



PENGEMBANGAN BUKU CERITA SATO KEWAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KOSAKATA KRAMA

Aji Putri Lestari[✉]

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Keywords:

Cerita Sato Kewan, Krama, Kosakata

Abstrak

Bahasa Jawa memiliki tingkat tutur yaitu ngoko dan krama. Bahasa Jawa krama merupakan bahasa yang menunjukkan kesopanan dan penghormatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kosakata krama yang dimiliki anak usia sekolah dasar di kabupaten Sragen sangat sedikit. Buku cerita sato kewan merupakan salah satu media yang dapat menarik minat anak untuk belajar kosakata krama. Bahasa yang digunakan pada cerita sangat memperhatikan unggah-ungguh bahasa Jawa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara. Hasil penelitian yaitu (1) anak usia sekolah dasar membutuhkan buku cerita sato kewan untuk belajar kosakata krama, (2) buku cerita sato kewan yang terdiri lima cerita yaitu Kuthuk Nggolek Pangan, Ngeyel, Tikus Kecemplung Kali, Gajah lan Bledug, dan Munyuk Ora Nyolong, (3) hasil validasi ahli buku atau cerita mendapatkan saran perbaikan sampul depan, ukuran buku, dan warna font.

Abstract

Javanese has speech levels those are ngoko and krama. Krama Javanese is a language that shows decency and respect. The observation result showed that krama vocabulary owned by elementary school students in Sragen was very poor. Sato Kewan story book is one of media that can attract students' interest to learn krama vocabulary. The language used in the story is very concerned about decency of Javanese. This research used Research and Development (R&D) method. The data collection method was done by interview. The results of the study were (1) elementary school students needed Sato Kewan story book to learn krama vocabulary, (2) a sato story book consisting of five stories is Kuthuk Nggolek Pangan, Ngeyel, Tikus Kecemplung Kali, Gajah lan Bledug, and Munyuk Ora Nyolong, (3) the validation result by experts got some suggestions those were the emendation of cover, book size, and font color.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail:

ISSN 2252-6307

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa memiliki tingkat tutur yaitu ngoko dan krama. Bahasa Jawa krama merupakan bahasa yang menunjukkan kesopanan dan penghormatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kosakata krama yang dimiliki anak usia sekolah dasar di kabupaten Sragen sangat sedikit. Hal tersebut menyebabkan anak tidak terbiasa menggunakan bahasa Jawa krama untuk berkomunikasi. Anak usia sekolah dasar lebih terbiasa menggunakan bahasa Jawa ngoko dan Indonesia untuk berkomunikasi dengan teman sebaya ataupun orang yang lebih tua. Kurangnya media yang menarik dan komunikatif untuk anak-anak belajar kosakata bahasa Jawa krama juga merupakan salah satu penyebab rendahnya kosakata krama anak.

Buku cerita anak dapat menjadi salah satu alternatif bagi anak usia sekolah dasar untuk belajar kosakata krama. Farah (2015) menyatakan buku cerita anak merupakan buku cerita yang didesain semenarik mungkin dengan aneka gambar yang berwarna. Buku cerita anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cerita binatang atau sato kewan. Nursito (2003) menjelaskan cerita-cerita hewan atau fabel merupakan dongeng yang menceritakan kehidupan hewan, dongeng tersebut digunakan sebagai kiasan kehidupan manusia dan digunakan sebagai sarana pembelajaran masyarakat.

Bentuk dari buku cerita sato kewan bukanlah narasi melainkan pacelathon (dialog). Teks pacelathon adalah karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antara dua tokoh atau lebih. Hapsari (2008) menyebutkan unsur-unsur yang harus dipenuhi pada teks pacelathon adalah tema, tokoh, latar, alur, dan amanat. Suyatno (2008) menjelaskan langkah-langkah menulis pacelathon yaitu (a) menentukan masalah atau topik yang akan diperbincangkan dalam percakapan, (b) menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan, (c) memperhatikan tanda baca yang diperlukan

dalam penulisan teks pacelathon, (d) menyusun butir-butir pacelathon, butir-butir pacelathon adalah pokok-pokok yang akan dibicarakan dalam pacelathon.

