

**PROPOSAL**

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**TEBAK KARTU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA  
HURUF JAWA UNTUK SISWA MENENGAH PERTAMA**

**BIDANG KEGIATAN:**

**PKMM**

**Disusun Oleh:**

- |                                  |                        |
|----------------------------------|------------------------|
| <b>1. Silvia Pramudika Putri</b> | <b>2601413071/2013</b> |
| <b>2. Kemala Pintaka Wardani</b> | <b>2411413005/2013</b> |
| <b>3. Kelita Puspadini</b>       | <b>2411413003/2013</b> |

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

**HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL**

## **PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

1. Judul Kegiatan : **TEBAK KARTU SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MEMBACA  
HURUF JAWA UNTUK SISWA  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**
2. Bidang Kegiatan : ( ) PKMP ( ) PKMK  
( ) PKMT (V) PKMM
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
- a. Nama Lengkap : Silvia Pramudika Putri
  - b. NIM : 2601413071
  - c. Jurusan/Prodi : BSJ/Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
  - d. Fakultas : Bahasa dan Seni
  - e. Universitas : Universitas Negeri Semarang
  - f. Alamat Rumah/Telp./fax. : Dusun Daleman RT 03 RW 04 Desa  
Tuntang, Kec. Tuntang, Kab. Semarang
  - g. Telepon / HP : 085742857366
  - h. Alamat email : silviapramudika@yahoo.co.id
5. Anggota Pelaksana Kegiatan : 2 orang
6. Dosen Pendamping
- a. Nama Lengkap dan Gelar :
  - b. N I P :
7. Lokasi Kegiatan
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan
9. Biaya Kegiatan Total
- a. LP2M : Rp. 4.560.000,00
  - b. Sumber Lain : Tidak ada

Semarang, 9 Juni 2015

Menyetujui :

PD I Fakultas Bahasa dan Seni,

Ketua Pelaksana,

Drs. Agus Yuwono, M.Si  
NIP :196812151993031003

Silvia Pramudika Putri  
NIM . 2601413071

Mengetahui:

Ketua LP2M Unnes

Drs. Bambang Budi Raharjo, M.Si  
NIP. 196012171986011001

## Daftar Isi

HALAMAN JUDUL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
Daftar Isi.....	iv
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Judul Program.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah.....	2
D. Tujuan.....	3
E. Manfaat.....	3
F. Khalayak Sasaran.....	3
G. Metode Pelaksanaan Program.....	4
II. GAGASAN.....	5
A. Kondisi Siswa Saat Ini Terhadap Pembelajaran Membaca Huruf Jawa.....	5
B. Solusi yang Ditawarkan.....	5
C. Tahap-Tahap Pelaksanaan.....	6
D. Indikator Keberhasilan.....	7
E. Jadwal Kegiatan Program.....	7
F. TIM PELAKSANA.....	9
G. BIAYA KEGIATAN.....	9
III. KESIMPULAN.....	11
IV. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
V. LAMPIRAN.....	13
A. Biodata Ketua dan Anggota Kelompok.....	13
B. Desain Kartu.....	16
C. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana.....	17

## I. PENDAHULUAN

### A. Judul Program

Tebak Kartu Sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf Jawa Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

### B. Latar Belakang Masalah

Dalam Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 423.5/5/2010 tanggal 27 Januari 2010 dinyatakan kurikulum mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa wajib dilaksanakan disemua jenjang sekolah di Provinsi Jawa Tengah untuk SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs dan SMA/SMK/SMALB/MA baik sekolah negeri maupun swasta. Kurikulum mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa ini disusun berpedoman pada peraturan menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Kurikulum tersebut ditetapkan dan diberlakukan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Jawa Tengah, terutama dalam upaya penanaman nilai-nilai budi pekerti dan sebagai salah satu cara pelestarian serta pembinaan budaya bangsa, salah satunya bahasa Jawa.

