasnya ruang lingkup penelitian serta agar penelitian lebih fokus pada tujuan. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan berupa Ular Tangga Pibaja (Pintar Bahasa Jawa).
- b. Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan merupakan alat permainan edukatif untuk anak usia 5-6 tahun.
- c. Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan berisi materi tentang anggota tubuh.
- d. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian Pengembangan APE Ular Tangga Pibaja untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jawa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Pare, maka rumusan masalah yang difokuskan yaitu :

- a. Bagaimana pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja berdasarkan model pengembangan ADDIE?

- b. Bagaimana kelayakan pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja untuk anak usia 5-6 tahun?
- c. Bagaimana keefektivan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1. Menghasilkan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja (Pintar Bahasa Jawa) untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa krama berdasarkan model pengembangan ADDIE.
- 2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja (Pintar Bahasa Jawa) untuk anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pare.
- 3. Mendeskripsikan keefektivan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja (Pintar Bahasa Jawa) untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pare.

D. Manfaat Pengembangan

- 1. Manfaat Ilmiah (Teoritis)

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat yaitu:

- a. Memberikan pengetahuan dari pengembangan alat permainan edukatif ular tangga pibaja (pintar bahasa Jawa) yang telah dimodifikasi.

- b. Memberikan wawasan ilmu dalam pendidikan anak usia dini, yakni dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan alat permainan edukatif ular tangga pibaja (pintar bahasa Jawa).

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini yakni memberikan pemahaman mengenai pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja (Pintar Bahasa Jawa) pada anak usia 5-6 tahun.

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan alat permainan edukatif untuk menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Jawa krama anak pada saat pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk menarik rasa ingin tahu anak dalam proses pembelajaran mengenai bahasa Jawa serta menjadi alat belajar yang menyenangkan bagi anak dan lebih mudah dipahami. Penggunaan alat permainan edukatif ular tangga pibaja ini dapat mengasah kemampuan anak mengenai kosakata bahasa Jawa krama, selain itu anak juga diajak menghitung melalui dadu yang kemudian dianalisis sesuai dengan petak-petak yang terdapat dalam ular tangga Pibaja ini.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti terkait karya ilmiah secara langsung yang terdapat di lapangan serta mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jawa krama anak melalui alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja (Pintar Bahasa Jawa).

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja (Pintar Bahasa Jawa) untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa ini memiliki beberapa asumsi dan batasan yang menjadi titik ukur dalam pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja yaitu:

1. Produk pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja hanya sebatas pada alat permainan edukatif berupa alat pendukung proses pembelajaran.
2. Produk pengembangan alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja hanya sebatas pada pengembangan kemampuan kosakata bahasa Jawa krama anak usia 5-6 tahun
3. Isi materi dalam alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja hanya sebatas pada materi berupa kosakata bahasa Jawa krama mengenai anggota tubuh.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk berupa alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun yang dimodifikasi sebagai salah satu permasalahan yang telah dipaparkan pada rumusan sebelumnya, produk ini ditujukan untuk pendidik sebagai media

perkembangan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun, dengan rincian sebagai berikut:

1. Produk alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang dirancang untuk anak usia 5-6 tahun dengan media berupa banner berukuran 160 x 160 cm dan dadu berukuran 22 x 22 cm.
2. Produk alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja dirancang dengan desain yang menarik bagi anak, pemilihan warna yang bervariasi serta isi materi tentang pertanyaan yang menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Jawa krama yang terdiri atas 20 petak. Materi yang dimuat mengenai kosakata tentang anggota tubuh.
3. Dadu dibuat dari kain flanel yang diisi dakron.
4. Produk alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja meliputi beberapa tahap yang akan dilewati oleh peserta didik.
5. Produk alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja dapat dimainkan dengan petunjuk penggunaan sebagai berikut:
 - a. Permainan diawali dengan berdoa terlebih dahulu
 - b. Menentukan siapa yang akan bermain pertama kali dengan cara hompimpa terlebih dahulu
 - c. Anak sebagai pion berdiri diatas “*start*”
 - d. Seluruh pemain hompimpa dulu, pemain yang mendapatkan giliran pertama melemparkan dadu

- e. Kemudian anak berjalan dengan jumlah sesuai dengan yang tertera di dadu, misalnya pada saat anak melempar dadu mendapatkan angka 5 maka anak melangkah sebanyak 5 langkah
- f. Apabila anak sudah melangkah dan berdiri di salah satu petak, maka anak harus menjawab pertanyaan yang tertera pada petak tersebut
- g. Ikuti petunjuk pada permainan, jika berhenti pada gambar ular maka menunjukkan langkah turun, jika berhenti pada gambar tangga maka menunjukkan langkah naik
- h. Anak yang berhasil mencapai kotak “*finish*” adalah pemenangnya
- i. Permainan diakhiri dengan hamdallah.