Bahasa yang digunakan dalam buku cerita sato kewan sangat memperhatikan unggah-ungguh basa. Sasangka (2009) membagi unggah-ungguh bahasa Jawa menjadi dua yaitu ngoko dan krama. Ragam ngoko adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang unsur intinya merupakan kosakata krama. Sukoyo (2013) menyatakan kosakata ngoko merupakan kosakata dasar yang nantinya akan membentuk kosakata krama dan krama inggil. Ragam krama adalah bentuk unggah-ungguh bahasa Jawa yang terdiri dari kosakata krama. Kosakata krama merupakan bentuk halus dari kosakata ngoko. Penggunaan bahasa ngoko dan krama akan mempermudah anak untuk membedakan kosakata krama untuk dirinya dan orang yang lebih tua.

Produk penelitian adalah buku cerita sato kewan yang dikemas berbentuk pacelathon dan disertai gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi ini bertujuan untuk menarik minat anak dalam membaca buku cerita sato kewan. Buku cerita sato kewan diharapkan bisa membantu anak dalam belajar atau mengenalkan kosakata krama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sugiyono (2015) mengemukakan ada sepuluh langkah penelitian pengembangan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal. Penelitian ini hanya melakukan lima tahap sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berikut bagan tahapan penelitian.



Bagan Tahapan Penelitian

Berdasarkan bagan di atas, maka uraiannya adalah sebagai berikut.

1) Potensi dan Masalah

Tahap awal penelitian ini adalah menganalisis potensi dan masalah yang ada di kabupaten Sragen. Potensi yang ada di kabupaten Sragen adalah bahasa Jawa masih digunakan dan cerita sato kewan dianggap menarik. Permasalahan yang ada di kabupaten Sragen yaitu rendahnya kosakata krama yang dimiliki oleh anak usia sekolah dasar, anak lebih suka menggunakan bahasa Indonesia daripada bahasa Jawa, dan anak tidak terbiasa menggunakan bahasa Jawa ragam krama.

2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data kebutuhan anak usia sekolah dasar di kabupaten Sragen terhadap cerita sato kewan. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pembuatan buku cerita sato kewan.

3) Desain Produk

Desain produk adalah membuat rancangan awal buku cerita sato kewan sebagai media pengenalan kosakata krama

bagi anak usia sekolah dasar di kabupaten Sragen. Desain produk ini akan dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan anak usia sekolah dasar terhadap cerita sato kewan. Produk yang berupa buku ini akan dibuat dengan ukuran A5. Font yang digunakan juga mudah untuk dibaca anak usia sekolah dasar. Bahasa yang digunakan untuk isi cerita akan disesuaikan dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar.

4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan kegiatan menilai desain produk. Validasi desain dilakukan oleh ahli cerita atau buku. Hasil validasi akan dijadikan acuan untuk perbaikan produk yang akan dihasilkan.

5) Revisi Desain

Revisi desain atau perbaikan ini sesuai dengan validasi desain oleh para ahli. Produk akhir berupa buku cerita sato kewan sebagai media pengenalan kosakata krama bagi anak usia sekolah dasar di kabupaten Sragen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut dipaparkan mengenai hasil penelitian dan pembahasan.

1) Deskripsi Kebutuhan Buku Cerita Sato Kewan bagi Anak Usia Sekolah Dasar di Kabupaten Sragen

Dari hasil wawancara dengan anak usia sekolah dasar dan masyarakat (orang tua, guru, tokoh masyarakat) berkaitan dengan kebutuhan anak terhadap cerita sato kewan simpulannya adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui 93% anak usia sekolah dasar menginginkan binatang kancil, kelinci, macan, monyet, kambing, kerbau, buaya, dan gajah menjadi tokoh dalam buku cerita sato kewan, dan 86% masyarakat menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar menyukai binatang jerapah, kancil, gajah, rusa, dan buaya. Hal yang dilakukan adalah menentukan watak dari tokoh-tokoh tersebut. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah mengelompokkan hewan mana saja yang

akan dijadikan tokoh dalam cerita-cerita yang akan dibuat.

