

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan karakter adalah suatu sistem yang mengajarkan nilai-nilai karakter peserta didik yang terdiri dari unsur pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan sarana mengamalkan nilai-nilai untuk menuju Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, orang lain, lingkungan hidup, kebangsaan, dan menjadi manusia.

Pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui Bahasa Jawa yang mengenalkan unggah-ungguh basa dengan praktik penggunaan basa ngoko dan krama.³ Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya holistik untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelekt), dan jasmani anak dengan tujuan untuk membentuk manusia yang beradab dan merdeka lahir batin, selaras dengan alam dan masyarakat.⁴ Dengan adanya pendidikan karakter, diharapkan peserta didik tidak hanya cerdas secara intelektual saja, akan tetapi juga dapat berkarakter mulia, bermoral, bertanggung jawab, disiplin, peduli lingkungan, cinta tanah air, dan berintegritas.

Pendidikan karakter ini dapat dimunculkan pada pembelajaran Bahasa Jawa dengan cara melestarikan, mengembangkan, serta mengkreasikan bahasa dan sastra daerah.⁵ Hal tersebut sama seperti dengan budaya lokal yang juga harus dilestarikan guna untuk membangun karakter anak bangsa. Budaya lokal di daerah dapat menjadi daya saing dengan budaya asing lainnya. Berdasarkan fakta tersebut, sangat penting mengenalkan nilai-nilai budaya pada peserta didik

³Nabiilah, Nur, and Heru Subrata, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (2021)

⁴Destyani, Early Regina. "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Berbicara Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Pada Siswa Kelas I Sdn Sidorejo Lor 01 Kota Salatiga Jawa Tengah)," 2024.

⁵Nur Nabiilah and Heru Subrata, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, No. 07 (2021).

untuk memperkuat semangat mereka dalam melestarikan budaya lokal. Selain memiliki bahasa, budaya Jawa juga memiliki warisan kaya dari masyarakat Suku Jawa dimana yang mengutamakan akan keseimbangan, kesopanan, dan kesederhanaan.

Semua itu dapat tercermin pada seni batik, gamelan, wayang kulit, tarian tradisional, dan keris. Oleh karena itu, upaya pembentukan karakter dan pelestarian nilai-nilai secara fundamental harus berpusat pada penguasaan keterampilan berbicara (kemampuan bertutur) Bahasa Jawa dari itu perlunya wadah formal dengan menggabungkan elemen-elemen ini ke dalam Kurikulum Merdeka untuk dijadikan satu kesatuan utuh dalam mencetak generasi yang tidak hanya cerdas, namun juga memiliki karakter baik dan berakar pada budayanya. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum pembelajaran fleksibel yang berpusat pada peserta didik, memberikan keleluasaan bagi guru untuk berinovasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan konteks dan potensi siswa. Kurikulum merdeka dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar bermakna dan efektif dalam menumbuh kembangkan rasa, cipta, raga, dan karsa peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila, artinya kurikulum ini dikembangkan untuk mencapai dan menunjang Profil Pelajar Pancasila.⁶

Pancasila dirumuskan sebagai “Pelajar Indonesia artinya pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila”. Agar nilai-nilai luhur Profil Pelajar Pancasila dapat diinternalisasi secara nyata, maka pelajaran Bahasa Jawa dijadikan sebagai muatan lokal wajib. Mata pelajaran Bahasa Jawa adalah pelajaran muatan lokal yang mengajarkan siswa untuk memahami, menggunakan, dan menghargai bahasa dan budaya Jawa.

7

⁶Agus Purwowododo and Muhamad Zaini, “Teori Dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar,” *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka* 65 (2023)

⁷Nidha Nur Latifah, “Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di SDN Sambiroto 01 Semarang,” *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ* 10, no. 1 (2019): 149–58.

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa yang tidak hanya mengajarkan bagaimana berbicara Bahasa Jawa yang benar. Namun, juga untuk mengajarkan bagaimana berperilaku secara benar kepada orang yang lebih tua, dan seperantaranya. Dampak dari penggunaan Bahasa Jawa terhadap tutur kata dan perilaku penggunaannya menunjukkan bahwa betapa efektifnya Jawa dalam membentuk pribadi yang berkarakter. Namun, orang Jawa saat ini seperti dalam ungkapan "*Jawa Saiki Ora Njawani*" artinya orang yang tidak menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Jawa, seperti tidak bijaksana atau kurang menghormati orang lain.⁸

Bahasa Jawa memiliki dua ragam bentuk yaitu ragam *ngoko* dan *krama* dimana kedua ragam tersebut memiliki fungsi sesuai dengan tingkatannya. Namun, mayoritas masyarakat di daerah Jawa lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi sehari-hari daripada menggunakan Bahasa Jawa karena terlalu sering menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi, menjadikan siswa kurang mengenal bahasa Jawa *ngoko* dan *krama*.⁹ *Basa ngoko* adalah bahasa yang tidak ada padanannya tata *krama*, atau kosakata yang digunakan pada tingkat percakapan sehari-hari informal, akrab, dan tanpa ada jarak sosial, yang mana digunakan antara teman sebaya atau orang yang lebih muda. Contohnya kata *ngoko mangan* (makan), *туру* (tidur), *mlaku* (jalan), dan lain-lain. Sedangkan *Bahasa Krama* adalah tingkatan Bahasa Jawa yang berada di antara *ngoko* dan *krama* inggil, bahasa *krama* ini digunakan saat berbicara dengan orang yang dihormati seperti dengan orang tua atau tetangga yang lebih tua. Contohnya *nedha* (makan), *sare* (tidur), *mlampah* (jalan), *kulo* (saya).¹⁰