Berkaitan dengan hal tersebut, saat ini banyak ditemui siswa yang merasa kesulitan belajar bahasa Jawa, terutama dalam hal pelajaran huruf Jawa. Siswa merasa kesulitan menghafal dan menuliskan huruf-huruf tersebut. Sehingga pelajaran aksara Jawa menjadi membosankan dan selalu ditakuti oleh para siswa.

Sekarang pembelajaran di kelas akan terasa menyenangkan bila disisipi dengan permainan yang menyenangkan, khususnya bagi murid SMP. Pada tingkat SMP merupakan pengenalan lanjut setelah pengenalan dasar pada bangku SD terhadap mata pelajaran bahasa Jawa. Sebagai pengenalan lanjut sebaiknya diberikan kesan yang menyenangkan agar siswa tertarik dengan mata pelajaran bahasa Jawa.

Atas dasar itu perlu adanya suatu gagasan untuk membantu memecahkan masalah tersebut, yakni melalui media pembelajaran tebak kartu, yaitu dengan permainan kartu yang menyenangkan sambil belajar membaca huruf Jawa secara bertahap dari huruf dasar sampai yang menggunakan *sandangan*. Permainan merupakan salah satu cara yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menantang dan menyenangkan karena 3 hal, yaitu (a) belajar bahasa Jawa adalah proses aktif dalam penanaman nilai-nilai budaya bangsa (b) anak dilahirkan memiliki rasa ingin tahu dan dunia anak adalah dunia bermain, serta (c) dengan permainan dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, azas (prinsip) unsur-unsur pokok, proses dan hasil. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah salah satu bagian dari Metode Cooperative Learning yang dinamakan dengan “Metode Tebak Kartu” dalam pelajaran Bahasa Jawa dimana permainan ini bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh para siswa terhadap suatu pelajaran.

Adapun beberapa kelebihan dalam Metode Tebak Kartu ini adalah :

- Anak akan mempunyai kekayaan bahasa.
- Sangat menarik sehingga setiap siswa ingin mencobanya.
- Siswa menjadi tertarik untuk belajar
- Memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa.
- Pembelajaran berlangsung menyenangkan
- Siswa diarahkan untuk aktif
- Materi mudah tersampaikan

Dengan melihat keunggulan dan manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari media pembelajaran Tebak Kartu dalam pembelajaran membaca huruf Jawa, maka perlu dilaksanakan metode belajar tersebut untuk menarik minat belajar siswa.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana cara menggunakan tebak kartu sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa untuk mendukung proses belajar mengajar?

2. Bagaimana antusias murid-murid dalam menggunakan tebak kartu sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa?

#### D. Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan program ini adalah.

1. Untuk melatih murid-murid menggunakan tebak kartu sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa untuk mendukung proses belajar mengajar.
2. Untuk mengetahui antusias murid-murid dalam menggunakan tebak kartu sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa.

#### E. Manfaat

Manfaat yang akan diperoleh dengan menggunakan tebak kartu sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa bagi murid SMP akan memudahkan murid SMP dalam membaca huruf Jawa dengan metode permainan kartu yang menyenangkan. Sehingga murid-murid dapat dengan mudah membaca huruf Jawa baik yang huruf dasar maupun yang menggunakan *sandangan*. Jadi, dengan menggunakan tebak kartu sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa bagi murid SMP akan memudahkan proses belajar-mengajar yang efektif di lingkungan sekolah.

#### F. Khalayak Sasaran

Sasaran dari Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian kepada Masyarakat yang akan kami buat ini adalah murid-murid SMP dalam pembelajaran membaca huruf Jawa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa murid SMP dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kemampuan membaca huruf Jawa oleh murid SMP masih kurang, dan pengetahuannya tentang aksara Jawa juga masih minim. Untuk mengembangkan minat belajar siswa terhadap membaca aksara Jawa maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang menyenangkan,

yaitu dengan media pembelajaran Tebak Kartu bagi murid-murid SMP sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

#### G. Metode Pelaksanaan Program

Metode yang akan digunakan dalam Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat adalah.

