

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapat imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat diartikan pendidikan adalah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.¹ Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Ki Hajar Dewantoro dalam buku Suwarno menjelaskan bahwa pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelekt) dan jasmani anak-anak.³ Sedangkan menurut Nelson Mandela dalam buku yang ditulis oleh Klaus Dieyter, menyebut pendidikan sebagai kekuatan dahsyat yang membangun setiap insan dan seluruh negara di dunia menempatkan pendidikan sebagai salah satu hak asasi. Serta Menurut Crow dan Crow, pendidikan merupakan pengalaman yang memberikan pengertian,

¹ D Pristiwanti and others, 'Pengertian Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4.6 (2022), Hlm 15.

² 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional'.

³ Nanang Purwanto, *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014). hlm 23

insight dan penyesuaian bagi peserta didik sehingga dia dapat berkembang dan bertumbuh.⁴

Pendidikan merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap bangsa, termasuk Indonesia. Melalui pendidikan diharapkan terciptalah generasi penerus yang bisa mengharumkan nama bangsa di tingkat International. Pendidikan juga merupakan salah satu aspek yang menentukan masa depan.⁵ Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*) sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila.⁶

Bahasa merupakan salah satu alat untuk komunikasi. Sebagai alat komunikasi, bahasa memungkinkan orang lain dapat memahami apa yang ingin kita sampaikan. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya. Indonesia memiliki beranekaragam budaya sehingga bahasa daerah di Indonesia juga beraneka ragam. Seperti Bahasa Jawa, Bahasa Jawa merupakan bahasa yang sangat kompleks digunakan oleh suku Jawa untuk berkomunikasi. Bahasa Jawa memiliki *unggah-ungguh* atau tingkat tutur sebagai ciri khas yang membedakan Bahasa Jawa dengan bahasa daerah lain. *Unggah-ungguh* bahasa merupakan kaidah yang terdapat pada masyarakat Jawa dalam bertutur kata atau bertingkah laku dengan memperhatikan penutur dan lawan tutur serta melihat

⁴ Abd Rahman and others, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 4–5.

⁵ Desmarita Khairoes and Taufina Taufina, 'Penerapan Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 3.4 (2019), 1038–46.

⁶ I Wayan Cong Sujana, 'Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2019), 30.

situasi dengan tujuan menjaga kesopan santunan untuk saling menghormati serta menghargai orang lain.

Pada era globalisasi ini banyak siswa yang tidak mengerti mengenai cara menghormati orang lain, siswa memposisikan semua lawan bicaranya dengan bahasa *ngoko* utamanya ketika berinteraksi dengan lebih tua. Di lingkungan sekolah banyak dijumpai siswa yang berbicara kepada guru menggunakan bahasa *ngoko* disertai perilaku yang tidak menunjukkan penghormatan. Hal ini disebabkan karena penguasaan *unggah- ungguh basa* yang masih rendah, selain itu budaya hormat dan menghormati, utamanya kepada orang yang lebih tua sudah mulai memudar di kalangan siswa.

Siswa saat ini sulit untuk mempelajari bahasa Jawa apalagi mempelajari *unggah-ungguh* atau sopan santun yang terkandung didalamnya. Siswa saat ini lebih senang mempelajari bahasa asing daripada melestarikan bahasa Jawa. Penggunaan bahasa Jawa yang benar dan sesuai dengan *unggah-ungguh* basa Jawa sudah jarang ditemui hingga muncul ungkapan “*wong Jawa saiki ora nJawani*”.

Dalam pendidikan sekolah dasar saat ini juga banyak siswa sekolah dasar yang tidak mengetahui bahasa Jawa, masih banyak kesalahan penggunaan ragam bahasa di kalangan siswa. Banyak faktor yang menyebabkan siswa sekolah dasar kurang mengenal bahasa Jawa ragam *basa ngoko krama* antara lain, pelajaran bahasa Jawa yang kurang diminati oleh siswa serta lingkungan sekolah yang mengesampingkan penggunaan bahasa Jawa. Pelajaran bahasa Jawa kurang diminati oleh para siswa, dikarenakan para siswa menganggap bahasa Jawa adalah

pelajaran yang sulit. Dengan demikian, masih banyak ditemukan penggunaan *unggah-ungguh* basa yang keliru di kalangan siswa.

Pembelajaran muatan lokal bahasa, sastra dan budaya Jawa diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa. Salah satu bahasan materi dalam mata pelajaran bahasa Jawa adalah *unggah-ungguh* bahasa Jawa. *Unggah-ungguh* bahasa Jawa merupakan adat sopan santun atau tingkat kesopanan dalam bertutur dan juga bersikap. Dalam bahasa Jawa, berbicara kepada orang tua berbeda dengan berbicara dengan teman sebaya atau pada anak kecil.