⁸ Suci Rahayu and Ngawi Jawa Timur, "Pelajaran Bahasa Jawa Sebuah Retrospeksi Dan Prospeksi," *Jurnal UNY. Tahun*, 2012.

⁹ Ivayuni Listiani, Anandika Ferry Akbar dkk, (2023) "Destyani, Early Regina. "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Pada Siswa Kelas I Sdn Sidorejo Lor 01 Kota Salatiga Jawa Tengah)," 2024.

¹⁰ Rachmalia Mira, "Contoh Tembung Ngoko, Krama Madya, dan Krama Inggil", Edisi, Sabtu, 09 Agustus 2025. <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-8051551/contoh-tembung-ngoko-krama-madya-dan-krama-inggil>

Perkembangan bahasa pada anak menjadi salah satu hal yang terpenting bagi tumbuh kembangnya. Melalui proses mendengar dan mengamati, khususnya pada materi basa *ngoko* dan *krama*, anak diharapkan dapat menerapkannya saat berinteraksi dengan orang tua dan teman sebayanya dengan baik. Demikian penguasaan materi bahasa ini memerlukan keterampilan berbicara, dimana keterampilan berbicara tersebut tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata, akan tetapi juga melibatkan kemampuan mengolah informasi, menyusun kata yang efektif, dan pemilihan kata sesuai dengan konteks sosial dapat dijadikan sebagai sarana utama untuk mengaplikasikan dan menginternalisasikan pemahaman siswa tentang *basa ngoko* dan *krama* secara baik dalam komunikasi sehari-hari. Akan tetapi pada penelitian ini, keterampilan berbicara yang diukur terbatas pada kemampuan berbicara bercerita, dan berdialog di depan kelas.

Dalam berkomunikasi, anak memerlukan kosakata. Kosakata sendiri dapat diartikan sebagai suatu bagian penting yang berguna dalam keterampilan berbicara atau berkomunikasi anak. Keterampilan tersebut, menjadi bagian dari literasi berbicara tidak hanya mencakup penguasaan kosakata saja, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami konteks, penggunaan intonasi yang tepat, menyampaikan ide secara efektif melalui mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Penguasaan ini bermanfaat untuk menambah kelancaran siswa dalam berbicara. Sayangnya, kemampuan tersebut belum bisa tercapai karena akibat dari mayoritas pendidik yang dalam mengajar masih sering menggunakan buku cetak dan metode ceramah.¹¹

Dikutip dari buku Isriani Hardini, S.S.,M.A dan Dewi Puspitasari, M.Pd. Sagala mengemukakan bahwa metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari seorang guru kepada peserta didik. Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-satunya metode yang paling

¹¹Early Regina Destyani, "Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Dan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Pada Siswa Kelas I Sdn Sidorejo Lor 01 Kota Salatiga Jawa Tengah)," 2024.

ekonomis untuk menyampaikan informasi, serta yang paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan paham siswa. Namun pada kenyataannya metode tersebut kurang efisien dan bertentangan dengan cara manusia belajar, hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran sehari-hari.¹²

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran dapat terwujud dengan cara mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran.¹³ Nurfadhillah, 2021 mengartikan media pembelajaran merupakan alat penghubung guru dan siswa untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran secara efisien dan efektif dimana yang dapat berupa fisik maupun non fisik. Media pembelajaran berfungsi untuk menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan relevan, proses pembelajaran akan dapat menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.¹⁴ Begitu juga dengan pentingnya dalam membentuk karakter pada peserta didik, karena pada kenyataannya fenomena terkait penggunaan unggah-ungguh basa tidak hanya terjadi di sekolah saja, namun juga menyebar di Indonesia dimana yang dapat dilihat dari banyak generasi muda yang mengalami kesamaan yaitu kesulitan dalam memahami dan menerapkan aturan penggunaan bahasa Jawa yang sesuai dengan lawan bicaranya.

¹² Isriani Hardini, dan ,Dewi Puspitasari“*Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*”, (Yogyakarta ,Familia (Group Relasi Inti Media) , 2012), hal. 14-15

¹³Hamudiana Nabilah Saskia,(2021) “ Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran “, *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*,, Vol. 9 No. 1, hal. 1118.

¹⁴Arrifatul Shabrina, Rosita Putri, and Achmad Khairi, “Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 2 (2025): 120–31.

