

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat lain. Bahasa terbentuk sebagai hasil dari budaya yang berkembang dalam komunitas etnis yang sama. Di Indonesia, terdapat banyak pulau yang memiliki bahasa daerah masing-masing. Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan pada wilayah geografis tertentu dan sangat erat kaitannya dengan keberadaan suku yang menciptakan serta menggunakan bahasa tersebut. Bahasa daerah tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga memiliki peranan penting sebagai elemen dalam tradisi, sastra, seni, dan kebudayaan suatu suku. Dengan demikian, bahasa daerah merupakan bagian integral dari budaya daerah maupun budaya nasional. Salah satu contoh bahasa daerah yang syarat makna budaya adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga menggambarkan nilai-nilai kehidupan masyarakat Jawa yang baik. Nilai ini terlihat dalam berbagai aspek Bahasa Jawa, beberapa diantaranya cara berbicara dan sopan santun yang disebut Unggah-ungguh Basa Jawa. Unggah-ungguh Basa Jawa merupakan aturan atau norma dalam berbahasa yang mengatur pemilihan kata dan cara berbicara sesuai dengan usia, status sosial, dan hubungan interpersonal antarindividu.¹

¹ Musa, M. S. (2024). Pengaruh Bahasa Indonesia Terhadap Bahasa Daerah. *Jurnal Pendidikan Mosikolah*, 4(1), 250-253.

Nilai-nilai dalam budaya Jawa sangat penting dalam kehidupan sosial. Nilai-nilai yang ada dalam budaya Jawa seperti menghormati, bersikap sopan, mempunyai kasih sayang, dan hidup rukun sangat penting. Hal ini bisa dilihat dari cara berbicara dengan menggunakan Bahasa Krama (bahasa yang sopan) dan Bahasa Ngoko (bahasa sehari-hari).² Bahasa Krama digunakan untuk menunjukkan rasa hormat kepada yang lebih tua atau yang memiliki jabatan lebih tinggi. Akan tetapi, penggunaan Bahasa Jawa Krama semakin berkurang, terutama di kalangan anak-anak, remaja dan generasi muda karena Bahasa Jawa Krama dianggap tidak mengikuti zaman. Generasi muda lebih memilih menggunakan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Kondisi ini menjadi salah satu faktor penurunan penggunaan Bahasa Jawa Krama di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendidikan Bahasa Jawa Krama yang efektif dan benar, dimulai dari hal-hal dasar seperti pengenalan anggota tubuh dan angka dalam Bahasa Jawa Krama sejak usia dini. Berdasarkan penjelasan tersebut, materi lokal Bahasa Jawa dianggap penting untuk diajarkan pada semua jenjang pendidikan, baik di sekolah dasar maupun sekolah menengah.³ Penerapan materi lokal Bahasa Jawa juga memiliki peran penting dalam menunjang kehidupan sosial peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya, sangat diperlukan studi ilmiah yang mendalam mengenai manfaat pembelajaran Bahasa Jawa. Dengan demikian, diperlukan sebuah kajian yang membahas secara komprehensif mengenai

² Julianti, D., & Siagian, I. (2023). Analisis Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5829-5836.

³ Firmandasari, R. A., Suryawinata, M., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Game bahasa jawa krama sebagai media pembelajaran anak berbasis android. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 150-160.

manfaat belajar Bahasa Jawa dalam Kurikulum Merdeka sebagai dasar penguatan materi lokal tersebut.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang berfokus pada pengembangan minat dan bakat peserta didik. Kurikulum Merdeka adalah jenis kurikulum yang bertujuan agar pembelajaran difokuskan pada pengembangan minat dan bakat anak, sehingga materi yang diajarkan lebih berkaitan dengan hal-hal penting, pengembangan karakter, dan kemampuan peserta didik. Pelaksanaan Kurikulum Merdeka berbeda dari kurikulum yang ada sebelumnya. Dalam Kurikulum Merdeka, ada beberapa hal teknis dalam proses belajar mengajar yang berubah dan berkembang termasuk struktur, kerangka, dan materi di dalamnya. Selain itu, dokumen ini juga dikenal sebagai Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan. Semua pelajaran, termasuk materi lokal Bahasa Jawa, harus bisa mengikuti setiap perubahan dan perkembangan yang terjadi dalam kurikulum.⁴ Suku Jawa merupakan suku mayoritas yang ada di Indonesia, sehingga perlu usaha untuk menjaga budaya Indonesia, termasuk salah satunya Bahasa Jawa dengan membuat media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan fasilitas yang dipakai dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik ketika proses pembelajaran. Media merupakan perantara atau sumber pesan kepada penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan sehingga terdorong serta