Berkaitan dengan tema cerita, 97% anak usia sekolah dasar menyukai tema keluarga, persahabatan, dan tolong menolong, sedangkan 87% masyarakat menyatakan bahwa tema yang disukai anak adalah tolong menolong, persahabatan dan kerjasama. Hal pertama yang dilakukan adalah mencari referensi buku cerita anak atau cerita-cerita hewan yang memiliki tema tersebut. Buku cerita anak yang dibaca salah satunya adalah Si Tugi lan Si Tuber. Hal selanjutnya yang dilakukan setelah membaca beberapa referensi buku cerita anak adalah menentukan alur atau kerangka cerita sesuai dengan tema cerita yang akan dibuat.

Berkaitan dengan bahasa, 88% anak usia sekolah dasar mengatakan bahwa pada cerita sato kewan harus memunculkan kosakata krama dari mangan, turu, lunga, krungu, njupuk, lara, mlaku, weruh, menehi, omongan, mulih, sedangkan 82% masyarakat mengatakan bahwa bahasa dalam buku cerita sato kewan harus memperhatikan unggah-ungguh, memunculkan kosakata krama dari anggota tubuh, dan kosakata yang sering digunakan anak. Hal yang dilakukan adalah membaca kamus untuk memastikan kosakata krama yang digunakan tidak salah dan mencari referensi kosakata krama lain yang dapat digunakan untuk cerita sato kewan.

Berkaitan dengan gambar, 100% anak usia sekolah dasar dan masyarakat menyatakan bahwa anak lebih menyukai buku cerita yang bergambar dan berwarna. Hal yang dilakukan sebelum membuat gambar adalah menentukan bagian cerita mana saja yang akan dibuat gambar ilustrasi. Setelah bagian cerita ditentukan, gambar dan pemberian warna dibuat oleh ilustrator.

2) Prototipe Buku Cerita Sato kewan

Prototipe buku cerita sato kewan ini dibuat berdasarkan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Buku cerita sato kewan terdapat lima cerita yaitu Kuthuk Nggolek Pangan, Ngeyel, Tikus Kecemplung Kali,

Gajah lan Bledug, dan Munyuk Ora Nyolong.

a) Cerita Kuthuk Nggolek Pangan

Cerita Kuthuk Nggolek Pangan mengangkat tema kekeluargaan. Kuthuk Nggolek Pangan menceritakan tentang Kuthuk yang sedang mencari makan bersama induknya di kebun. Kuthuk selalu menanyakan hal yang tidak dia ketahui, seperti nama hewan yang dilihatnya dan apa saja hewan yang dapat dimakan oleh ayam. Di kebun tersebut, ada Meri dan Bebek yang juga sedang mencari makan. Kuthuk dan Meri melihat cacing, dan keduanya saling menghampiri dan berebut cacing tersebut. Bebek yang melihat kejadian itu lalu menghampiri dan meleraikan keduanya. Akhirnya, Kuthuk dan Meri membagi cacing tersebut dan mencari makan bersama.

Kosakata krama yang digunakan pada cerita Kuthuk Nggolek Pangan adalah luwe, saged, nedha, sampun, sumerep, suku, gerah, tliti, ngertos, ijem, gentos, kathah, dan tuwuk (lapar, bisa, makan, sudah, melihat, kaki, sakit, teliti, mengerti, hijau, ganti, banyak, dan kenyang). Kosakata-kosakata tersebut biasanya sering digunakan di lingkungan keluarga. Kosakata luwe, nedha, dan tuwuk sering diucapkan ketika anak ditanya oleh orang tuanya apakah sudah makan atau belum. Kosakata sumerep sering digunakan untuk menanyakan benda atau seseorang itu ada dimana. Contoh percakapannya, “Kowe dhek mau weruh Mas Toni lewat kene, Dhik?” (Kamu tadi melihat Mas Toni lewat sini, Dhik?) anak menjawab, “Kula durung sumerep, Mbak.” (Saya belum melihat, Mbak). Kosakata gerah sering digunakan untuk jawaban dari pertanyaan mengenai kabar. Contoh percakapannya, “Piye kabare bapakmu?” (Bagaimana kabar ayahmu?) anak menjawab, “Bapak nembe gerah.” (Ayah sedang sakit).

b) Cerita Ngeyel

Cerita Ngeyel mengangkat tema penyesalan atau anak yang tidak patuh

kepada orang. Ngeyel menceritakan tentang Cempe yang nekat pergi ke tepi sungai untuk mencari makan. Ketika minum air yang ada di sungai itu Cempe hampir dimangsa oleh Baya. Beruntungnya, Wedhus dan Gudel yang mencari Cempe ke sungai melihat kejadian tersebut dan berhasil menyelamatkannya. Akhirnya, Cempe menyesal karena tidak mematuhi nasehat dari ibunya yaitu Wedhus.