Apabila diteliti lebih lanjut, penyebab dari kedua fenomena tersebut dapat bervariasi, tergantung dari sudut pandang melihatnya. Ada faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal lebih kepada diri atau pribadi siswa. Selain itu, pola pendidikan di keluarga juga sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter anak. Jadi, pola pendidikan yang ada di ranah keluarga juga sangat berperan penting dalam membentuk kepribadian anak. Sementara, pada faktor eksternal yang menyebabkan fenomena disintegritas karakter dalam diri anak bisa ditinjau dari pola pergaulan, perkembangan teknologi dan informasi, serta pengaruh dari globalisasi dan perkembangan zaman. Dengan demikian pendidikan karakter menjadi penting, namun pada praktiknya di sekolah belum bisa berjalan secara maksimal hal tersebut dikarenakan dari ketidak tersediaannya media pembelajaran yang mendukung serta dapat dijadikan sebagai wadah belajar pada materi *basa ngoko* dan *krama*. Oleh karena itu, perlu diciptakannya media pembelajaran yang menarik agar dapat membantu siswa dalam memperbanyak kosakata *basa ngoko* dan *krama* dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti bersama Ibu Frienda Octa Praticha, S.Pd. Gr., selaku wali kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri ditemukan masalah yang terjadi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa, masalah tersebut dapat dilihat dari hasil angket pemahaman yang telah disebar peneliti pada observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang memahami materi tentang *basa ngoko* dan *krama*. Siswa menjadi sulit dalam mempraktikkan unggah-ungguh basa saat berkomunikasi maka, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Masalah tersebut terjadi karena guru lebih sering menggunakan media konvensional seperti buku saat mengajar, sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi dengan menghadirkan media pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba.¹⁵

¹⁵Data Pra-Penelitian, Gabungan Hasil Wawancara dengan Ibu Frienda Octa Praticha, S.Pd. dan Observasi Awal (Angket Siswa). 12-September -10 Oktober 2025; Ruang Kelas 2 dan Ruang

E-Flipbook Vatuba merupakan media berbasis buku digital interaktif dengan menggabungkan platform canva, youtube, dan baamboozle dimana yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Media ini memiliki keunggulan dibandingkan buku cetak tradisional pada umumnya, hal ini dikarenakan *E-Flipbook* Vatuba dapat memuat elemen-elemen multimedia seperti animasi, video, gambar, dan audio. Dengan adanya elemen tersebut dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendukung berbagai gaya belajar siswa. Keunggulan media *E-Flipbook* Vatuba, berpotensi menjadi alat yang efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁶

Pada penelitian yang dilakukan oleh Putri Eodytha Aisyah Purnomo, dkk (2024) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa *e-flipbook* tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan yang signifikan, diantaranya yaitu: kelebihan *e-flipbook* dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara rinci dan ringkas, mudah serta praktis, mampu diakses atau digunakan di segala tempat baik di tempat yang terbuka maupun tempat tertutup, pemilihan audio visual atau tampilan sesuai dengan materi pembelajaran, serta meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa. Sedangkan untuk kekurangannya media ini membutuhkan perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel yang mana mungkin tidak tersedia bagi semua siswa, dan guru ataupun siswa yang membutuhkan kompetensi digital yang memadai.¹⁷

Fungsinya sebagai media pembelajaran yang inovatif dan inklusif dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan mudah dipahami.¹⁸

Guru SDN 8 Ngronggo Kota Kediri.

¹⁶Putri Eodytha Aisyah Purnomo, dkk (2024) “ Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran novatif Dalam Pembelajaran Abad 21”, *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol.4 No. 3, hal.2002-2003.

¹⁷Putri Eodytha Aisyah Purnomo, dkk (2024) “ Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran novatif Dalam Pembelajaran Abad 21”, *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol.4 No. 3, hal.2011-2012

¹⁸Putri Eodytha Aisyah Purnomo, dkk (2024) “ Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran novatif

E-Flipbook Vatuba ini merupakan jenis media berbasis multimedia interaktif didukung oleh teori Jean Piaget yang membicarakan tentang perkembangan kognitif, berdasarkan dengan teorinya tentang dunia anak, menjelaskan bahwa prespektif anak dalam tahapan operasional konkret (7 tahun hingga 12 tahun) berbeda dengan orang tua.¹⁹Kognitif merupakan kemampuan dimana yang berkaitan dengan pikiran, penalaran, atau pengetahuan yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Demikian terdapat tiga prinsip utama yang dikemukakan Piaget untuk memahami konsep pembelajaran kognitif, yaitu belajar aktif, belajar melalui interaksi sosial dalam belajar, dan belajar berdasarkan dengan pengalaman diri sendiri. Media pembelajaran seperti inilah yang dapat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif dan kolaboratif. Dengan menggunakan media yang inovatif dapat mendorong siswa untuk menyukai pelajaran.²⁰

Kosakata adalah salah satu materi yang memiliki peran penting bagi siswa sebagai dasar dalam menguasai kata-kata pada suatu mata pelajaran. Kosakata dianggap penting karena pemahaman seseorang akan bisa menjadi bertambah. Kata-kata adalah alat untuk berkomunikasi, kosakata yang meningkat juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak dengan baik. Penguasaan kosakata merupakan salah satu elemen dari kemampuan keterampilan berbicara. Berbicara adalah kemampuan pada anak usia dini yang sangat penting untuk bersosialisasi, kemandirian, dan komunikasi antar individu. Dalam arti lain penguasaan kosakata dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata Bahasa Jawa dengan benar serta tepat pada saat berkomunikasi, baik melalui mendengar, berbicara, membaca,

Dalam Pembelajaran Abad 21”, *Jurnal Riset dan Inovax Pembelajaran*, Vol.4 No. 3, hal.2012.