⁴ Verrysaputro, E. A., & Subekti, P. A. (2023). Kontribusi Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Vilvatikta: Jurnal Pengembangan Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(1), 22-31.

terlibat dalam proses pembelajaran.⁵ Media yang akan digunakan yaitu menggunakan *Flip Chart* dengan kode QR, yang dimaksud dalam *Flip Chart* dengan kode QR disini yaitu media yang berbentuk pesegi panjang dan terdapat kartu yang digantung di tengah, seperti papan skor yang ada dalam pertandingan bulu tangkis. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, media ini disebut dengan *Flip Chart* unggah-ungguh dengan kode QR. Penggunaan *Flip Chart* unggah-ungguh dengan kode QR merupakan media bantu yang memiliki peran penting dalam menyajikan informasi secara sistematis dan jelas. Media ini memfasilitasi guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan menampilkan contoh kalimat, daftar kosakata, percakapan dalam bahasa dan juga video pembelajaran yang dimuat di dalam *barcode* serta aturan tata bahasa secara konkret. Dengan demikian, penggunaan *Flip Chart* dengan kode QR dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi bahasa Jawa krama secara lebih efektif dan efisien.

Flip Chart unggah-ungguh dengan kode QR merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa. *Flip Chart* unggah-ungguh dengan kode QR adalah media bantu pendidikan berbentuk tumpukan lembaran kertas yang diikat bagian atas dengan membalik lembar satu-satu, mirip dengan album atau kalender dengan menggunakan Bahasa Indonesia, Basa Ngoko, Basa Krama Lugu dan Basa Krama Alus dengan dibaliknya kartu terdapat *barcode*. *Flip Chart* dengan kode QR memudahkan penyampaian materi, diskusi kelompok, dan penyajian data secara audio visual. Setiap halaman kertas pada papan ini dapat dibalik

⁵ Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1).

ke halaman berikutnya sehingga memudahkan informasi secara berurutan. Di belakang kartu terdapat kode QR yang berisikan PDF percakapan dalam bahasa Jawa Ngoko dan juga Krama serta video pembelajaran.

Pengenalan Bahasa Jawa Krama di sekolah dasar sangat penting untuk membentuk karakter peserta didik. Pengenalan langkah awal Bahasa Jawa Krama di lingkup sekolah dasar sangat penting untuk membentuk karakter sopan santun dan kesadaran budaya pada peserta didik. Memperkenalkan Bahasa Jawa Krama di sekolah dasar sangat penting untuk membantu peserta didik menjadi lebih sopan dan memahami budaya. Pembiasaan berbahasa Jawa Krama di sekolah dasar dilakukan melalui metode pembelajaran yang melibatkan pengenalan kosa kata, latihan berbicara, serta penggunaan Bahasa Jawa Krama dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah. Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam menggunakan Bahasa Jawa Krama secara benar tetapi juga menanamkan nilai kesopanan dan tata krama yang tinggi. Melalui rutinitas pembiasaan ini, karakter sopan santun peserta didik terbentuk seiring dengan peningkatan kesadaran terhadap pentingnya pelestarian budaya Jawa. Penghormatan kepada yang lebih tua serta mengembangkan sikap hormat dan santun dalam kehidupan sosial peserta didik.⁶

Pembelajaran Bahasa Jawa Krama di sekolah dasar perlu dilakukan secara terpadu agar efektif dan menyenangkan. Dalam belajar Bahasa Jawa Krama di sekolah dasar, khususnya saat mengenalkan kata-kata baru, latihan