Secara garis besar susunan tata bahasa Jawa terbagi menjadi dua, yaitu *ngoko* dan *krama*. *Ngoko* terbagi menjadi dua yaitu *ngoko lugu* dan *ngoko alus*, sedangkan *krama* juga terbagi menjadi dua yaitu *krama lugu* dan *krama alus*. Tingkatan bahasa yang paling tinggi dari *unggah-ungguh* bahasa tersebut adalah *krama alus*. *Krama alus* adalah bahasa dimana susunan katanya semua menggunakan bahasa *krama*, utamanya *krama alus*. Orang yang lebih muda seyogyanya menggunakan *krama alus* jika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, orang yang terhormat atau punya jabatan. Termasuk siswa seharusnya juga menggunakan *krama inggil* jika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, utamanya guru.⁷

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan penting sebagai alat untuk mempermudah pendidik, karena dengan adanya penggunaan

⁷ Puji Arfianingrum, 'Penerapan *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa Sesuai Dengan Konteks Tingkat Tutur Budaya Jawa', *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3.2 (2020), 137–38
<<https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>>.

media pembelajaran materi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Abdul Wahid, Media Pembelajaran adalah alat yang dibuat untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁸

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pendidik menggunakan media sebagai mediator dalam memberikan materi supaya dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik. Pada proses pembelajaran penggunaan media akan sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran selain itu penggunaan media dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini kualitas belajar peserta didik menjadi meningkat, tidak hanya pendidik saja yang aktif melainkan peserta didik juga menjadi lebih aktif di dalam kelas karena terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.⁹

Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu. Kemampuan memahami merupakan kemampuan dasar yang penting dikuasai siswa untuk mencapai hasil belajar.

⁸ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajr", *Istiqra'*, No. 2 (Maret 2018) : 3

⁹ Rizki Wahyuningtyas, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, No. 1 (April 2020) : 24

Siswa tidak hanya mengingat tetapi juga memahami, oleh sebab itu pemahaman materi perlu dikuasai sejak sekolah dasar.¹⁰

Salah satu indikator pemahaman menurut Bloom adalah Penerjemahan atau *translation*, yaitu menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model atau mengubah data yang disajikan dalam suatu bentuk ke bentuk lainnya. Misalnya dari lambang ke arti. Kata kerja operasional yang digunakan adalah menterjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, memberikan definisi, dan menjelaskan kembali.

Penelitian Zusanti dan Bachri¹¹ Penelitian ini mengembangkan media kamus putar yang fokus pada materi *unggah-ungguh* basa mata pelajaran bahasa Jawa, desain media kamus ini secara umum sudah layak dari segi materi, penampilan, bahan, karakteristik siswa dan penggunaan karena melalui tahap validasi desain dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran yang berkompeten di bidangnya. dan berdasarkan analisis data bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media , dimana penggunaan media mempengaruhi hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen di kelas 5 SDN Babatan V Surabaya meningkat.

Penelitian Ratri dan Damayanti¹² Penelitian ini mengembangkan media permainan kartu *kokoma* (kartu *ngoko krama*), media ini telah dikembangkan

¹⁰ Amilia sholikh Hidayati Dkk, “Pengembangan Media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang”, *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*,(2019), Vol (6), No (1), Hal: 46

¹¹ Bachtiar S. Bachri Yunika Rahma Putri Zusanti, ‘Pengembangan Media Kamus Putar Jinantra Unggah Ungguh Basa Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Basa Ngoko Dan Krama Untuk Siswa Kelas V Sdn Babatan V Surabaya’, 1–8.

¹² Restu Nur Avika Ritma Ratri and Maryam Isnaini Damayanti, ‘Pengembangan Media Permainan Kartu Kokoma (Kosakata Ngoko Krama) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.9 (2022), 2000–2001.