G. Orisinalitas Produk

Orisinalitas dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dalam hal ini mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki persamaan tema pembahasan dalam bentuk skripsi/tesis/jurnal dan lain sebagainya. Berikut disajikan tabel 1.1 orisinalitas penelitian produk yang akan dikembangkan.

Tabel 1. 1
Orisinalitas Penelitian

No	Nama	Perbedaan	Persamaan	Orisinal Penelitian
1.	Dini Afrian Safitri. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Islam	Aspek yang dikembangkan pada penelitian terdahulu yaitu aspek kognitif, sedangkan penelitian ini untuk menstimulasi kemampuan kosakata	Persamaan keduanya yaitu menggunakan permainan ular tangga, selain itu jenis penelitian yang digunakan juga sama yaitu	Media berupa banner.

No	Nama	Perbedaan	Persamaan	Orisinal Penelitian
	Negeri Raden Intan Lampung. Skripsi. 2021. ¹⁹	bahasa Jawa kromo.	Research and Development (R&D).	
2.	Sinantin Mahtawarni. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Mengenalkan Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Darussalam. Skripsi. 2021. ²⁰	Media permainan untuk mengenalkan angka pada anak, sedangkan media yang dikembangkan peneliti untuk menstimulasi kemampuan kosakata bahasa Jawa kromo.	Memiliki persamaan pada media yang dikembangkan yaitu berupa permainan ular tangga, serta kesamaan usia yaitu 5-6 tahun.	Permainan yang dikembangkan lebih spesifik pada stimulasi kemampuan kosakata bahasa Jawa krama.
3.	Khomsin dan Rahimmatussalisa. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. Jurnal. Jurnal Pendidikan Anak. 2021. ²¹	Pada penelitian terdahulu subjek berusia 4-6 tahun, sedangkan subjek peneliti berusia 5-6 tahun. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode R&D.	Sama-sama menggunakan permainan ular tangga dalam mengenalkan kosakata.	Materi yang dikembangkan berupa kosakata anggota tubuh.
4.	Elvira Ayuniar dan Asidigisianti Surya Patria. Perancangan Buku Digital “Gogor	Penelitian terdahulu mengembangkan aplikasi buku cerita bergambar digital	Sama-sama mengembangkan media untuk menstimulasi	Media yang dikembangkan berupa APE Ular Tangga.

¹⁹ Dini Afrian Safitri, Pengembangan Media Permainan..., hal. iii.

²⁰ Sinantin Mahtawarni, Pengembangan Media Permainan..., hal. v.

²¹ Khomsin dan Rahimmatussalisa, Efektivitas Media Permainan..., hal. 27.

No	Nama	Perbedaan	Persamaan	Orisinal Penelitian
	<i>lan Pitakonane</i> ” sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa untuk Anak Usia 2-6 Tahun. Jurnal. Jurnal Barik. 2021. ²²	dalam bahasa Jawa dan ditujukan untuk anak usia 2-6 tahun. Sedangkan peneliti mengembangkan APE Ular Tangga Pibaja dan diperuntukkan anak usia 5-6 tahun.	kemampuan bahasa Jawa.	
5.	Ika Puji Astuti dan Dwiana Asih Wiranti. Stimulasi Nilai-Nilai Budaya Bahasa Jawa Melalui Program <i>Javanese Day</i> di TK Pertiwi Sowon Kidul Kabupaten Jepara. Jurnal. Vilvatikta: Jurnal Pengembangan Bahasa dan Sastra Daerah. 2023. ²³	Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode R&D.	Subyek sama yaitu anak usia 5-6 tahun.	Pengenalan bahasa Jawa Krama dilakukan melalui permainan.

Penelitian tentang pengembangan APE Ular Tangga Pibaja ini menghasilkan sebuah produk alat permainan edukatif Ular Tangga Pibaja untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jawa anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Pare. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk

²² Elvira Ayuniar dan Asidigisianti Surya Patria, Perancangan Buku Digital..., hal. 263.