⁶ snaini Noor Safitri, Dwiana Asih Wiranti. (2025). Analisis Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama Alus Untuk Membentuk Karakter Sopan Santun Peserta Didik Pada Fase B di SD. Jurnal Educatio, Vol. 11 No. 2, pp. 361-370

berbicara, dan menggunakan Bahasa Jawa Krama sehari-hari di sekolah, penting bagi guru untuk memadukan ketiga cara tersebut. Mengenalkan kata baru dimulai dengan cara yang nyata seperti menggunakan gambar atau media visual yang membantu peserta didik mengerti arti dan penggunaan kata dalam konteks yang tepat. Latihan berbicara dilakukan secara teratur lewat dialog atau percakapan sederhana yang mendorong peserta didik untuk aktif menggunakan Bahasa Jawa Krama. Penggunaan Bahasa Jawa Krama dalam interaksi sehari-hari juga penting agar peserta didik meningkat kemampuan dan percaya diri dalam berbicara secara alami. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga mampu menggunakannya dalam komunikasi sehari-hari. Seiring waktu, minat peserta didik akan tumbuh karena terbiasa menggunakan Bahasa Jawa Krama.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat merupakan sebuah rasa atau keadaan di dalam pikiran yang membuat anak lebih memperhatikan, tertarik, dan senang pada sesuatu sehingga peserta didik terdorong untuk belajar lebih jauh. Dalam dunia belajar, minat sangat mempengaruhi keberhasilan karena jika minat tinggi maka motivasi dan partisipasi meningkat. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, minat dapat ditingkatkan melalui metode yang menarik seperti pendekatan tematik dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami keterampilan berbahasa sekaligus melestarikan budaya.⁷

⁷ Wardhanika, E., Tryanasari, D., & HS, A. K. (2022, August). Pembelajaran bahasa jawa sebagai muatan lokal di sekolah dasar. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 481-485).

Pembelajaran Bahasa Jawa masih menghadapi berbagai permasalahan dalam meningkatkan minat peserta didik. Pembelajaran Bahasa Jawa, terutama dalam memahami Bahasa Ngoko dan Bahasa Krama, sering kali menghadapi masalah karena banyak peserta didik tidak tertarik. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang membosankan sehingga peserta didik hanya mendengarkan tanpa praktik. Selain itu, faktor internal dan eksternal seperti konsentrasi, lingkungan, dan kurangnya dukungan juga mempengaruhi rendahnya minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.⁸

Keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar peserta didik. Kurangnya media belajar yang kreatif menyebabkan pembelajaran hanya bergantung pada penjelasan guru. Peserta didik cenderung pasif karena hanya menerima informasi dari buku dan penjelasan tanpa media pendukung. Padahal, media sangat penting dalam membantu pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam mengajar tetapi juga membantu peserta didik memahami materi. Penggunaan media seperti *Flip Chart* dapat meningkatkan minat dan hasil

⁸ Ichsani, A. F., & Hizbullah, H. (2024). PENYEBAB RENDAHNYA MINAT PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH DASAR. *JESE: Journal of Elementary School Education*, 1(01), 1-12.

belajar peserta didik. Media yang menarik juga membantu melestarikan budaya melalui pembelajaran yang menyenangkan.⁹

Permasalahan pembelajaran Bahasa Jawa juga ditemukan di MI Roudlotut Tholabah Kolak. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, 90% peserta didik mengalami kesulitan dalam materi unggah-ungguh basa. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku LKS sehingga peserta didik merasa bosan. Kurangnya media pembelajaran membuat minat peserta didik rendah dan kurang memahami materi. Kondisi ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Jawa. Berikut rincian permasalahan yang ditemui oleh peneliti pada MI Roudlotut Tholabah Kolak khususnya pada kelas III yaitu Pendidik menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan penulisan di papan tulis, Kurang adanya media peraga untuk mendukung proses pembelajaran, dan Pelajaran unggah-ungguh basa kurang diminati oleh peserta didik, peserta didik cenderung minat dengan pelajaran yang lain.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengembangkan metode baru dalam pembuatan media yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa penelitian terdahulu, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Restu Nur Avika Ritma Ratri dan Maryam Isnaini Damayanti (2022) mengenai pengembangan media kartu Kokoma (Kosakata Ngoko Krama)