¹⁹Kadek Ayu Widia Fransiska,dkk (2024) “ Perkembangan Kognitif Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau Dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis”, *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol.9 No, 2.hal. 467.

²⁰Kadek Ayu Widia Fransiska,dkk (2024) “ Perkembangan Kognitif Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau Dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis”, *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol.9 No, 2.hal. 470.

maupun menulis.²¹

Penguasaan tersebut dianggap penting karena budaya Jawa merupakan salah satu bahasa di Nusantara yang memiliki sejarah sastra selama 12 abad secara berkelanjutan tanpa jeda, wahana dalam menumbuhkan jati diri bangsa yang beradab dan berbudi luhur bagi budaya Jawa, serta sebagai wahana pembentukan karakter bangsa yang dapat ditandai oleh sikap dan perilaku berdasarkan pada budaya, adat istiadat Jawa. Maka, budaya Jawa harus dijaga akan kelestariannya. Hal itu bisa diwujudkan dengan cara memakai pakaian baju batik, berkomunikasi dengan basa *ngoko* dan *krama* didalam kehidupan sehari-hari.²²

Berdasarkan dari uraian diatas membahas tentang efektivitas penggunaan media interaktif saat akan melakukan proses pembelajaran. Pada penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Yuli Widiyono,dkk (2021) “Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa di SMP”, penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh adanya banyaknya generasi muda yang kesulitan siswa dalam mempraktikan unggah-ungguh Bahasa Jawa, menurunnya kemampuan siswa dalam menggunakan unggah-ungguh bahasa Jawa. Metode yang digunakan adalah 4D. Hasil penelitiannya mengemukakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media e-modul berbasis *flipbook* dinyatakan mampu membantu guru dan siswa pada proses pembelajaran. Persamaan dan perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu materi yang diteliti, jenis media yang dikembangkan. Sedangkan, perbedaan diantara kedua penelitian ini ialah metode, dan subjek yang diteliti.²³

Ariesma Setyarum, dkk (2025) “Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif

²¹Vera Sholeha, “Efektivitas Media Dadu Literasi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun,”
Kumara Cendekia 13, no. 1 (n.d.).

²² Suharyadi, “Melestarikan Bahasa Jawa Sebagai Jatidiri Ketimuran “, Edisi, 17 April 2022.

²³ Yuli Widiyono,dkk(2021)” Pengembangan e-modul berbasis flipbook pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa di SMP”, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Vol.7 No.2.

Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Bagi Guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah”, penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan dalam akses terhadap teknologi pendidikan dan pengembangan profesionalisme guru. Metode yang digunakan adalah penyampaian materi dan pelatihan yang mencakup pengenalan konsep flipbook, pengoperasian platform digital (Youtube, *Flipbooks*, dan Canva) serta cara mengintegrasikan elemen interaktif seperti animasi, video, audio, dan kuis ke dalam flipbook. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung dan disertai dengan pendampingan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Persamaan dan perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu mata pelajaran yang diteliti, media pembelajaran. Sedangkan, perbedaan diantara kedua penelitian ini terletak pada metode penelitian, subjek yang diteliti, dan tempat penelitian.²⁴

Listyan Purwo Nugroho, dkk (2021) penelitian dengan judul “ Efektivitas Pengembangan E-Modul Berbentuk *Online Flipbook* Pada Materi Aksara Jawa Kelas X SMK“, penelitiannya dilatarbelakangi oleh pembelajaran online yang diakibatkan pandemi COVID-19 di Indonesia. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) oleh Borg And Gall. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media e-modul Aksara Jawa berbentuk online *flipbook* terbukti valid dan efektif digunakan pada pembelajaran. Pada penelitiannya terdapat perbedaan dan persamaan yaitu perbedaan pada penelitian ini terletak pada materi yang diteliti, subjek yang diambil, dan tempat penelitian. Sementara persamaannya yaitu terdapat pada mata pelajaran dan metode penelitian yang digunakan.²⁵

Sementara pada penelitian yang dilakukan oleh Elisa Yunitasari, dkk (2025) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Pada Mata Pelajaran

²⁴Ariesma Setyarum, dkk (2025), “ Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Bagi Guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah”, *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, Vol. 5 No.4.

²⁵Listyan Purwo Nugroho, dkk (2021) “ Efektivitas Pengembangan E-Modul Berbentuk Online Flipbook Pada Materi Aksa Jawa Kelas X SMK”, *Jurnal Education and Development*, Vol. 9, No.3.

Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”, penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang maksimalnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep bagi siswa dengan memperoleh presentase kelayakan ahli materi 80%, ahli media pembelajaran 96%, dan dari respon siswa 97%. Perbedaan dan persamaan antara kedua penelitian ini yaitu perbedaan lokasi tempat penelitian, subjek yang diambil, dan mata pelajaran. Sedangkan persamaanya adalah metode penelitian yang digunakan, media pembelajaran yang dikembangkan.²⁶

Keempat jurnal literatur yang sudah dianalisis di atas sesuai dengan permasalahan, isi dan hasil kajian didalamnya menunjukkan bahwa adanya hubungan antara variabel X “ Meningkatkan Keterampilan Berbicara” yang diterapkan melalui media *E-Flipbook* Vatuba dengan variabel Y “ Pelestarian budaya dengan cara menerapkan Unggah-Ungguh *Basa Ngoko* dan *Basa Krama*”. Hubungan tersebut diselaraskan sesuai dengan kebutuhan siswa di SD/MI dengan mengikuti pengarahannya guru dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi *Basa Ngoko* dan *Basa Krama*, selain itu juga dihubungkan dengan pemilihan dari jurnal yang telah disesuaikan dengan tujuan peneliti yaitu meningkatkan keterampilan berbicara dan pemahaman siswa pada materi *basa ngoko* dan *krama* melalui media *E-Flipbook* Vatuba dalam penerapan Unggah-Ungguh *Basa Jawa Ngoko* dan *Krama* di kelas 2 SD/MI.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa peran penting dalam dunia pendidikan, diantaranya yaitu mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan kreativitas siswa. Selain itu juga dapat untuk mengajarkan

²⁶Elisa Yunitasari, dkk (2025) “ Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*“, Vol. 10, No.03.

akan pentingnya melestarikan, mengkreasikan, dan menerapkan unggah-ungguh basa dalam kehidupan sehari-hari guna untuk mewujudkan generasi bangsa yang memiliki karakter yang baik.

Melalui latar belakang dan hasil penelitian menunjukkan bahwa diperlukannya suatu inovasi serta kreativitas pada pengembangan produk, hal itu bertujuan agar bisa mendapatkan keberhasilan dalam melakukan pembelajaran. Pada penelitian terdahulu yang sama mengembangkan media pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba hanya mencantumkan teks, audio, dan kuis saja, maka pada penelitiannya peneliti akan mengembangkan media *E-Flipbook* Vatuba serta pengadaan pembaruan dengan menambahkan sub bab seperti petunjuk penggunaan media, daftar pengembang, dan daftar validator media dimana dengan adanya pembaruan tersebut untuk mempermudah para pengguna media yang hendak akan mengimplementasikan. Selain itu, juga untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari unggah-ungguh basa Jawa, khususnya pada materi *basa ngoko* dan *basa krama*, serta dapat menerapkan didalam kehidupan sehari-hari. Maka penelitian dan pengembangan yang ingin penulis lakukan adalah “**PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLIPBOOK* VATUBA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MATERI (*BASA NGOKO LAN KRAMA*) PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 2 SDN NGRONGGO 8 KOTA KEDIRI**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba dalam meningkatkan keterampilan berbicara *basa ngoko* dan *basa krama* siswa kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media *E-Flipbook* Vatuba dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri?

3. Bagaimana keefektifan siswa kelas 2 dalam meningkatkan keterampilan berbicara sesudah menggunakan media pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini di antara lain:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *E-Flipbook* Vatuba dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *E-Flipbook* Vatuba, pada keterampilan kognitif dan psikomotorik siswa kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *E-Flipbook* Vatuba dalam meningkatkan keterampilan berbicara *basa ngoko* dan *basa krama*.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk merupakan unsur-unsur produk yang dipandang penting oleh konsumen sehingga dijadikan sebagai dasar dalam mengambil keputusan pembelian. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan peneliti pada media yang akan dikembangkan ini adalah:

1. Spesifikasi Media Pembelajaran *E-Flipbook* Vatuba
 - a. Media *E-Flipbook* Vatuba adalah media yang berbasis digital atau multimedia interaktif, dirancang dengan menggabungkan beberapa platform seperti canva, youtube, dan baamboozle dimana dikembangkan agar dapat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Disisi lain, didalamnya juga akan dilengkapi dengan berbagai elemen seperti gambar, audio, dan yang berfungsi untuk mendorong siswa dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Media *E-Flipbook* Vatuba ini merupakan media yang dapat digunakan diberbagai tempat yaitu di tempat terbuka maupun di tempat tertutup.
 1. Media *E-Flipbook* Vatuba dikembangkan dengan menyesuaikan kurikulum merdeka yang berlaku, yaitu dengan mengambil mata pelajaran

Bahasa Jawa materi *Basa Ngoko* dan *Bahasa Krama* Kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri.