Kosakata krama yang digunakan pada cerita Ngeyel adalah mlampah, badhe, kesah, lepen, pados, ngendikan, nggatosaken, tumut, luput, nyuwun, pangapunten, paring, wejangan, mireng, dhawuh, tiyang, dan sepuh (jalan, akan, pergi, sungai, mencari, berbicara, memperhatikan, ikut, salah, minta, maaf, memberi, nasehat, mendengarkan, perintah, orang, tua). Kosakata-kosakata tersebut biasanya sering digunakan di lingkungan keluarga dan sekolah. Kosakata ngendikan, mireng, dan dhawuh sering digunakan oleh guru ketika sedang mengajar di kelas. Contohnya, “Menawi bapak ngendikan, dipunmirengake nggih?” (Kalau bapak sedang berbicara, didengarkan ya?). Kosakata tersebut juga bisa digunakan oleh siswa ketika menasehati temannya. Contohnya, “Pak Guru dhek mau ndhawuhi apa? Yen Pak Guru ngendikan iku dirungokake.” (Pak Guru tadi menyuruh apa? Kalau Pak Guru sedang berbicara itu didengarkan).

c) Cerita Tikus Kecemplung Kali

Cerita Tikus Kecemplung Kali mengangkat tema persahabatan atau tolong menolong. Tikus Kecemplung menceritakan tentang Kancil dan Tikus yang sedang berjalan-jalan sambil bercerita tentang persahabatan Bulus dan Truwelu. Ketika sedang asyik bercerita, tiba-tiba Tikus terpeleset dan jatuh ke sungai. Kancil yang tidak bisa berenang meminta tolong bantuan Jerapah yang sedang minum di sungai tersebut.

Kosakata krama yang digunakan pada cerita Tikus Kecemplung Kali adalah lepen,

ngginakaken, jangga, cariyos, ngatos-atos, tulung, wejangan, paring, dan nuwun (sungai, menggunakan, leher, cerita, hati-hati, tolong, nasehat, memberi, dan terimakasih). Kosakata-kosakata tersebut biasanya digunakan di lingkungan masyarakat. Kosakata ngatos-atos sering digunakan ketika bertemu dengan orang dan menanyakan hendak kemana, kemudian memberi saran untuk berhati-hati. Kosakata tulung dan nuwun digunakan ketika meminta tolong dan ucapan terimakasih.

d) Cerita Gajah lan Bledug

Cerita Gajah lan Bledug mengangkat tema tolong menolong. Gajah lan Bledug menceritakan tentang Gajah dan Bledug yang sedang berjalan-jalan di tengah hutan sambil bercerita tentang Kethek yang berbohong kepada orang tuanya. Di tengah perjalanan, Bledug melihat Komprenng yang sedang kesulitan mengambil mangga. Bledug mendekati dan membantu Komprenng mengambil mangga tersebut menggunakan belainya.

Kosakata krama yang digunakan pada cerita Gajah lan Bledug adalah kersa, mireng, ngapusi, dhawuh, mangsuli, pados, piyambak, tumut, duka, bekta, wangsul, lajeng, menawi, nate, mendhet, cobo, dan pamit (Mau, mendengarkan, berbohong, perintah, menjawab, mencari, sendiri, ikut, marah, membawa, pulang, selanjutnya, jika, pernah, mengambil, coba, dan pamit). Kosakata-kosakata tersebut sering digunakan di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kosakata kersa, bekta, dan wangsul yang sering salah penggunaannya. Kosakata kersa diganti dengan purun untuk ditujukan kepada orang yang lebih tua. Kosakata bekta ditujukan kepada orang yang lebih tua, seharusnya kosakata yang benar adalah ngasta. Kosakata wangsul juga sering digunakan untuk berkomunikasi kepada orang yang lebih tua, seharusnya kosakata yang benar adalah kondur. Maka dari itu kosakata-kosakata tersebut dikenalkan agar anak tidak salah menggunakannya.