⁹ Ruliyanti, E. E., Basir, M., Pairin, U., & Suyatno, S. (2022). Pengembangan MEDIA Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Audio Visual pada Siswa SD Kelas I. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 486-492.

untuk pembelajaran Bahasa Jawa pada kelas V Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian oleh Yuli Widiyono, Aris Aryanto, dan Murhadi (2021) mengembangkan e-modul berbasis flipbook pada materi unggah-ungguh basa di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian lainnya dilakukan oleh Putri Dewi Salsabillah (2024) yang mengembangkan media Pakoma (Pepak Ngoko Krama) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi unggah-ungguh basa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Tinalan. Dan penelitian selain itu juga diteliti oleh Retno Wahyu Wardani (2019) yang mengembangkan Pengaruh Strategi Belajar PQ4R Dengan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar unggah-ungguh Kelas IV. Kajian dari penelitian-penelitian tersebut menjadi landasan bagi peneliti dalam mengembangkan media yang relevan dan efektif.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang mengembangkan media seperti kartu, e-modul, dan pepak. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berbeda, yaitu media *Flip Chart* unggah-ungguh dengan kode QR pada materi unggah-ungguh basa. Pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar serta mempermudah peserta didik.

Dengan dikembangkannya media ini, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di MI Roudlotut Tholabah Kolak dalam memahami materi unggah-ungguh basa secara lebih efektif, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Media *Flip Chart* unggah-ungguh dengan kode QR ini menggunakan kosakata yang mudah dipahami dan

dilengkapi dengan percakapan di dalam *barcode* belakang kartu, yang disajikan dalam empat bahasa, yaitu dengan menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Ngoko, Bahasa Krama Lugu, dan Bahasa Krama Alus.

Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik karena mereka dapat belajar melalui kombinasi kata, dengan cara membalik lembaran pada *Flip Chart* tersebut. Media *Flip Chart* unggah-ungguh dengan kode QR hal ini sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik dapat menginternalisasi materi secara optimal dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun konteks akademik.

Penggunaan *Flip Chart* dengan kode QR diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Media ini dilengkapi kosakata, percakapan, dan video pembelajaran dalam empat bahasa. Penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi. Dengan demikian, media ini tidak hanya sebagai alat bantu tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Prosedur pengembangan media *Flip Chart* Unggah-Ungguh dengan kode QR kelas III di MI Roudlotut Tholabah Kolak?
2. Bagaimana Kelayakan Media *Flip Chart* Unggah-Ungguh dengan kode QR kelas III di MI Roudlotut Tholabah Kolak?

3. Bagaimana Keefektifan Media *Flip Chart* Unggah-Ungguh dengan kode QR kelas III di MI Roudlotut Tholabah Kolak?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran baru yaitu media *Flip Chart* Unggah-Ungguh dengan kode QR kelas III di MI Roudlotut Tholabah Kolak.
2. Untuk menganalisis kelayakan media *Flip Chart* Unggah-Ungguh dengan kode QR kelas III di MI Roudlotut Tholabah.
3. Untuk menguji keefektifan pengembangan produk media *Flip Chart* Unggah-Ungguh dengan kode QR kelas III di MI Roudlotut Tholabah Kolak.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan didalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media *Flip Chart* unggah-unggguh dengan kode QR berbentuk tumpukan lembaran kertas yang digantung bagian atas dan disajikan dengan cara membalik lembar kartu satu per satu, media ini mirip dengan album atau kalender duduk.
2. Media pembelajaran *Flip Chart* unggah-unggguh dengan kode QR berisi kosakata disertai desain depan dan desain belakang terdapat gambar barcode dengan isi PDF Percakapan dan kartu di lengkapi juga dengan 4 bahasa, yaitu: Bahasa Indonesia, Basa Ngoko, Basa Krama Lugu dan

Basa Krama Alus. Serta terdapat video pembelajaran yang akan ditayangkan.