##### a. Metode Transfer ilmu

Metode ini dilakukan dengan cara menggunakan metode kartu untuk memudahkan pembelajaran membaca huruf Jawa bagi murid SMP sebagai media pembelajaran yang efektif.

##### b. Metode Penyampaian

Metode penyampaian yang dilaksanakan dalam program ini adalah dengan penyampaian dari guru bahasa Jawa kepada murid-murid SMP. Peserta mempraktekkan secara langsung metode membaca huruf Jawa dengan cara menebak kartu berdasarkan kategori tertentu berdasarkan arahan guru. Sehingga dalam permainan Tebak Kartu ini, murid-murid SMP dapat lebih mudah memahami dan membaca huruf Jawa dengan baik dan benar. Dengan demikian tujuan yang diharapkan dalam pelaksanaan program ini dapat dicapai.

## II. GAGASAN

### A. Kondisi Siswa Saat Ini Terhadap Pembelajaran Membaca Huruf Jawa

Saat ini banyak ditemui siswa SMP merasa kesulitan belajar bahasa Jawa, terutama dalam hal pelajaran huruf Jawa. Siswa merasa kesulitan menghafal dan menuliskan huruf-huruf tersebut. Sehingga pelajaran aksara Jawa menjadi membosankan dan selalu ditakuti oleh para siswa.

### B. Solusi yang Ditawarkan

Sekarang pembelajaran di kelas akan terasa menyenangkan bila disisipi dengan permainan yang menyenangkan, khususnya bagi murid SMP. Pada tingkat SMP merupakan pengenalan lanjut setelah pengenalan dasar pada bangku SD terhadap mata pelajaran bahasa Jawa. Sebagai pengenalan lanjut sebaiknya diberikan kesan yang menyenangkan agar siswa tertarik dengan mata pelajaran bahasa Jawa.

Atas dasar itu perlu adanya suatu gagasan untuk membantu memecahkan masalah tersebut, yakni melalui media pembelajaran tebak kartu, yaitu dengan permainan kartu yang menyenangkan sambil belajar membaca huruf Jawa secara bertahap dari huruf dasar sampai yang menggunakan *sandangan*. Permainan merupakan salah satu cara yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menantang dan menyenangkan karena 3 hal, yaitu (a) belajar bahasa Jawa adalah proses aktif dalam penanaman nilai-nilai budaya bangsa (b) anak dilahirkan memiliki rasa ingin tahu dan dunia anak adalah dunia bermain, serta (c) dengan permainan dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, azaz (prinsip) unsur-unsur pokok, proses dan hasil. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah salah satu bagian dari Metode Cooperative Learning yang dinamakan dengan “Metode Tebak Kartu” dalam pelajaran Bahasa Jawa dimana permainan ini bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh para siswa terhadap suatu pelajaran.

### C. Tahap-Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian berupa permainan Tebak Kartu bagi murid SMP ini akan dilaksanakan dalam beberapa tahap, meliputi.

#### a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program ini meliputi :

1. Survei tempat pelaksanaan kegiatan.
2. Pembuatan proposal dan menyelesaikan administrasi perijinan pada instansi yang akan dilibatkan pada pelaksanaan kegiatan.
3. Pembuatan film pendek tentang penggunaan media pembelajaran Tebak Kartu.
4. Pembuatan CD tutorial tentang media pembelajaran Tebak Kartu.
5. Mengadakan kerjasama dengan pakar desain grafis untuk membuat tampilan kartu yang menarik.
6. Pembuatan materi oleh pembicara.
7. Perbanyak materi oleh panitia.
8. Pembuatan kartu berdasarkan kategori tertentu.