melalui berbagai tahap pengembangan mendapatkan hasil valid dan kepraktisan media tersebut yang didapat dari analisis hasil angket termasuk kategori sangat praktis sehingga dapat dikatakan bahwa media permainan kartu kokoma dapat mendukung proses pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi *unggah-ungguh basa*, serta media ini dinyatakan efektif didukung dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian Darmayanti dan Subatra¹³ Penelitian ini mengembangkan media berupa komik, pengembangan media ini telah dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE dan sudah sesuai dengan urutan tahapannya yakni tahap analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi serta telah melalui beberapa uji validitas ahli media dan ahli materi dinyatakan media tersebut sangat valid. Media komik ini juga telah di uji kepraktisan dan uji efektivitas dengan hasil sangat praktis dan sangat efektif, sehingga media komik dinyatakan sudah layak, praktis dan efektif diaplikasikan dalam pembelajara bahasa Jawa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan pembelajaran bahasa Jawa *unggah-ungguh basa* materi ragam *basa ngoko* dan *krama* dapat menggunakan beberapa media seperti komik, kamus putar, kartu pintar dengan penggunaan beberapa media tersebut mampu membuat pembelajaran lebih bervariasi, efektif mampu membantu kesulitan siswa dalam belajar serta menambah semangat siswa dalam belajar. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti akan mengembangkan media kamus *basa*

¹³ Riski Yulia Darmayanti and Heru Subrata, 'Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran *Unggah-Ungguh* Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko Dan Krama Pada Siswa Kelas Iv', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 09.10 (2021), 2.

ngoko krama yang terdapat kosa kata *ngoko krama* yang dilengkapi dengan gambar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Vitria selaku guru mata pelajaran bahasa Jawa kelas 2 di MI Miftahul Huda Tinalan, diperoleh beberapa masalah bahwa siswa kurang maksimal dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada pemahaman materi *unggah-ungguh basa* masih rendah dilihat dari nilai hasil belajar siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, siswa masih sulit membedakan kosakata *ngoko* dan *krama* dan masih sulit menulis karangan berbahasa Jawa *ngoko krama*, siswa kurang minat untuk mempelajari materi *ngoko* dan *krama* serta siswa kurang begitu tertarik dengan pembelajaran bahasa Jawa.¹⁴

Ibu Vitria mengatakan hal tersebut dipengaruhi oleh penyampaian materi yang monoton tanpa variasi tanpa melibatkan siswa aktif, masih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan yang membuat siswa cenderung bosan dan mudah mengantuk, media pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran bahasa Jawa masih terbatas serta sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku dan LKS.

Maka peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yakni Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*), Media pepak ini merupakan kamus yang berisi tentang kosakata ragam basa Jawa yakni *ngoko krama*. Media ini di rasa bisa menyelesaikan permasalahan siswa karena dengan adanya media *Pepak basa ngoko krama* siswa dapat terlibat aktif dalam penggunaan media secara langsung. Media ini dipilih untuk membantu siswa mudah dalam memahami, menghafal arti

¹⁴ 'Berdasarkan Hasil Wawancara Dengan Ibu Vitria Guru Mapel Bahasa Jawa Kelas 2 MI Miftahul Huda Tinalan'. pada 18 September 2023

kosa kata *ngoko* krama. Media ini terdapat gambar-gambar menarik sesuai dengan kosa kata yang ada. Media ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran sesuai kompetensi dan tujuan yang akan dicapai.¹⁵

Keunggulan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) yang ini dibandingkan media lainnya yaitu media ini terdapat kosa kata *ngoko krama* yang dilengkapi dengan gambar. Media ini di desain semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. selain terdapat gambar-gambar yang menarik dan relevan, di media tersebut akan dilengkapi juga dengan pelafalan *ngoko* krama dalam bentuk video yang bisa dilihat dan diakses dengan cara scan kode QR yang tertera dalam beberapa halaman media tersebut, yang dimana ketika kode QR tersebut di scan maka akan membawa pembaca untuk membuka video yang telah disediakan oleh peneliti. Akan tetapi dikarenakan target peneliti adalah peserta didik SD/MI yang dimana pada usia tersebut tidak semua madrasah memperbolehkan membawa HP saat pembelajaran dan pada usia tersebut peserta didik juga masih belum efektif jika difasilitasi HP, maka saat proses scan kode QR tersebut harus dan wajib didampingi oleh pendidik jika di madrasah dan didampingi oleh orang dewasa maupun orang tua ketika di rumah dan dalam proses menonton dan menyimak video harus didampingi serta diawasi oleh orang tuanya atau orang dewasa. Sehingga selain dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah, media tersebut juga akan dapat digunakan oleh peserta didik di rumah secara mandiri. Dan harapan peneliti setelah media ini digunakan dapat meningkatkan pemahaman

