



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERBAHASA DIALEK SEMARANGAN
UNTUK KELAS VII**

SKRIPSI

diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Heny Pratiwi

2601411123

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA JAWA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

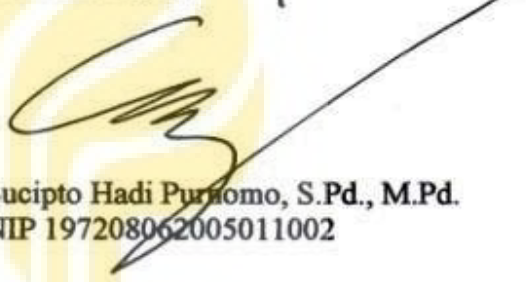
Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarangan untuk Kelas VII* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Mei 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
NIP 196512251994021001


Sucipto Hadi Purwono, S.Pd., M.Pd.
NIP 197208062005011002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarang untuk Kelas VII* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jum'at
tanggal : 20 Mei 2016

Panitia Ujian Skripsi

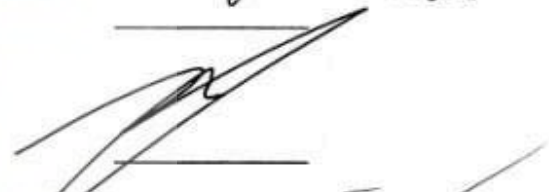
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001
Ketua



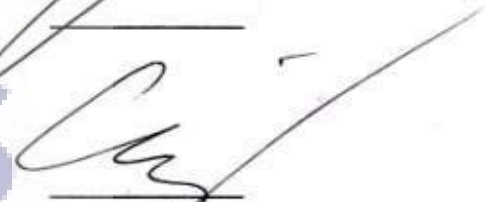
Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum.
NIP 197805022008012025
Sekretaris



Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198401062008122001
Penguji I



Sucipto Hadi P, S.Pd., M.Pd.
NIP 197208062005011002
Penguji II (Pembimbing II)



Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
NIP 196512251994021001
Penguji III (Pembimbing I)



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi *Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarang untuk Kelas VII* ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode ilmiah.

Semarang, Mei 2016



Heny Pratiwi

2601411123



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ✚ *Manungsa menang hangrancang, muhung Gusti kang paring pesthi.*
- ✚ Tidak ada kedamaian di luar kebaikan. Hanya kebaikan yang mendamaikan (Mario Teguh).
- ✚ *If there are no ups and down in your life, it means you are dead* (Ben Francia).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa trimakasih untuk:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Kedua orang tua, Bapak Wariman dan Ibu Sunarni yang telah memberikan dukungan lahir batin dalam segala hal;
2. Keluarga besar Eyang Martoyo dan Sonodikromo;
3. Guru dan sahabat-sahabat terkasih;
4. Almamater.

ABSTRAK

Pratiwi, Heny. 2016. *Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarangan Kelas VII. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. dan Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.*

Kata kunci: media interaktif, membaca, budaya Semarang, bahasa Semarangan.

Teks tentang budaya yang terdapat dalam materi ajar yang digunakan guru Bahasa Jawa kelas VII di Kota Semarang berisikan wacana budaya yang tidak menonjolkan potensi dan karakteristik Kota Semarang. Hal tersebut menjadikan karakteristik dan potensi Kota Semarang, seperti budaya dan bahasa Semarangan kurang dikenal oleh siswa di Kota Semarang. Meskipun beberapa kosakata dialek Semarangan kurang dikenal siswa akan tetapi logat dan partikel khas Semarangan telah akrab di telinga siswa, sehingga adanya teks berbahasa Semarangan diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam mempelajari teks berbahasa Jawa. Selain itu, diperlukan adanya media membaca yang lebih menarik dan inovatif sehingga dapat membangkitkan antusias siswa dan menjadi jembatan untuk menuju pembelajaran bahasa Jawa yang lebih baik. Hal tersebut menjadi alasan perlunya pengembangan media pembelajaran membaca yang berisikan wacana budaya Semarang berbahasa dialek Semarangan.

Penelitian ini menggunakan metode *research and developmen (R and D)*, yaitu sampai tahap revisi desain. Subjek penelitian adalah 3 guru dan 30 siswa kelas VII dari 3 sekolah sasaran penelitian yaitu SMP N 2 Semarang, SMP N 5 Semarang, dan SMP N 9 Semarang, serta 2 orang ahli yaitu ahli materi dan desain. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan angket. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini menghasikan media pembelajaran interaktif membaca yang berisikan wacana budaya Semarang dengan menggunakan bahasa dialek Semarangan. Penyertaan materi tentang bahasa dialek Semarang dan game edukatif perlu disertakan untuk menambah pengetahuan dan mengasah keterampilan siswa dalam berbahasa Jawa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli desain terhadap prototipe media ini, dapat disimpulkan bahwa prototipe yang dihasilkan sudah baik dan sesuai, akan tetapi perlu dilakukan beberapa perbaikan. Perbaikan lebih banyak dilakukan pada materi, yaitu penggunaan kosakata. Sedangkan pada desain, hanya memberi masukan untuk menambahkan efek suara pada halaman evaluasi. Penambahan efek suara tersebut tidak harus dilakukan karena timbal balik untuk jawaban benar atau salah sudah cukup jelas.

