

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *UNGGAH-UNGGUH* BAHASA JAWA UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR**

### ***THE DEVELOPMENT OF JAVANESE LANGUAGE UNGGAH-UNGGUH INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR 5<sup>th</sup> GRADE STUDENTS***

Oleh: Esti Widyahastuti, PGSD/PSD/FIP, Universitas Negeri Yogyakarta  
esti.moory@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang layak untuk pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di kelas V SD. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama. Tahap pendahuluan meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Tahap pengembangan produk meliputi perencanaan, pengembangan produk awal, dan validasi. Tahap uji coba lapangan terdiri dari uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba. Subjek uji coba adalah siswa kelas V D SD Negeri Jarakan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Pada tahap validasi, ahli materi memberikan penilaian sebesar 4,74 (kategori sangat baik) dan ahli media memberikan penilaian sebesar 3,67 (kategori baik). Uji coba lapangan awal memperoleh skor sebesar 4,40 (kategori sangat baik), uji coba lapangan utama sebesar 4,54 (kategori sangat baik), dan uji coba lapangan operasional sebesar 4,57 (kategori sangat baik).

Kata kunci: multimedia interaktif, *unggah-ungguh*, SD

#### **Abstract**

*This research aimed to produce interactive multimedia product that qualified for Javanese language unggah-ungguh learning in 5<sup>th</sup> grade of elementary school. The research conducted in three main stages. Research and information collecting includes literature review and observations. Product development includes planning, develop preliminary form of product, and validation. Field test includes preliminary field test, main field test, and operational field test. The research instrument used to collect data were questionnaire for material expert, media expert, and field test subject. Field test subject were students of class V D of Jarakan State elementary school. Data were analyzed in quantitative descriptive. In validation stage, material expert gave score 4,74 (very good category) and media expert gave score 3,67 (good category). Score in preliminary field test was 4,40 (very good category), main field test was 4,54 (very good category), and operational field test was 4,57 (very good category).*

*Keywords: interactive multimedia, unggah-ungguh, elementary school*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan salah satu unsur universal kebudayaan yang memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam pergaulan sehari-hari. Di Indonesia terdapat tiga kategori bahasa yang digunakan, yakni bahasa negara, bahasa daerah, dan bahasa asing. Undang-undang Dasar 1945 pasal 36 dan Undang-undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan pasal 25 menjelaskan bahwa bahasa resmi Negara

Kesatuan Republik Indonesia adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan bagi seluruh suku bangsa yang ada di Indonesia serta sarana komunikasi antar daerah. Setiap daerah di seluruh penjuru Indonesia juga memiliki suatu bahasa yang digunakan secara turun-temurun oleh warga masyarakatnya atau dikenal dengan nama bahasa daerah. Sedangkan bahasa asing merupakan bahasa selain bahasa Indonesia dan bahasa daerah, misalnya bahasa Inggris.

Hasil penelitian *Summer Institute of Linguistic* (Raihan Iskandar, 2013) menunjukkan bahwa jumlah bahasa daerah di Indonesia mencapai 742 bahasa atau sekitar 12% dari seluruh bahasa yang ada di dunia. Indonesia berada di posisi kedua sebagai negara yang memiliki keanekaragaman bahasa paling banyak di dunia. Oleh karena itu, selain menjadi lambang identitas dan kebanggaan daerah, bahasa daerah merupakan bagian dari kekayaan budaya nasional bangsa Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya.

Bahasa daerah di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah bahasa Jawa. Bahasa Jawa digunakan sebagai alat komunikasi dalam keluarga dan masyarakat, termasuk juga digunakan sebagai bahasa pengantar di sekolah. Hal tersebut selaras dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 33 yang menerangkan jika bahasa daerah dapat menjadi bahasa pengantar untuk mempermudah penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada siswa di tahap awal pendidikan.