#### b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan sebanyak satu kali. Peserta dibagi dalam dua ruangan dan dalam masing-masing ruangan itu terdapat satu pembicara. Sebelum memasuki ruangan, peserta dibekali dengan satu set ATK (Alat Tulis Kantor) untuk lebih memaksimalkan pelatihan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini murid-murid SMP akan diberi materi tentang huruf Jawa yang disusun oleh pembicara. Kegiatan ini akan dibagi menjadi tiga tahap, tahap pertama yaitu pengisian materi oleh pembicara mengenai huruf Jawa dan penggunaan *sandangan*. Kemudian tahap yang kedua yaitu pengenalan cara permainan menggunakan kartu sebagai media pembelajaran membaca huruf Jawa. Murid dalam satu kelas dibagi ke dalam berbagai kelompok. Masing-masing kelompok diberikan setumpuk kartu berdasarkan kategori atau jenis tertentu menggunakan huruf dasar. Kemudian guru menjelaskan cara permainan. Siswa melakukan permainan didampingi oleh guru. Salah satu siswa membagi tumpukan kartu kepada kelompoknya. Misalnya kategori nama-nama benda dengan huruf dasar, siswa kemudian menunjukkan kartu

yang dipunyainya dengan kategori nama benda. Apabila ada siswa yang salah maka akan kalah dan mendapat tugas mengocok kartu untuk memulai permainan lagi. Kegiatan tersebut diulang-ulang sampai berganti ke berbagai kategori dan tingkatan menggunakan huruf *sandangan*.

Sebagai pelengkap permainan Tebak Kartu ini, dibuat CD tutorial tentang media pembelajaran Tebak Kartu. Sehingga murid-murid yang mengikuti permainan ini selanjutnya dapat lebih memahami teknik penggunaan media pembelajaran dan menyalurkan ilmu yang didapatnya pada murid lain dan dapat mengembangkan media pembelajaran membaca huruf Jawa yang sudah dimilikinya.

Sebagai alat ukur keberhasilan dari pelatihan yang kami berikan ini, kami memberikan *quisioner* setelah permainan berakhir. Isi dari *quisioner* ini, seperti: pendapat siswa tentang permainan Tebak Kartu, pemahaman siswa terhadap huruf Jawa setelah mengikuti permainan ini. Sebagai penutup dari permainan Tebak Kartu sebagai media pembelajaran Tebak Kartu ini, kami menampilkan film pendek yang kami buat sendiri agar memotivasi murid-murid untuk belajar dengan metode Tebak Kartu.

c. Tahap akhir

Tahap akhir terdiri dari pembuatan laporan hasil kegiatan dan pengumpulan laporan hasil kegiatan.

D. Indikator Keberhasilan

1. Siswa mampu membaca huruf Jawa dengan metode Tebak Kartu sebagai media pembelajaran bahasa Jawa.
2. Siswa antusias dengan permainan Tebak Kartu.

E. Jadwal Kegiatan Program

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan selama 4 (empat) bulan terhitung sejak tahap persiapan hingga tahap akhir yaitu pelaporan hasil dari program ini. Adapun rencana kegiatannya adalah sebagai berikut.

No	Kegiatan	Bulan			
		I	II	III	IV

1.	<p>Tahap Persiapan</p> <p>a. Survei tempat pelaksanaan kegiatan. <b>V</b></p> <p>b. Pembuatan proposal dan menyelesaikan administrasi perijinan pada instansi yang akan dilibatkan pada pelaksanaan kegiatan. <b>V</b></p> <p>c. Pembuatan film pendek tentang penggunaan media pembelajaran Tebak Kartu. <b>V</b></p> <p>d. Pembuatan CD tutorial tentang media pembelajaran Tebak Kartu. <b>V</b></p> <p>e. Mengadakan kerjasama dengan pakar desain grafis untuk membuat tampilan kartu yang menarik. <b>V</b></p> <p>f. Mencetak dan memperbanyak kartu <b>V</b></p> <p>g. Pembuatan materi oleh pembicara. <b>V</b></p> <p>h. Perbanyak materi oleh panitia. <b>V</b></p> <p>i. Pembuatan kartu berdasarkan kategori tertentu. <b>V</b></p>				
2.	<p>Tahap Pelaksanaan</p> <p>a. Penyampaian materi. <b>V</b></p> <p>b. Pengenalan media pembelajaran Tebak Kartu <b>V</b></p> <p>c. Pelaksanaan media pembelajaran Tebak Kartu <b>V</b></p> <p>d. Pengumpulan <i>quesioner</i>. <b>V</b></p>				
3.	<p>Tahap Akhir</p> <p>Pembuatan laporan. <b>V</b></p> <p>Pengumpulan laporan. <b>V</b></p>				