3. Media pembelajaran *Flip Chart* unggah-ungguh dengan kode QR dibuat dengan bahan kertas ap310 gram dengan ukuran kartu 8,3 x 11 cm, ukuran skat materi di 33,2 x 11 cm, dan papan penyangga di buat dari karton tebal (*Hardcover custom*) dengan panjang 33,2 x 11 cm, dengan diameter ring 2,3 cm sebanyak 8 pcs.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta mendukung pelestarian budaya jawa di kalangan generasi muda. Selain itu, untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Unggah-Ungguh Basa, dan juga memberikan solusi bagi permasalahan pembelajaran Unggah-Ungguh Basa yang selama ini dianggap sulit dan kurang menarik.

1. Manfaat Teoritis : Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran unggah-ungguh basa yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat peserta didik. Dengan adanya pengalaman belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan dan inovasi untuk proses pembelajaran dan diharapkan dapat memudahkan guru untuk meningkatkan kreativitas dalam meningkatkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dari penelitian ini bisa dipakai untuk menilai dan memperbaiki kebijakan pendidikan, pengelolaan sumber daya, serta untuk mengembangkan budaya sekolah yang lebih baik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian media pembelajaran ini adalah pengembangan media ini hanya pada kelas III. Media ini digunakan agar peserta didik mampu memahami materi unggah-ungguh basa dengan baik serta diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dan minat ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media ini. Penggunaan media *Flip Chart* dengan kode QR juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.
2. Keterbatasan pengembangan media ini hanya bisa digunakan untuk materi Unggah-Ungguh Basa dan *Flip Chart* dengan kode QR ini kurang cocok jika harus digunakan dalam kelompok yang besar karena dalam pembuatan *Flip Chart* dengan kode QR yang peneliti lakukan adalah *Flip Chart* dengan kode QR dengan kelompok kecil.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran adalah fasilitas yang dipakai dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik ketika proses pembelajaran. Media merupakan perantara atau sumber pesan kepada penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan sehingga terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁰
2. Media *Flip Chart* unggah-ungguh dengan kode QR merupakan media yang berbentuk tumpukan lembaran kertas yang di gantung bagian atas dan disajikan dengan cara membalik lembar satu-satu. Media ini mirip dengan album atau kalender tetapi media ini menggunakan Bahasa Jawa dan menyajikan percakapan dalam bentuk *barcode*.¹¹
3. Unggah-ungguh basa merupakan aturan atau norma dalam berbahasa yang mengatur pemilihan kata dan cara berbicara sesuai dengan usia serta status sosial. Unggah-ungguh basa biasanya dibagi menjadi 3 yaitu Bahasa Ngoko, Bahasa Krama Madya dan Bahasa Krama Inggil.¹²
4. Pendidik adalah seorang yang mempunyai tanggung jawab dalam menyampaikan ilmu kepada seseorang yang tujuannya untuk membantu seseorang tersebut memiliki potensi yang lebih.
5. Peserta didik merupakan sekumpulan orang yang masih memerlukan sebuah bimbingan agar bisa menambah ilmu pengetahuan.¹³
6. Minat merupakan sebuah rasa atau keadaan di dalam pikiran yang membuat anak lebih memperhatikan, tertarik, dan senang pada sesuatu,

¹⁰ Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

¹¹ Adisti, A. R. (2018). Internalization of Javanese Unggah-Ungguh. *Al-Ishlah Journal*.

¹² Lestari, O. D. (2024). Kajian Bahasa Jawa dan Unggah-Ungguh. *Repository STKIP Pacitan*.