Dalam Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 63 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah, bahasa Jawa tercantum sebagai muatan lokal wajib di sekolah dan wajib diikuti oleh semua siswa. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Jawa meliputi penguasaan kebahasaan, kemampuan mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Jawa. Materi utama yang selalu diajarkan di setiap level pendidikan adalah *unggah-ungguh basa*. Materi

*unggah-ungguh basa* diajarkan sejak kelas I hingga kelas VI di tingkat Sekolah Dasar (SD). Bahasa Jawa memang memiliki *unggah-ungguh* atau tingkat tutur sebagai ciri khas yang membedakannya dengan bahasa daerah lain. *Unggah-ungguh* bahasa Jawa tidak hanya mengatur penggunaan bahasa *ngoko* atau *krama*, tetapi juga meliputi sikap dan tata krama yang ditunjukkan oleh seseorang saat sedang berbicara. Dalam *unggah-ungguh* tersebut terkandung nilai-nilai budi pekerti dan sopan santun ketika berinteraksi dengan orang lain. Pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa dipandang sebagai salah satu sarana yang baik untuk mengembangkan watak dan kepribadian luhur siswa.

Penggunaan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari mengalami penurunan baik secara kuantitas maupun kualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat. Seperti kata pepatah, kini *wong Jawa ilang Jawane* (orang Jawa hilang Jawanya). Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Jarakan menunjukkan bahwa terdapat permasalahan terkait dengan kemampuan siswa kelas V SD Negeri Jarakan dalam menggunakan bahasa Jawa. Sebagian besar siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi sehari-hari. Bahkan kadang siswa mengetahui terjemahan bahasa Inggris suatu kosakata tertentu tetapi tidak tahu apa terjemahan bahasa Jawanya. Bagi siswa yang masih menggunakan bahasa Jawa, siswa tersebut tidak mampu menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar.

Menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar artinya bisa menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan *unggah-ungguh*. Banyak siswa yang belum mampu menggunakan dan menerapkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa secara tepat. Sebagai contoh, siswa menggunakan kalimat “*kula gerah*” (saya sakit) dan “*kula kondur*” (saya pulang) untuk membicarakan dirinya sendiri. Penggunaan kedua kalimat tersebut tidak tepat karena kata *gerah* dan *kondur* dipakai untuk membicarakan orang lain yang lebih tua atau dihormati. Banyak pula siswa yang menggunakan bahasa Jawa *ngoko* ketika berbicara dengan guru dan orang dewasa yang lain, seolah sedang berbicara dengan temannya sendiri. Apabila dicocokkan dengan konsep *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang menjunjung tinggi honorifik, tentu saja sikap semacam itu dianggap tidak sopan.

Rendahnya kemampuan siswa dalam berbahasa Jawa tersebut antara lain dikarenakan terbatasnya kesempatan untuk membiasakan penggunaan bahasa Jawa di sekolah. Waktu yang dialokasikan untuk pelajaran Bahasa Jawa hanya 2 jam pelajaran per minggu sehingga kurang untuk membiasakan siswa menggunakan bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguh*. Program penggunaan bahasa Jawa setiap hari Sabtu di SD Negeri Jarakan pun tidak berjalan sebagaimana mestinya. Berdasarkan informasi dari guru, dukungan dari pihak orang tua untuk mengajarkan bahasa Jawa juga sangat minimal. Ketika ada Pekerjaan Rumah (PR) siswa suka tidak mengerjakan karena orang tua tidak bisa mengajari. Akibatnya siswa jadi kurang mengetahui etika dan tata bicara bahasa Jawa yang benar. Jika hal tersebut terus dibiarkan maka

siswa akan semakin tidak mengenal dan memahami bahasa Jawa.

Alat dan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Jarakan juga masih sangat terbatas. Media pembelajaran yang terdapat di sekolah hanya berupa gamelan. Tidak ada media khusus untuk mengajarkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Siswa belajar menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang selama ini disiapkan oleh guru. Padahal ketersediaan media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran agar siswa bisa belajar dengan lebih baik, efektif, dan efisien. Keterbatasan media pembelajaran membuat ceramah dan penugasan menjadi metode pembelajaran yang dominan digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang menarik dan mengaktifkan siswa jarang sekali dilaksanakan. Hal tersebut membuat siswa sering merasa bosan dan mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran di SD Negeri Jarakan belum optimal. SD Negeri Jarakan memiliki dua laboratorium komputer namun keberadaan laboratorium komputer tersebut hanya digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler Teknologi Informasi (TI) saja. Padahal ada peluang untuk memanfaatkan laboratorium komputer untuk kegiatan pembelajaran, misalnya pembelajaran Bahasa Jawa. Media pembelajaran yang dalam penggunaannya bisa memanfaatkan komputer seperti *Compact Disk* (CD) interaktif juga belum tersedia. Pada saat wawancara, beberapa siswa menyampaikan bahwa siswa sebenarnya suka apabila belajar menggunakan media yang berbasis komputer. Banyak siswa yang sudah bisa