## F. TIM PELAKSANA

### a. Ketua Pelaksana Kegiatan

1. Nama Lengkap : Silvia Pramudika Putri
2. NIM : 2601413071
3. Program studi / Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa / Bahasa dan Seni
4. Bidang Keahlian : -

### b. Anggota Pelaksana I

1. Nama Lengkap : Kemala Pintaka Wardani
2. NIM : 2411413005
3. Program studi / Fakultas : Desain Komunikasi Visual / Bahasa dan Seni
4. Bidang Keahlian : -

### c. Anggota Pelaksana II

1. Nama Lengkap : Kelita Puspadini
2. NIM : 2411413003
3. Program studi / Fakultas : Desain Komunikasi Visual / Bahasa dan Seni
4. Bidang Keahlian : -

## G. BIAYA KEGIATAN

Adapun rincian dana yang dibutuhkan pada kegiatan PKMM ini adalah sebagai berikut:

No	Kebutuhan	Qty	Harga satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1.	Pembuatan proposal	8	30.000,00	240.000,00
2.	Pembuatan CD media pembelajaran	30	20.000,00	600.000,00
3.	Pembuatan <i>quesioner</i>	60	2.000,00	120.000,00
6.	Pembuatan materi			100.000,00

7.	Penggandaan materi	60	10.000,00	600.000,00
8.	ATK			100.000,00
9.	Dokumentasi			200.000,00
10.	Pembuatan kartu	60	15.000,00	900.000,00
	Penggandaan Kartu	120	10.000,00	1.200.000,00
12.	Konsumsi pelaksanaan kegiatan			300.000,00
14.	Transportasi			100.000,00
15.	Biaya lain-lain			100.000,00
Jumlah				4.560.000,00

### III. KESIMPULAN

Media pembelajaran dengan menggunakan “Tebak Kartu” merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa menguasai pembelajaran membaca huruf Jawa. Media pembelajaran “Tebak Kartu” merupakan salah satu bagian dari Metode Cooperative Learning yang dinamakan dengan “Metode Tebak Kartu” dalam pelajaran Bahasa Jawa dimana permainan ini bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh para siswa terhadap suatu pelajaran.

Media pembelajaran tebak kartu, yaitu dengan permainan kartu yang menyenangkan sambil belajar membaca huruf Jawa secara bertahap dari huruf dasar sampai yang menggunakan *sandangan*.

#### IV. TINJAUAN PUSTAKA

Nana Diana (2011) melakukan penelitian yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Gambar dan Media Alam dalam Pembelajaran Menulis Geguritan pada Siswa Kelas IX SMP N 1 Larangan Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2010/2011*, menyebutkan bahwa setiap pembelajaran membutuhkan media untuk mencapai kompetensi yang sedang dipelajarinya, baik media gambar, media yang diproyeksikan, internet, media cetak maupun elektronik. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru bahasa Jawa adalah buku-buku yang berkaitan dengan bahasa dan budaya Jawa, internet, dan sumber informasi lainnya, tetapi alangkah lebih baiknya jika seorang guru memanfaatkan media pembelajaran agar penyampaian materi lebih jelas dan efektif.