e) Cerita Munyuk Ora Nyolong

Cerita Munyuk Ora Nyolong mengangkat tema kejujuran. Munyuk Ora Nyolong menceritakan tentang Munyuk yang mencari buah di hutan tetapi tidak menemukan satu buahpun. Ketika sedang bergelantungan, Munyuk melihat Macan dan menghampirinya untuk bertanya apakah Macan melihat buah di hutan tersebut. Munyuk yang sedang berjalan dengan Macan melihat ada Truwelu sedang tidur di bawah pohon. Munyuk mendekati Truwelu yang sepertinya kekenyangan setelah makan pisang. Munyuk hendak mengambil pisang di sebelah Truwelu yang sedang tidur, tetapi dia mengurungkan niatnya. Munyuk tidak mau menjadi pencuri karena mengambil sesuatu yang bukan miliknya tanpa izin. Maka dari itu, Munyuk memberanikan diri membangunkan Truwelu untuk meminta pisangnya.

Kosakata krama yang digunakan pada cerita Munyuk Ora Nyolong adalah tindak, pundi, ngantos, sumerep, wana, telas, ageng, wiyar, saged, tuwuk, dhahar, murugi, sare, ngandhap, nyuwun, pangapunten, angsal, wonten, pendhet, matur, rumiyin, nyolong, dan ala (pergi, mana, sampai, melihat, hutan, habis, besar, luas, bisa, kenyang, makan, menghampiri, tidur, bawah, minta, maaf, dapat, ada, mengambil, berbicara, dahulu, mencuri, dan jelek). Kosakata-kosakata tersebut sering digunakan di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kosakata tindak, matur, dan wonten sering digunakan di lingkungan sekolah. Kosakata tersebut dikenalkan agar anak dapat menggunakannya jika berkomunikasi dengan guru. Kosakata tindak juga jarang digunakan oleh anak karena sering menggunakan kosakata lunga untuk ditujukan kepada gurunya.

3) Hasil Uji Ahli Prototipe Buku Cerita Sato Kewan

Uji produk oleh ahli adalah tahap selanjutnya setelah melakukan analisis

kebutuhan dan pembuatan prototipe buku cerita sato kewan. Berikut deskripsi hasil validasi dari segi isi dan bentuk buku.

a) Hasil Validasi Isi Buku

Berdasarkan hasil validasi dari segi isi buku, Validator satu menyatakan bahwa isi, topik dan bahasa dalam cerita sato kewan kurang menarik untuk kelas 5 dan 6 sekolah dasar, sedangkan validator dua menyatakan bahwa isi, topik, dan bahasa sangat baik dan menarik untuk anak usia sekolah dasar.

b) Hasil Validasi Bentuk Buku

Menurut kedua validator gambar ilustrasi yang digunakan sudah menggambarkan isi buku. Jenis font yang digunakan Comic Sans MS dan ukuran font 13 pt sudah sesuai dengan sasaran. Tebal buku dan jenis kertas yang digunakan juga sudah sesuai dengan sasaran pembaca. Dalam buku cerita sato kewan terdapat 43 halaman. Jenis kertas yang digunakan untuk sampul adalah Ivory dan pada isi buku adalah CTS.

Menurut kedua validator sampul depan perlu diganti. Judul pada sampul depan dibuat menyatu dengan gambar. Sampul depan dilakukan perbaikan dengan cara mendesain ulang. Gambar diperbesar memenuhi ukuran kertas, dan judul menyatu dengan gambar tersebut.

Saran berikutnya adalah menyertakan nama ilustrator dan siapa saja yang membantu dalam pembuatan buku. Nama ilustrator dan layouter belum tercantumkan dalam buku Pacelathon Sato Kewan. Nama ilustrator dan layouter akan dituliskan di sampul dalam. Sampul depan berubah, maka dari itu sampul dalam juga akan menyesuaikan sampul depan dan ditambah dengan nama ilustrator dan layouter. Berikut gambar sampul dalam.