2. Media *e-flibook* adalah media berbasis digital atau multimedia interaktif yang mudah untuk diakses dimana dan kapan saja. Dengan demikian, media yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Selain mudah di akses, media tersebut juga berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas 2 di SDN Ngronggo 8 Kota Kediri.
4. Pada media *E-Flipbook* Vatuba nantinya akan berbentuk seperti buku yang apabila di klik secara otomatis *E-Flipbook* Vatuba tersebut akan berganti di halaman selanjutnya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media *E-Flipbook* Vatuba ini diharapkan dapat membawa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Dapat menambah pengetahuan dan pemikiran baru tentang metode pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran Bahasa Jawa.
- b. Menjadikan guru tidak terlalu menghabiskan tenaga dalam menyampaikan materi sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara lebih efektif dan menarik.
- c. Dapat meningkatkan kompetensi guru dengan cara terlibat langsung dalam pengembangan materi ajar atau metode pembelajaran yang menarik,serta relevan dengan kebutuhan siswa.

2. Bagi Peneliti

Dapat menerapkan teori-teori pendidikan ke dalam kerja nyata dan menghasilkan produk yang memiliki nilai guna di lapangan, serta dapat menambah wawasan dan pengalaman secara langsung dalam mengatasi sebuah permasalahan yang ditemui, yaitu dengan cara mengembangkan produk atau media pembelajaran dimana nantinya yang akan dijadikan sebagai alat belajar dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa.

3. Bagi Peserta Didik

Memperoleh kepuasan saat pembelajaran dimana hasil dari proses pembelajarannya yang menyenangkan, tidak monoton, dan relevan. Memahami konsep-konsep materi yang mula sulit menjadi mudah, pengalaman secara langsung mengenai model pembelajaran baru untuk meningkatkan keterampilan siswa berpikir kritis, pemecahan masalah pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 2 SD/MI materi *basa ngoko* dan *krama*.

4. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan menyusun program pembelajaran dan menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Selain itu, juga digunakan untuk mengembangkan model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan guru, model kurikulum sekolah, model pendidikan karakter, dan modul pelatihan tenaga kependidikan.²³

5. Bagi Program Studi

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membawa manfaat dan memotivasi teman mahasiswa program studi PGMI untuk bisa menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan efektif. Tidak hanya itu, tapi juga dapat meningkatkan reputasi program studi, sehingga mampu menciptakan lulusan mahasiswa yang berkualitas serta mampu untuk menciptakan solusi dari sebuah permasalahan yang ditemui.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media *E-Flipbook* Vatuba dikembangkan dengan memberikan tampilan secara menarik, sehingga dapat mendorong siswa dalam pembelajaran secara antusias tinggi, karena dari adanya pembelajaran yang di selingi dengan bermain.
- b. Media pembelajaran ini di desain dengan warna yang disukai oleh siswa tingkat sekolah dasar dimana yang dapat menjadikan siswa lebih semangat dalam pembelajaran, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- c. Pada pengembangan media pembelajaran, selain identitas pengembang dan daftar validator, juga dilengkapi dengan video dimana dalam video tersebut terdapat contoh basa ngoko dan krama beserta cara pelafalannya subjek, dan baamboozle sebagai bahan evaluasi siswa yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami matero yang sudah dipelajari.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Keterbatasan waktu dan tenaga dalam membuat materi yang dimuat dalam media *E-Flipbook* Vatuba. Sehingga hanya satu materi yaitu materi basa ngoko dan basa krama pada mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas 2 SD/MI.
- b. Media *E-Flipbook* Vatuba ini dikembangkan dengan memuat materi tentang basa ngoko dan basa krama mata pelajaran Bahasa Jawa, yang dapat di intergrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti hanya pada siswa kelas 2 SDN Ngronggo 8 Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti telah melakukan studi literatur sehingga bisa mendapatkan referensi, kajian-kajian pustaka yang relevan dengan penelitian yang akan di lakukan peneliti. Sebagai perbandingan pada penelitian, hasil studi literatur terhadap beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dapat disajikan sebagai berikut:

1. Yuli Widiyono,dkk (2021) “Pengembangan e-modul berbasis *flipbook* pada materi unggah-unggguh bahasa Jawa di SMP”, penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya banyaknya generasi muda yang kesulitan siswa dalam mempraktikan unggah-unggguh bahasa Jawa, menurunnya kemampuan siswa dalam menggunakan unggah-unggguh bahasa Jawa. Metode yang digunakan adalah 4D. Hasil penelitiannya mengemukakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media e-modul berbasis flipbook menyatakan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.Persamaan dan perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu materi dan mata pelajaran yang diteliti, jenis media pembelajaran yang dikembangkan.Sedangkan, perbedaan diantara kedua penelitian ini ialah metode, dan subjek yang diteliti.²⁷
2. Ariesma Setyarum, dkk (2025) “Pelatihan Pembuatan *Flipbook* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Bagi Guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah”, penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan dalam akses terhadap teknologi pendidikan dan pengembangan profesionalisme guru. Metode yang digunakan adalah penyampaian materi dan pelatihan yang mencakup pengenalan konsep flipbook, pengoperasian platform digital (*Flipbooks*, dan Canva), serta cara mengintegrasikan elemen interaktif seperti video, audio, dan kuis ke dalam *flipbook*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung dan disertai dengan pendampingan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi

²⁷Yuli Widiyono,dkk(2021)” Pengembangan e-modul berbasis flipbook pada materi unggah-unggguh bahasa Jawa di SMP”, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Vol.7 No.2.

guru. Persamaan dan perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu mata pelajaran yang diteliti, media pembelajaran. Sedangkan, perbedaan diantara kedua penelitian ini adalah metode penelitian, subjek yang diteliti, dan tempat penelitian.²⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Cintya Dewi 1, dan Luh Ayu Tirtayani, (2022) “Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku Untuk Anak Usia Dini“, penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran daring sehingga pada proses tersebut pembelajaran menjadi berjalan kurang efektif, selain itu juga kurangnya pengetahuan guru mengenai teknologi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring. Tujuannya untuk mempermudah anak dalam mengenal lingkungan yang ada di sekitar dan dapat melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar dan teman-temannya menggunakan bahasa Bali. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* model ADDIE. Hasilnya dapat mengembangkan produk media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali. Adapun persamaan dan perbedaan yang ada pada penelitian ini adalah persamaan metode dan model pengembang yang digunakan, media *flipbook*, dan tujuan penelitian. Sedangkan perbedaannya yaitu tempat penelitian.²⁹
4. Penelitian yang dilakukan oleh Tania Ike Nur Rahmawati, dkk (2023) “Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang Mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, yang dilatarbelakangi oleh minimnya media atau sumber belajar berbasis digital. Metode yang digunakan peneliti yaitu *Research and*

²⁸Ariesma Setyarum, dkk (2025), “Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Bagi Guru MGMOP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah”, *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, Vol. 5 No.4.

²⁹Ni Komang Cintya Dewi 1, dkk (2022) “ Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku Untuk Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiskha*, Vol. 10,No.2.

Development (R&D) model ADDIE. Hasilnya menunjukkan bahwa media flipbook dinyatakan valid dengan rata-rata presentase yang di peroleh 97,79% dengan kriteria sangat valid. Tujuannya untuk menghasilkan media *flipbook* berbasis kearifan lokal Kota Semarang mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata. Adapun persamaan dan perbedaan pada penelitian ini antara lain persamaan metode dan model yang digunakan, media pembelajaran, dan subjek yang diambil untuk diteliti. Sedangkan perbedaannya yaitu tempat penelitian.³⁰

5. Niawati Umama,dkk (2025)” Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media *Flipbook* Pada Siswa SD Negeri”, penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbicara dikarenakan kesulitan dalam memilih kata yang tepat, menyusun kalimat yang jelas, merasa kurang percaya diri dalam berbicara di depan kelas. Metode yang digunakan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penggunaan media *flipbook* . Hasilnya telah diperoleh dan diuraikan terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa pada setiap siklus pelaksanaan tindakan. Perbedaan dan persamaan yang ada pada penelitian ini perbedaannya yaitu metode yang digunakan. Sedangkan persamaannya adalah media pembelajaran yang dikembangkan variabel yang akan ditingkatkan, dan tingkatan subyek yang diambil untuk diteliti.³¹

6. Penelitian yang dilakukan oleh Yaqin Achmad Haqqul, dkk (2020), judul “Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Media Sosial Dalam Penerapan Unggah-Ungguh Basa Jawa *Ngoko* dan *Krama*“ memiliki persamaan membahas materi tentang unggah-ungguh basa ngoko dan

³⁰Tania Ike Nur Rahmawati, dkk (2023)” Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang Mengenai Pengalamanku Di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol.09 No.02.

³¹Niawati Umama, dkk (2025) “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media *Flipbook* Pada Siswa SD Negeri”,*Jurnal Inovasi Pendidikan Berantuan Teknologi*,Vol.5.No.2.

krama, mata pelajaran Bahasa Jawa, dan variabel terikat. Sementara perbedaannya terletak pada jenis media pembelajaran yang dikembangkan, tempat penelitian, dan subjek yang diteliti.

Tabel 1. 1 Mapping Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Tahun, dan Judul Jurnal	Persamaan	Perbedaan	Orisinal
1.	Yuli Widiyono, dkk (2021) "Pengembangan e-modul berbasis flipbook pada materi unggah-ungguh bahasa Jawa di SMP"	1) Materi dan mata pelajaran yang diteliti, dan 2) jenis media pembelajaran yang dikembangkan.	1) Metode yang digunakan 2) Subyek yang diambil untuk diteliti	Penelitian ini mengembankan media <i>E-Flipbook</i> Vatuba Bahasa Jawa materi basanoko dan basanokrama dengan dilengkapi dengan materi singkat.
2	Ariesma Setyarum, dkk (2025) "Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Bagi Guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah"	1) Mata pelajaran yang diteliti, media pembelajaran	1) Metode penelitian, subjek yang diteliti, dan tempat penelitian.	
3	Ni Komang Cintya Dewi 1, dan Luh Ayu Tirtayani, (2022) "Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku Untuk Anak Usia Dini"	1) Metode dan model pengembangan yang digunakan, media <i>flipbook</i> , dan tujuan penelitian	1) Tempat penelitian	
4	Tania Ike Nur Rahmawati, dkk (2023) "Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Berbasis Kearifan Lokal Kota Semarang Mengenai Pengalamanku di Tempat Wisata Sebagai Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar"	1) Metode dan model yang digunakan, media pembelajaran, dan subjek yang diambil untuk diteliti.	1) Tempat penelitian	