²³ Ika Puji Astuti dan Dwiana Asih Wiranti, Stimulasi Nilai-Nilai Budaya..., hal. 55.

berupa banner dengan ukuran 160 cm x 160 cm dengan komponen pelengkap berupa dadu, kartu wangsulan, dan petunjuk penggunaan.

H. Definisi Operasional

1. Penegasan Konseptual

a. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang secara khusus untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal yang disesuaikan dengan tahap usia dan kemampuan anak. Alat permainan edukatif sengaja dirancang dengan mempertimbangkan nilai pendidikan.²⁴ Alat permainan edukatif dapat membawa perubahan bagi tumbuh kembang anak.

b. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan berbentuk papan atau selembar kertas tebal yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dimana dalam papan tersebut terdapat kotak-kotak kecil dan terdapat beberapa gambar ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lain.²⁵ Gambar ular menandakan gerakan turun dan gambar tangga menandakan gerakan naik.

c. Kemampuan Bahasa Jawa Krama

Bahasa Jawa krama adalah bahasa Jawa yang halus dan menggambarkan nilai kesopanan yang diajarkan secara turun temurun di

²⁴ Friska Nur Fatimah dkk, Alat Permainan Edukatif sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. No. 1 Vol. 7, 2023.

²⁵ Siti Kholipah dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*. No. 1 Vol. 1, 2020.

kalangan masyarakat Jawa. Kemampuan bahasa Jawa krama merupakan kemampuan seseorang dalam menerapkan bahasa Jawa krama saat berkomunikasi dengan orang yang lebih tua.²⁶ Penggunaan bahasa Jawa krama dalam berkomunikasi mencerminkan *unggah-ungguh* atau kesopanan terhadap lawan bicara.

d. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada di masa pembentukan pondasi karakter dan kepribadian sebagai bekal di tahap kehidupan yang lebih tinggi. Masa usia dini dikenal dengan sebutan masa *golden age* dimana pada masa ini otak anak berkembang dengan sangat pesat.²⁷ Fase ini sangat baik untuk memberikan pengetahuan pada anak karena perkembangan otaknya sangat pesat.

2. Penegasan Operasional

Alat permainan edukatif merupakan perantara dalam membantu mengoptimalkan pencapaian tumbuh kembang anak. Dengan alat permainan edukatif anak dapat mengasah kemampuannya dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga anak lebih tertarik untuk belajar menggunakan alat permainan edukatif ini. Salah satu permainan yaitu ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang berbentuk papan atau selebar kertas tebal. Diatas papan tersebut terdapat kotak-kotak yang jumlahnya disesuaikan dengan kemampuan anak, serta diantara beberapa

²⁶ Mohamad Ainun Isfak dan Bagus Wahyu Setyawan, Representasi Bahasa Jawa Krama sebagai Bahasa yang Melambangkan Tindak Kesopanan. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. No. 2 Vol. 9, 2022.

²⁷ Ni Luh Ika Windayani, *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 1.

kotak dihubungkan dengan ular atau tangga. Jika mendapat ular maka harus turun, dan jika mendapat tangga maka harus naik. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai perantara untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jawa krama anak.

Kemampuan bahasa Jawa krama merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menerapkan bahasa Jawa krama dalam berbicara dengan orang yang lebih tua. Bahasa Jawa krama ini digunakan karena untuk menghormati serta menggambarkan nilai kesopanan serta *unggah-ungguh*. Upaya untuk melestarikan bahasa Jawa krama ini dapat dilakukan dengan menanamkannya sejak dini pada anak usia prasekolah. Anak usia dini yang berada di masa *golden age* memiliki perkembangan otak yang sangat pesat, sehingga apabila menanamkan bahasa Jawa krama pada mereka akan dapat dengan mudah untuk diterapkan dimasa mendatang kemudian.

I. Sistematika Pembahasan

1. Bab pertama yaitu pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas produk, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
2. Bab kedua adalah kajian pustaka. Pada bab ini berisi tentang deskripsi teori, kerangka berpikir yang digunakan oleh peneliti, serta penelitian terdahulu.
3. Bab ketiga memaparkan tentang metode penelitian. Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan, meliputi jenis penelitian, model

pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, uji instrumen, dan teknik analisis data.

4. Bab keempat yaitu hasil pengembangan dan pembahasan. Pada bab ini berisi tentang tahapan dalam mengembangkan produk, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
5. Bab kelima yaitu penutup. Pada bab ini berisi kajian produk yang telah direvisi serta saran, pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.