Warna font diganti agar lebih menarik. Menurut salah satu validator, warna font yang digunakan pada isi buku kurang menjadi pusat perhatian anak usia sekolah dasar. Maka dari itu, warna font diganti hijau.

Warna pada gambar ilustrasi dipercerah. Menurut salah satu validator gambar ilustrasi sudah sangat baik, namun perlu dipercerah agar lebih menarik lagi. Ada beberapa gambar ilustrasi yang diperbaiki menurut saran dari validator tersebut. Salah satu gambar ilustrasi yang diperbaiki adalah ketika Tikus hanyut di sungai. Gambar kancil yang semula berwarna coklat tua diperbaiki menjadi coklat muda.

Ukuran buku diperbesar. Ukuran semula buku adalah A5, menurut salah satu validator buku Pacelathon Sato Kewan tergolong kecil jika digunakan untuk anak usia sekolah dasar. Ukuran buku diperbaiki menjadi 25x17 cm.

Salah satu validator memberikan saran untuk menambahkan tabel yang berisi kosakata ngoko, krama, dan krama inggil agar anak lebih mudah belajar kosakata krama. Tabel diberi judul Tembung Krama ing Pacelathon Sato Kewan, dan diletakkan setelah cerita terakhir dan sebelum daftar pustaka.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab sebelumnya, maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

Anak usia sekolah dasar membutuhkan buku cerita sato kewan yang dapat digunakan untuk belajar kosakata krama. Tema yang diinginkan anak untuk cerita sato kewan adalah keluarga, persahabatan, dan tolong menolong. Hewan yang menjadi tokoh dalam cerita adalah kancil, kelinci, macan, monyet, kambing, kerbau, buaya, dan gajah.

Isi buku terdiri dari lima judul cerita, yaitu (1) Kuthuk Nggolek Pangan, (2) Ngeyel, (3) Tikus Kecemplung Kali, (4) Gajah lan Bledug, (5) Munyuk Ora Nyolong. Cerita sato kewan tersebut dikembangkan berdasarkan unsur-unsur intrinsik cerita. Cerita dikembangkan dengan memperhatikan tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, dan amanat.

Bahasa yang digunakan pada buku cerita sato kewan adalah ragam ngoko dan krama. Bahasa yang digunakan sangat memperhatikan unggah-ungguh basa untuk memudahkan anak usia sekolah dasar membedakan kosakata krama untuk dirinya sendiri dan orang yang lebih tua. Kosakata krama yang dikenalkan pada buku ini antara lain luwe, saged, nedha, sumerep, suku, gerah, tiliti, ngertos, ijem, gentos, kathah, tuwuk, mlampah, kesah, lepen, pados, ngendikan, nggatosaken, tumut, luput, paring, wejangan, mireng, dhawuh, sepuh, ngginakaken, jangga, cariyos, ngatos-atos, kersa, ngapusi, mangsuli, piyambak, duka, bekta, wangsul, lajeng, nate, pamit, mendhet, tindak, wana, telas, ageng, wiyar, dhahar, sare, ngandhap, matur, nyolong, dan ala.

Berdasarkan penilaian ahli, buku cerita sato kewan mendapatkan saran yaitu ukuran buku diperbesar menjadi 25x17 cm, sampul depan diperbaiki agar tidak banyak ruang kosong, warna font diganti agar lebih menarik, dan pada akhir buku diberi tabel yang terdapat kosakata ngoko, krama, dan krama inggil.

DAFTAR PUSTAKA

- Farah, Anisah. 2015. *Buku Cerita dan Boneka Jari Sebagai Media Pengenalan Bahasa Jawa Pada Anak Usia Prasekolah di Kota Tegal*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hapsari, Sri. 2008. *Pintar Berbahasa Indonesia 5: Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nursisto. 2003. *Ikhtisar Kesusastraan Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Sasangka, Sry Satriya. 2009. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. Jakarta: Yayasan Paralingua.
- Sukoyo, Joko. 2013. *Kamus Bahasa Jawa*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Suyatno. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia: Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.