Penelitian Priyo Drestanto Prihantoro (2009) yang berjudul *Peningkatan Menulis Kembali Cerita Wayang dengan Menggunakan Media Komik pada Siswa Kelas VIII A SMP 3 Kebumen* menuliskan bahwa media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional/mengandung maksud-maksud pengajaran. Penggunaan media pembelajaran mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar (Sudjana 1991:1).

Khusnul Khotimah melakukan program pengabdian yang berjudul *Pelatihan Membuat dan Mengelola Web Blog Guru-Guru Bahasa Jawa SMP se-Kabupaten Semarang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa yang Efektif* pada tahun 2012 menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diperoleh dengan memanfaatkan media blog tanpa harus bertatap muka, selain lebih menarik juga sebuah inovasi yang membuat guru dapat menarik minat siswa mengenai mata pelajaran bahasa Jawa.

## V. LAMPIRAN

### A. Biodata Ketua dan Anggota Kelompok

#### 1. Ketua Pelaksana Kegiatan

Nama : Silvia Pramudika Putri  
NIM : 2601413071  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Kabupaten Semarang, 31 Juli 1995  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Prodi/jur/Semester : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa/4  
Alamat rumah : Daleman RT 03 RW 04 Desa Tuntang,  
Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang  
Alamat Semarang : Jalan Banaran, Gang Dahlia III Kos  
Holiday Nomor 6  
No Telepon : 085742857366  
Email : [silviapramudika@yahoo.co.id](mailto:silviapramudika@yahoo.co.id)  
Riwayat pendidikan

No	Tahun	Nama Lembaga
1	2000-2007	SD N 1 TUNTANG
2	2007-2010	SMP N 2 AMBARAWA
3	2010-2013	SMA N 1 BERGAS
4	2013-	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ketua Pelaksana

Silvia Pramudika Putri  
NIM 2601413071

2. Anggota 1

Nama : Kemala Pintaka Wardani  
NIM : 2411413005  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Kabupaten Semarang, 13 September 1995  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Prodi/jur/Semester : Desain Komunikasi Visual/ Seni Rupa/4  
Alamat rumah : Jalan Soekarno Hatta, Dusun Kutan, Desa  
Randugunting RT 01 RW 02, Kecamatan  
Bergas, Kabupaten Semarang  
Alamat Semarang : Gang Sirandu, Wisma Adinda  
No Telepon : 081390655858  
Email : [kemala\\_pintaka@rocketmail.com](mailto:kemala_pintaka@rocketmail.com)

Riwayat pendidikan

No	Tahun	Nama Lembaga
1	2000-2007	SD N RANDUGUNTING
2	2007-2010	SMP N 1 BAWEN
3	2010-2013	SMA N 1 BERGAS
4	2013-	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Anggota 1

Kemala Pintaka Wardani

NIM 2411413005

3. Anggota 2

Nama : Kelita Puspadini  
NIM : 2411413003  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Kabupaten Semarang, 3 Juni 1995  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Prodi/jur/Semester : Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa/4  
Alamat rumah : Ngobo RT 05 RW 05 Wringin Putih,  
Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang  
Alamat Semarang : Gang Sirandu, Wisma Adinda  
No Telepon : 085712085117  
Email : [kelita.dini@gmail.com](mailto:kelita.dini@gmail.com)

Riwayat pendidikan

No	Tahun	Nama Lembaga
1	2000-2007	SD N WRINGINPUTIH 2
2	2007-2010	SMP N 1 BERGAS
3	2010-2013	SMA N 1 BERGAS
4	2013-	UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