¹³ M. Ramli (n.d.). Hakikat Pendidik dan Peserta Didik.

baik itu objek atau aktivitas tertentu, sehingga peserta didik terdorong untuk belajar lebih jauh. Dalam dunia belajar, minat sangat penting karena dapat mempengaruhi seberapa sukses dalam proses belajar, karena jika minatnya tinggi, maka motivasi dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar akan semakin meningkat.¹⁴

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksud untuk menghindari pengulangan media yang sama baik diwujudkan dalam bentuk jurnal, skripsi antara lain sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	“Pengembangan media kartu Kokoma (Kosakata Ngoko Krama) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas V Sekolah Dasar “. ¹⁵ Penelitian ini ditulis oleh Restu Nur Avika Ritma Ratri dan Maryam Isnaini Damayanti.	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media kartu Kokoma dapat meningkatkan keefektifan yang tinggi kepada peserta didik dan kartu Kokoma ini sangat praktis digunakan setelah melalui 7 tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba dan revisi produk.	Penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu berisi mengenai kosakata Ngoko dan Krama	penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu berisi tentang Kartu Kokoma (Kosakata Ngoko Krama) dengan bentuk yang di bagi menjadi dua kartu sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media <i>Flip Chart</i> unggah-ungguh dengan kode QR yang akan mudah dipahami dengan menjejer 4 kartu sesuai dengan

¹⁴ Slameto. (2010). Minat Belajar Siswa. Dalam Kajian Pustaka UNY.

¹⁵ Ratri, R. N. A. R., & Damayanti, M. I. (2022). 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).

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				karakteristik siswa kelas III.
2.	Penelitian tentang “Pengembangan e-modul berbasis <i>flipbook</i> pada materi unggah-ungguh basa Bahasa Jawa di SMP”. ¹⁶ Penelitian ini ditulis oleh Yuli Widiyono, Aris Aryanto, Murhadi.	Penelitian ini menggunakan metode 4-D meliputi <i>Define, Design, Develop, Disseminate</i> , hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis <i>flipbook</i> pada materi unggah-ungguh siswa SMP, dianalisis dari validasi teori serta validasi empiris e-modul berbasis <i>flipbook</i> termasuk kategori valid dan kemudian uji keterbacaan modul termasuk kategori sedang. Sehingga secara keseluruhan e-modul dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran materi unggah-ungguh bahasa Jawa di SMP	penelitian ini yaitu sama-sama membahas materi unggah-ungguh basa.	penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan berupa media digital dan jenjang sekolah sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media <i>Flip Chart</i> unggah-ungguh dengan kode QR.
3.	Penelitian tentang “Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam Bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas IV”. ¹⁷ Penelitian ini ditulis oleh Riski Yulia Darmayanti dan Heru Subrata	Hasil dari penelitian ini bahwa media komik unggah-ungguh basa Jawa valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah-ungguh kelas IV Sekolah dasar.	Penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu sama mengenai unggah-ungguh bahasa Jawa ragam Bahasa Ngoko dan Bahasa Krama.	penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan berupa media komik sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media <i>Flip</i>

¹⁶ Widiyono, Y., Aryanto, A., & Muhardi, M. (2021). Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 7(2), 170-179.

¹⁷ Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10).

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<i>Chart</i> unggah-unggah dengan kode QR di kelas III.
4.	Penelitian tentang “Pengembangan Media Javanese Monopoly (Javanopoly) untuk Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. ¹⁸	Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ASSURE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan perolehan persentase kevalidan sebesar 91,4% untuk ahli media dan 81,1% untuk ahli materi. Keefektifan media berdasarkan hasil angket memperoleh persentase sebesar 90,4% dan hasil tes menunjukkan peningkatan sedang berdasarkan hasil perhitungan n-Gain sebesar 0,62 pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Adapun hasil angket kepraktisan yang diperoleh yaitu 90,1% pada angket peserta didik dan 94,1% pada angket pendidik. Berdasarkan perolehan tersebut, disimpulkan bahwa media JAVANOPOLY layak untuk digunakan dalam pembelajaran unggah-unggah bahasa Jawa dengan kriteria valid, efektif, dan praktis.	penelitian ini yaitu sama-sama membahas materi unggah-unggah basa.	penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan berupa media Javanese monopoly sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media <i>Flip Chart</i> unggah-unggah dengan kode QR dan kelas ada di kelas IV.
5.	Penelitian tentang “Pengembangan Media	Hasil dari penelitian ini menunjukan	Terletak pada sama sama	terletak pada media yang

¹⁸ Sholikha, N. A., & Subrata, H. (2024). Pengembangan Media Javanese Monopoly (Javanopoly) untuk Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4).