dan terbiasa menggunakan komputer dalam kehidupan sehari-hari.

Pelestarian bahasa Jawa menjadi agenda penting bagi semua pihak, termasuk sekolah sebagai lembaga pendidikan. Menurut Ki Hadjar Dewantara (H.A.R. Tilaar, 2002: 56) tugas lembaga pendidikan bukan hanya memunculkan orang pintar dan cerdas, tetapi menuntun tumbuhnya budi pekerti dalam diri siswa agar kelak menjadi pribadi yang beradab dan bersusila. Berdasarkan beberapa uraian permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan suatu media pembelajaran untuk pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Jarakan. Media pembelajaran yang cocok yaitu berupa multimedia interaktif.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Proses penyampaian pesan pembelajaran antara guru dengan siswa akan lebih baik dan efisien apabila menggunakan media. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, mempermudah siswa dalam memahami bahan pembelajaran, membuat pembelajaran tidak membosankan, serta lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, antara lain media visual, audio,

audio-visual, multimedia, dan media realita. Komputer sebagai salah satu produk teknologi juga turut dimanfaatkan dalam pembelajaran sejalan dengan perkembangan masif ilmu pengetahuan dan teknologi. Multimedia interaktif adalah media berbasis komputer yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, grafik, suara, animasi, video, dan link interaktif. Multimedia interaktif dipilih sebagai media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Jarakan karena memiliki berbagai keunggulan. Multimedia interaktif yang dirancang dengan memadukan beragam media serta menggunakan komputer dalam pengoperasiaannya diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa, serta dapat lebih menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar sehingga pembelajaran tidak lagi terasa membosankan.

Penyajian contoh penerapan *unggah-ungguh* bahasa Jawa dalam bentuk animasi yang dilengkapi dengan narasi diharapkan akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, siswa dapat terlibat dan memberikan respon aktif selama menggunakan multimedia interaktif karena program multimedia dilengkapi dengan tombol navigasi yang dapat dioperasikan oleh siswa. Multimedia interaktif juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah. Hal ini dapat menyiasati waktu belajar di sekolah yang terbatas. Siswa dapat belajar mandiri untuk menambah alokasi waktu belajar di sekolah yang hanya 2 jam pelajaran setiap minggu. Multimedia interaktif juga

memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa lebih terbiasa menggunakan bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguh* setelah mempelajari materi yang ada di dalam multimedia. Penyimpanan multimedia interaktif pun relatif gampang dan fleksibel karena dapat disimpan di CD ataupun *flashdisk*.

Mengingat bahasa Jawa merupakan salah satu warisan kebudayaan yang sangat berharga dan pentingnya pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa sebagai pendidikan budi pekerti bagi siswa, pengembangan multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa perlu dilakukan. Siswa diharapkan akan lebih termotivasi dan terbantu dalam mempelajari dan memahami *unggah-ungguh* bahasa Jawa melalui multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan model Borg & Gall yang dimodifikasi berdasarkan penjelasan Anik Ghufron. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa untuk siswa kelas V SD.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2015 di SD Negeri Jarakan.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V D SD Negeri Jarakan yang berjumlah 29 orang siswa.

## Prosedur

Pengembangan multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa terdiri dari tiga tahap utama yaitu: pendahuluan, pengembangan produk, dan uji coba lapangan. Tahap pendahuluan meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Tahap pengembangan produk meliputi perencanaan, pengembangan produk awal, dan validasi. Tahap uji coba lapangan terdiri dari uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional.

## Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket untuk ahli materi dan ahli media, serta angket untuk siswa pada saat pelaksanaan uji coba lapangan.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta penilaian yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba dianalisis menggunakan pedoman konversi data menurut Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagai berikut.

**Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5**

Rentang	Rerata Skor	Kategori
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	$> 4,2$	Sangat baik
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Kriteria kelayakan produk multimedia interaktif mengacu pada pendapat Sukardjo seperti yang dikutip Estu Miyarso (2009: 69-70) bahwa suatu produk yang dikembangkan dapat dikatakan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila hasil penilaian uji coba lapangan minimal termasuk dalam kategori baik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Hasil Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan bertujuan untuk mengumpulkan informasi awal serta mengidentifikasi permasalahan yang mendasari pentingnya pengembangan multimedia interaktif. Tahap ini ditempuh melalui kegiatan studi pustaka dan studi lapangan di SD.

Kegiatan studi pustaka meliputi studi kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa, serta buku-buku referensi yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jawa di SD, *unggah-ungguh* bahasa Jawa, karakteristik siswa SD, media pembelajaran, dan multimedia interaktif.

Pada saat studi lapangan, dilakukan wawancara bersama dengan guru kelas dan beberapa orang siswa kelas V SD Negeri Jarakan. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh beberapa informasi sebagai berikut.

a. Siswa belum mampu mempraktikkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa dengan baik. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa Jawa *ngoko* dan *krama* secara tepat. Siswa menggunakan bahasa Jawa *ngoko* untuk berbicara kepada guru dan justru menggunakan bahasa Jawa

*krama inggil* untuk membicarakan dirinya sendiri.

- b. Media pembelajaran yang mendukung pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa masih sangat terbatas.
- c. Metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa di sekolah masih berpusat pada metode ceramah dan penugasan.
- d. Alokasi waktu pembelajaran yang hanya 2 jam pelajaran setiap minggu tidak cukup untuk membiasakan siswa menggunakan bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguh*.
- e. Ketersediaan fasilitas belajar berupa dua laboratorium komputer belum dimanfaatkan secara optimal. Siswa sendiri sebenarnya sangat tertarik untuk belajar dengan menggunakan media komputer.

Berdasarkan hasil studi pustaka dan studi lapangan, maka pengembang memutuskan untuk membuat multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa.

### 2. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan Produk

#### a. Perencanaan

Perencanaan mencakup kegiatan-kegiatan: menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengembangkan materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa, menentukan bahan-bahan dan *software* yang diperlukan, serta menentukan langkah-langkah pengembangan yang akan ditempuh..

KI dan KD ditentukan berdasarkan Peraturan Gubernur DIY Nomor 64 tentang Muatan Lokal Wajib Mata

Pelajaran Bahasa Jawa di SD tahun 2013.

**Tabel 2. KI dan KD Bahasa Jawa Kelas V**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.4 Menggun akan <i>unggah-ungguh basa</i> untuk tanya jawab dan menyampaikan ajakan kepada orang lain.

Berdasarkan KI dan KD di atas, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

#### 1) Kognitif

Siswa dapat membedakan penggunaan bahasa Jawa *ngoko* dan bahasa Jawa *krama* dengan benar.

#### 2) Psikomotor

- Siswa dapat mengemukakan pertanyaan dalam percakapan sehari-hari dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang benar.
- Siswa dapat menjawab pertanyaan dalam percakapan sehari-hari dengan *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang benar.
- Siswa dapat menyampaikan ajakan dalam percakapan sehari-hari dengan *unggah-ungguh* bahasa yang benar.

#### 3) Afektif

- Siswa dapat menampilkan sikap santun dalam berbahasa dengan baik.
- Siswa dapat menghargai *unggah-ungguh* bahasa Jawa sebagai salah satu kebudayaan Jawa.
- Siswa dapat ikut serta melestarikan bahasa Jawa sebagai salah satu kebudayaan Jawa.