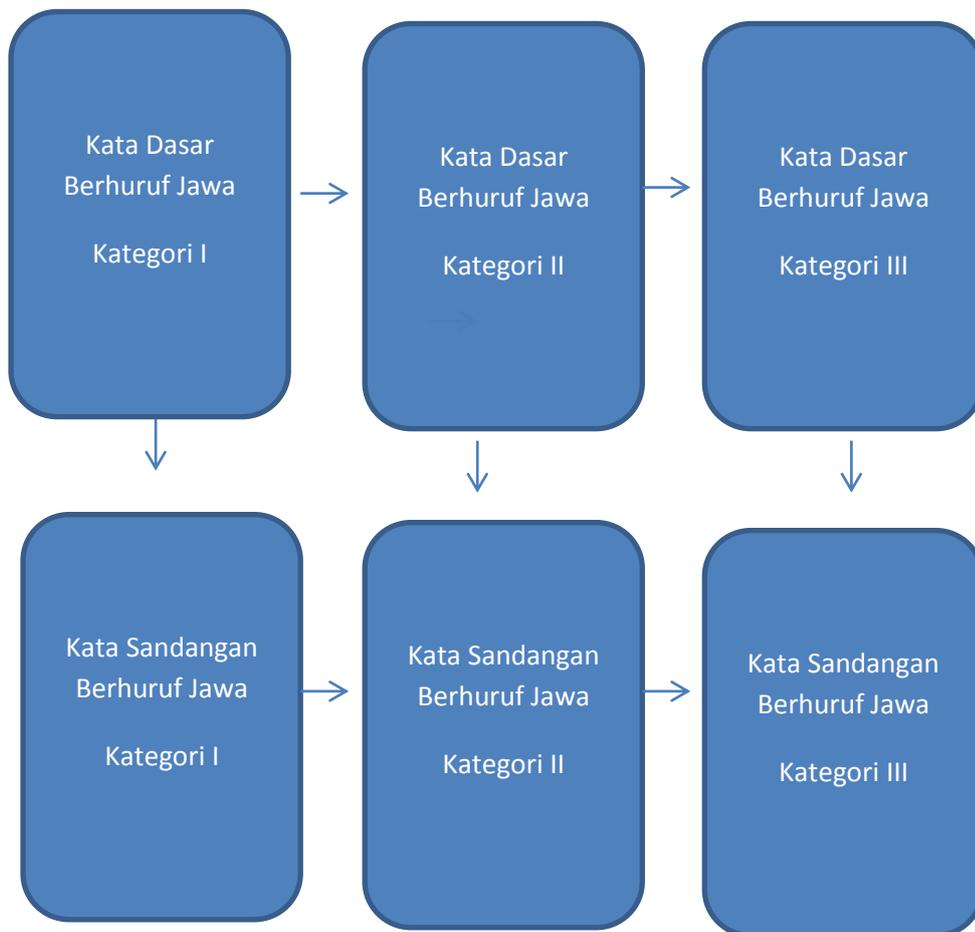
Anggota 2

Kelita Puspadini  
NIM 2411413003

4. Nama dan Biodata Dosen Pendamping

Nama Lengkap dan Gelar :  
NIP :  
Alamat :  
Jabatan Fungsional : -  
Jabatan Struktural : -  
Fakultas/Program Studi :  
Perguruan Tinggi :  
Bidang Keahlian :  
No. Hp :  
E-mail :  
Waktu Untuk Kegiatan : 4 Bulan

B. Desain Kartu



C. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Lt.2 Gd. H: Kampus Sekaran-Gunungpati\_Semarang 50229

Telp.(024) 8508002

Laman: [ww.unnes.ac.id](http://ww.unnes.ac.id)

---

**SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Silvia Pramudika Putri  
NIM : 2601413071  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Dengan ini mengatakan bahwa usulan **Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat** saya dengan judul: Tebak Kartu Sebagai Media Pembelajaran Membaca Huruf Jawa Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama yang diusulkan untuk tahun anggaran 2015 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui  
Pembantu Rektor  
Bidang Kemahasiswaan

Semarang, 9 Juni 2015

Yang menyatakan

(Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si  
NIP. 196012171986011001

(Silvia Pramudika Putri)  
NIM 2601413071