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Pakoma (Pepak Ngoko Krama) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Unggah-Ungguh Basa Pada Mapel Bahasa Jawa Kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan ¹⁹ . Penelitian ini ditulis oleh Putri Dewi Salsabillah. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE.	bahwa menunjukkan bahwa (1) Hasil validasi ahli bahasa pada tahap I memperoleh persentase sebesar 93,75% dan pada tahap II memperoleh persentase sebesar 100% keduanya dengan kriteria sangat layak, pada tahap ahli media memperoleh persentase kelayakan 96,15% dengan kriteria sangat layak, pada tahap ahli materi (dosen) pada tahap I memperoleh persentase sebesar 91,67% dan pada tahap II memperoleh persentase sebesar 100% keduanya dengan kriteria sangat layak, pada tahap ahli materi (guru) memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. (2) Hasil angket respon peserta didik kelompok kecil sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak, sedangkan angket respon peserta didik kelompok besar sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. (3) Hasil Pretest sebesar 60,86% dan Posttest sebesar 88,31%, dari hasil tes keduanya mengalami perbedaan 29%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang	membahasa mengenai Basa Ngoko dan Basa Krama.	dikembangkan, dalam penelitian ini media yang dipakai yaitu media Pakoma (Pepak Ngoko Krama) sedangkan dipenelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media <i>Flip Chart</i> .

¹⁹ SALSABILLAH, P. D. (2024). *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* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		dikembangkan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas II di MI Miftahul Huda Tinalan.		
6.	Penelitian tentang “Pengembangan <i>Game</i> Pembelajaran Menggunakan <i>Platform Wordwall</i> pada Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga”. ²⁰ Penelitian ini ditulis oleh Karunia Dedi Purnama Dkk. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ASSURE.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji validitas yang melibatkan ahli media dari jurusan teknik komputer jaringan. Berdasarkan persentase total rata-rata 85% oleh ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi menggunakan platform wordwall dapat dinyatakan “sangat valid”. Serta hasil penelitian dari uji praktikalitas oleh siswa game pembelajaran menggunakan platform wordwall masuk kategori “sangat praktis” dengan memperoleh jumlah skor rata-rata 92,25 % dengan begitu pembelajaran menggunakan wordwall mendukung proses pembelajaran unggah-ungguh basa.	penelitian ini yaitu sama-sama membahas materi unggah-ungguh basa.	penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu media yang dikembangkan berupa media digital berupa <i>game wordwall</i> pada kelas IX SMK sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media <i>Flip Chart</i> pada kelas III SD.
7.	Penelitian tentang “Pengaruh Strategi Belajar PQ4R Dengan Media <i>Flip Chart</i> Terhadap Hasil Belajar Unggah-Ungguh Kelas IV”. ²¹ Penelitian ini	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi belajar PQ4R berbantuan media <i>Flip Chart</i> berpengaruh positif	Penelitian ini sama menggunakan media <i>Flip Chart</i> .	penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu tentang pengaruh

²⁰ Purnama, K. D., Sanusi, R. N. A., Setiawan, P., & Kom, S. Pengembangan Game Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall pada Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga.

²¹ Wardani, R. W. (2019). *PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R DENGAN MEDIA FLIP CHART TERHADAP HASIL BELAJAR UNGGAH-UNGGUH (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD*

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	ditulis oleh Retno Wahyu Wardani. Penelitian ini menggunakan penelitian berbentuk eksperimen berbentuk <i>Quasi Eksperimental design type nonequivalent control group design</i> dengan satu macam perlakuan yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.	terhadap hasil belajar unggah-ungguh bahasa jawa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji <i>One Way Anova dengan nilai sig (2-tailed)</i> $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata tes hasil belajar antara kelompok eksperimen sebesar 77,61 dan kelompok kontrol sebesar 68,70. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi belajar PQ4R dengan media <i>Flip Chart</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.		strategi belajar PQ4R dengan media <i>Flip Chart</i> sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media <i>Flip Chart</i> yang akan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang masih suka dengan gambar.