Secara garis besar, materi yang disajikan dalam multimedia interaktif meliputi pengertian *unggah-ungguh* bahasa Jawa, contoh penggunaan *unggah-ungguh* bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari, serta pengetahuan tentang berbagai kosakata bahasa Jawa *ngoko* dan *krama*. Materi dipilih yang bersifat praktis dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Multimedia interaktif juga dilengkapi dengan dua paket latihan soal serta dua permainan memasang *tembung ngoko* dan *tembung krama*.

Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat multimedia interaktif berupa bahan-bahan grafis seperti gambar, serta bahan audio, video, dan animasi. Dalam pembuatannya diperlukan *software* khusus seperti *PhotoScape*, *CorelDRAW X5*, *Audacity*, *Windows Movie Maker*, dan *Adobe Flash Professional CS6*.

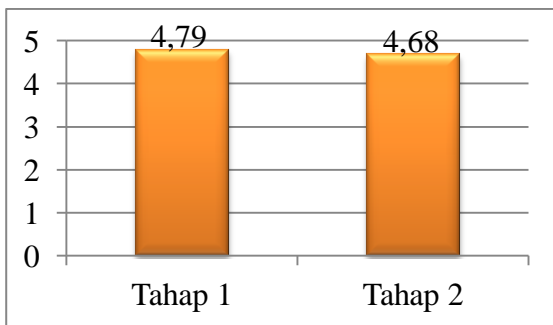
#### b. Pengembangan produk awal

Kegiatan yang dilakukan pada saat pengembangan produk awal multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa yaitu: membuat *flowchart*; *storyboard*; mengumpulkan bahan-bahan grafis, audio, video, dan animasi yang dibutuhkan; dan

melakukan pemrograman dengan *Adobe Flash Professional CS6*.

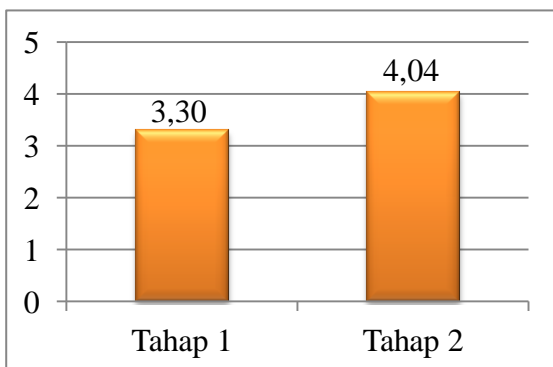
### c. Validasi

Tahap validasi terdiri dari validasi materi dan validasi media. Hasil validasi akan menjadi dasar untuk menentukan apakah multimedia interaktif yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan di SD atau belum.



Gambar 2. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama Hingga Tahap Kedua

Validasi materi dilaksanakan sebanyak dua kali. Validasi materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata sebesar 4,79 (kategori sangat baik), sedangkan validasi materi tahap kedua mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,68 (kategori sangat baik).



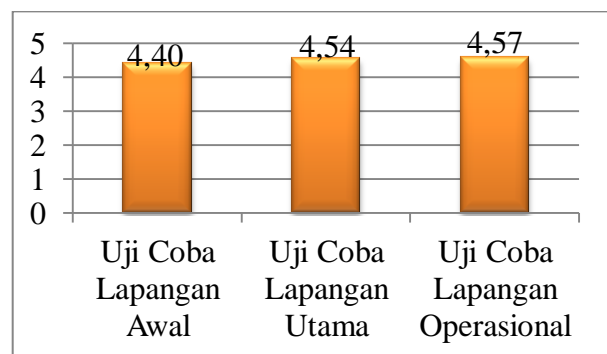
Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Ahli Media Tahap Pertama Hingga Tahap Kedua

Validasi media juga ditempuh sebanyak dua kali dengan perolehan skor rata-rata pada tahap pertama sebesar 3,30 (kategori

cukup) dan pada tahap kedua memperoleh skor rata-rata sebesar 4,04 (kategori sangat baik).

### 3. Deskripsi Hasil Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba terbagi menjadi uji coba lapangan awal (*preliminary field test*), uji coba lapangan utama (*main field test*), dan uji coba lapangan operasional (*operational field test*). Siswa yang menjadi subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas V D SD Negeri Jarakan.



Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang siswa. Skor rata-rata yang diperoleh pada saat uji coba lapangan awal sebesar 4,40 (kategori sangat baik). Uji coba lapangan utama melibatkan 5 orang siswa dengan perolehan skor rata-rata sebesar 4,54 (kategori sangat baik). Subjek uji coba pada saat uji coba lapangan operasional berjumlah 21 orang siswa. Skor rata-rata yang didapat sebesar 4,57 (kategori sangat baik).

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, produk multimedia interaktif termasuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu multimedia interaktif *unggah-unduh* bahasa Jawa yang dihasilkan telah layak untuk



digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas V SD.

#### **4. Deskripsi Produk Akhir Multimedia Interaktif**

Setelah melalui serangkaian tahapan mulai dari pendahuluan hingga uji coba lapangan, produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang dikemas dalam bentuk CD dan tersedia dalam format aplikasi (.exe) serta *shockwave flash object* (.swf).
- b. Multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa ditujukan untuk siswa kelas V SD.
- c. Multimedia interaktif berisi materi tentang *unggah-ungguh* bahasa Jawa, contoh penggunaan *unggah-ungguh* bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari, serta kumpulan kosakata tentang anggota tubuh, bilangan, warna, dan kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jawa *ngoko* dan *krama*.
- d. Multimedia interaktif ini dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah.
- e. Multimedia interaktif ini bertujuan untuk membantu siswa agar dapat:
  - 1) membedakan penggunaan bahasa Jawa *ngoko* dan *krama* dengan benar,
  - 2) menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa untuk tanya jawab dan menyampaikan ajakan kepada orang lain,
  - 3) menampilkan sikap santun dalam berbahasa,

- 4) menghargai *unggah-ungguh* bahasa Jawa sebagai salah satu kebudayaan Jawa, dan
- 5) ikut serta melestarikan bahasa Jawa sebagai salah satu kebudayaan Jawa.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

##### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa untuk kelas V SD telah selesai dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan menurut Borg & Gall yang dimodifikasi berdasarkan penjelasan Anik Ghufron. Multimedia interaktif yang dihasilkan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di V Sekolah Dasar. Pada tahap validasi materi, ahli materi memberikan penilaian terhadap produk multimedia interaktif sebesar 4,74 (kategori sangat baik). Pada tahap validasi media, ahli media memberikan penilaian sebesar 3,67 (kategori baik). Produk multimedia interaktif selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas V D SD Negeri Jarakan. Pada tahap uji coba lapangan awal, diperoleh hasil penilaian sebesar 4,40 (kategori sangat baik), uji coba lapangan utama sebesar 4,54 (kategori sangat baik), dan uji coba lapangan operasional sebesar 4,57 (kategori).

##### **Saran**

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Guru
  - a. Multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa dapat dimanfaatkan dalam

pelajaran Bahasa Jawa di kelas V sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

## 2. Bagi Sekolah

- a. Multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan fungsi laboratorium komputer serta menambah ketersediaan media pembelajaran di sekolah sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa dapat dikembangkan lagi dengan cakupan materi yang lebih luas.
- b. Pengembangan multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa dapat dilakukan untuk jenjang kelas yang lain.
- c. Perlu dilaksanakan uji efektifitas untuk mengetahui tingkat efektifitas multimedia interaktif *unggah-ungguh* bahasa Jawa dalam pembelajaran.

*Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah.*  
Yogyakarta: Sekretaris Gubernur.

H.A.R Tilaar. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia.*  
Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya).* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Raihan Iskandar. (2013). "Nasib Bahasa Daerah - Serambi Indonesia." Diambil dari <http://aceh.tribunnews.com/2013/03/24/nasib-bahasa-daerah>, pada tanggal 20 November 2014.

## DAFTAR PUSTAKA

Anik Ghufron. (2011). "Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) di Bidang Pendidikan dan Pembelajaran." Diambil dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/HAND%20OUT%20MODEL%20%20R%20&%20D.pdf>, pada tanggal 29 Oktober 2014.

Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Estu Miyarso. (2009). "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi." *Tesis.* PPs-UNY.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. (2013). *Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 63 Tahun 2013 tentang*