¹⁵ Rahma Widiani Sari, "Pengembangan Media Pembelajaran Kertu Pinter Basa Jawa Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas Iii Sdn Caturtunggal 6, Depok, Sleman", *Universitas Negeri Yogyakarta*, (2016), Hal:2

siswa tentang *unggah-ungguh* basa *ngoko* krama dan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi *Unggah-Ungguh Basa* Pada Mapel Bahasa Jawa Kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan?
3. Bagaimana Keefektifan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Prosedur Pengembangan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan.
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan.
3. Untuk Mengetahui Keefektifan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Berbentuk buku.
2. Berukuran A5.
3. Berbahan kertas *Artpaper*, Sampul 260 gsm, Isi 150 grm.
4. Desain media menggunakan software *canva*.
5. Bersampul dengan judul “PAKOMA (*Pepak Ngoko Krama*)”.
6. Terdapat gambar pada media .
7. Didesain dengan warna-warna semenarik mungkin.
8. Media dilengkapi dengan QR untuk mengakses video pelafalan kosakata *basa ngoko krama*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian media ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Mempermudah peserta didik mempelajari kosakata *ngoko* dan *krama*.
- b. Menciptakan suasana belajar yang lebih menarik saat pembelajaran bahasa Jawa.
- c. Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Guru

- a. Memudahkan guru ketika melakukan proses pembelajaran.
- b. Membantu guru menyampaikan materi *ngoko krama*.

c. Menambah variasi media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa.

4. Bagi Sekolah

Menambah variasi dan ketersediaan media pembelajaran, khususnya bahasa Jawa.

F. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi dari penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa didalam kelas maupun luar kelas, penggunaan Media Pakoma (*Pepak Ngoko Krama*) sebagai media yang menyenangkan dengan konsep belajar diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi ragam *basa ngoko krama*.
2. Keterbatasan dari penelitian dan pengembangan media ini adalah media ini hanya bisa digunakan untuk materi *ngoko* dan *karma*.

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orsinil
1.	Restu nuravika ritma ratri dan Maryam isnaini damayanti (2022)	Pengembangan Media Permainan Kartu <i>Kokoma</i> (Kosakata <i>Ngoko Krama</i>) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V Sekolah Dasar	1. Membahas materi <i>unggah-ungguh basa ngoko krama</i> mapel bahasa Jawa	1. Mengembangkan media permainan kartu 2. Menggunakan model pengembangan sugiyono 3. Bersubyek siswa kelas V	Penelitian ini mengembangkan media kamus <i>basa ngoko krama</i> yang terdapat kosa kata <i>ngoko krama</i> yang dilengkapi

2.	Errina romadhona shal sabila dan Afakhrul masub bakhtiar (2021)	Pengembangan Buku Kabaja (Kamus Bahasa Jawa) Bergambar Kelas II MI Roudlotul Ulum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan kamus bahasa Jawa 2. Bersubyek siswa kelas II 	Menggunakan model pengembangan 4D	dengan gambar
3.	Riski yulia darmayanti dan Heru subatra (2021)	Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran <i>Unggah-Ungguh</i> Bahasa Jawa Ragam Bahasa <i>Ngoko</i> Dan <i>Krama</i> Pada Siswa Kelas IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas materi <i>ungguh-ungguh</i> bahasa jawa ragam <i>ngoko</i> dan <i>krama</i> 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media komik 2. Bersubyek siswa kelas IV 	
4.	Nur nabilah dan Heru subatra (2021)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi <i>Unggah-Ungguh Basa</i> Kelas IV MI Darunnajah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membahas materi <i>ungguh-ungguh basa</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media interaktif berbasis articulate storyline 3 2. Bersubyek siswa kelas IV 3. Menggunakan model pengembangan 4D 	
5.	Siska Septiani, Sripit Widiastuti dan Adin Fauzi	Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Unggah-Ungguh Basa Jawa</i> (Gaung Baja) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. membahas materi <i>ungguh-ungguh basa</i> bahasa Jawa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media multimedia interaktif 2. Bersubyek kelas IV 	

H. Definisi Operasional

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian / istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran adalah media yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran pada penelitian ini adalah alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ragam basa.
2. Media Pepak/Kamus *basa ngoko krama* merupakan sebuah buku yang menerangkan makna-makna ragam kata bahasa Jawa yang terdiri dari *Ngoko*, *Krama*.
3. *Unggah-ungguh basa* adalah ragam bahasa yang digunakan masyarakat Jawa dalam menghargai dan menghormati lawan bicara.
4. Pemahaman Siswa adalah seberapa besar kemampuan siswa untuk memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya serta menyajikan kembali kedalam bentuk lain secara sistematis.
5. Pembelajaran bahasa Jawa merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam hubungannya dengan siswa dan bahan pengajar serta mengatur situasi belajar siswa sehingga tercipta situasi dan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Jawa.