5	Niawati Umama,dkk (2025)” Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Media <i>Flipbook</i> Pada Siswa SD Negeri”	1) Media pembelajaran yang dikembangkan variabel yang akan ditingkatkan, dan 2) Tingkatan subyek yang diambil untuk diteliti	1) Metode yang digunakan.	
6	Yaqin Achmad Haqqul, dkk (2020) “Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Media Sosial Dalam Penerapan Unggah-Ungguh Basa Jawa Ngoko Di SD/MI.”	1) Materi yang Diteliti yaitu unggah-ungguh basa jawa <i>ngoko</i> . Variabel terikat.	1) Media pembelajaran yang dikembangkan 2) Subjek yang diteliti.	

H. Definisi Istilah

1. *E-Flipbook* Vatuba (Cannva, Youtube, Baamboozle)

E-Flipbook vatuba merupakan jenis media pembelajaran interaktif yang berbasis digital dan yang mengkombinasikan dari beberapa platform antara lain canva, youtube, dan baamboozle. Ketiga platform tersebut digunakan untuk media pembelajaran yang menarik. Sehingga, media yang dikembangkan dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dalam arti lain, *e-flipbook* adalah buku elektronik yang merupakan jenis bahan ajar dengan memanfaatkan alat modern atau teknologi dan disesuaikan dengan perkembangan IPTEK dan zaman yang semakin pesat.³² Adapun kelebihan dan kekurangan media *E-Flipbook* Vatuba yaitu, kelebihan media dapat diaplikasikan dimana dan kapan saja, pembelajaran menjadi efektif, menarik, dan tidak mudah membuat siswa bosan. Sementara kekurangannya adalah memerlukan koneksi internet yang stabil, sebab apabila internet lemah maka video, atau latihan evaluasi yang di media akan tidak bisa dimainkan. Melalui media ini, diharapkan dapat

³²Sa'idatum Munirah, dan Petra Kristi Mulyani ,(2024) “ Pengembangan Media Flipbook Interaktif Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPAS Materi Gaya Siswa Kelas IV SDN Pakintelan 01 Kota Semarang”, *Jurnal Ilmiah Pendidikn Dasar*, Vol 09 No. 03,hal. 82.

memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan menarik kepada peserta didik, sehingga mampu mendorong peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara atau retorika merupakan seni tentang berbicara yang dimiliki seseorang. Seni berbicara, dimiliki seseorang secara alami atau dengan menggunakan latihan khusus atau merupakan sarana komunikasi dengan bahasa lisan meliputi proses penyampaian pikiran, ide, gagasan dengan tujuan melaporkan, menghibur, atau menyakinkan orang lain. Pada kegiatan tersebut, ada beberapa prinsip yang menjadi dasar dalam komunikasi, yaitu antara pembentukan dua orang, memakai bahasa yang dapat dipahami bersama, menerima atau mengakui daerah referensi umum.³³

3. *Basa Ngoko* dan *Krama*

Basa ngoko adalah bahasa yang umum digunakan dalam pergaulan sehari-hari di masyarakat Jawa antara seseorang dengan orang yang seusia, sudah akrab atau dekat, dan teman. Bahasa ini memiliki kosakata yang lebih sederhana dan juga konjungsi sehingga lebih mudah dibandingkan dengan *krama* dan halus. Sedangkan *basa krama* adalah bahasa yang digunakan dalam situasi formal atau resmi, seperti dalam pertemuan bisnis atau acara resmi lainnya, bahasa pada *krama* ini terkenal lebih kaya dan kompleks dibandingkan dengan bahasa *ngoko*. *Basa krama* dapat digunakan untuk menghormati orang yang lebih tua, berstatus sosial tinggi, dan memiliki kedudukan yang lebih penting.

Penggunaan kedua bahasa tersebut dalam pergaulan sehari-hari dapat membantu seseorang dalam menjalin komunikasi yang baik dan tepat sehingga untuk menghindari kesalah pahaman. Namun, dalam menggunakan bahasa

³³ Mela Fadila Tussani, Ruly Nadian Sari, and Dwi Rohmadi Mustofa, "Hubungan Antara Kebiasaan Literasi Terhadap Keterampilan Berbicara Di Kelas 3 Min 1 Pringsewu: Indonesia," *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 01 (2021): 41–46.

harus disesuaikan dengan situasi dan lawan bicara yang diajak berbicara.³⁴

³⁴ Supriyanto Pro (2024) “Bahasa Jawa Ngoko, Krama, dan Halus Dalam Pergaulan Sehari-hari,”
Artikel Kawruh Basa <https://kawruhbas.com/bahasa-jawa/>.