Bagi guru dan siswa, media pembelajaran hasil penelitian ini selain dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas, juga dapat digunakan siswa pada

pembelajaran mandiri di rumah. Meskipun fokus penelitian ini adalah pembelajaran membaca, akan tetapi hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pembelajaran yang integratif karena suara sebagai konfirmasi dapat digunakan untuk pembelajaran menyimak dan permodelan untuk pembelajaran berbicara.



SARI

Pratiwi, Heny. 2016. Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarangan untuk Kelas VII. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. dan Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.

Tembung pangrunut: media interaktif, membaca, budaya Semarang, bahasa Semarangan.

Teks babagan budaya kang ana ing materi ajar sing digunakake guru Basa Jawa kelas VII ing Kutha Semarang durung ngunggulakepotensialan ciri khas Kutha Semarang. Bab kuwi ndadekake ciri khas lan potensi Kutha Semarang, kayata budaya lan basa Semarangan kurang dimangerteni dening para siswa ing Kutha Semarang. Sanajan saperangan tembung dialek Semarangan durung dimangerteni dening siswa ananging logat lan partikel khas Semarangan kerep digunakake ing guneman saben dina. Mula kanthi anane teks abasa dialek Semarangan diajab bisa narik kawigaten siswa sajroning sinau teks abasa Jawa. Kajaba kuwi, diperlokake media membaca sing luwih inovatif lan narik kawigaten, supaya bisa ngundakake antusias siswa lan bisa dadi jembatan tumuju pembelajaran basa Jawa sing luwih becik. Mula saka iku, diperlokake panaliten pengembangan media pembelajaran membaca kang isine babagan budaya Semarang kanthi basa dialek Semarangan.

*Panaliten iki nggunakake metode *research and development* (R and D), yaiku tekan tahap revisi desain. Subjek panaliten iki yaiku 3 guru lan 30 siswa kelas VII saka 3 sekolah sasaran panaliten, yaiku SMP N 2 Semarang, SMP N 5 Semarang, lan SMP N 9 Semarang. Minangka validator yaiku ahli materi lan ahli desain. Anggone nglumpukake data, panaliten nggunakake teknik observasi, wawancara, lan angket. Dene analisis data kualitatif ditindakake kanthi cara interaktif, yaiku reduksi data, penyajian data, lan penarikan kesimpulan.*

Asil panaliten yaiku media pembelajaran interaktif membaca kang isine babagan budaya Semarang kanthi basa Dialek Semarangan. Game edukatif sarta materi babagan basa Dialek Semarangan, prelu disisipake supaya bisa dadi sarana kanggo siswa kareben luwih mangerteni babagan basa Dialek Semarangan lan luwih trampil anggone nggunakake basa Jawa. Adhedhasar asil validasi prototipe saka ahli materi lan ahli desain, media pembelajaran asil panaliten iki kalebu apik lan bisa digunakake kanggo pasinaon sawise ditindakake revisi. Revisi luwih akeh ditindakake ing babagan materi, yaiku pilihan tembung utawakosakata. Babagan desain, saka ahli desain mung paring saran kanggo menehi efek swara ing halaman evaluasi. Tambahan efek swara mau ora kudu ditindakake amarga wis ana tandha sing cetha kanggo mangerteni wangsulane bener utawa luput.

Tumrap guru lan siswa, media pembelajaran asil panaliten iki ora mung bisa digunakake kanggo pasinaon ing jero kelas, nanging bisa uga digunakake siswa kanggo sinau mandhiri ing omah. Senajan fokus panaliten iki yaiku pembelajaran

membaca, *nanging media iki bisa digunakake kanggo pembelajaran sing integratif jalaran swara minangka konfirmasi bisa digunakake kanggo pembelajaran menyimak, lan permodelan kanggo pembelajaran berbicara.*



PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarang untuk Kelas VII*. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. sebagai pembimbing I dan Bapak Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing II yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Hartono Samidjan, S.Sos. sebagai validator materi dan Ibu Rahina Nugrahani S.Sn., M.Ds. sebagai validator desain yang telah memvalidasi prototipe media pembelajaran ini.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian ini.
4. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan izin penelitian ini.
5. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah mencurahkan ilmu kepada peneliti.
6. Keluarga besar SMP N 2 Semarang, SMP N 5 Semarang, dan SMP N 9 Semarang atas kerjasama dan bantuan yang diberikan selama proses penelitian.

7. Flatpastel Entertainment atas kerjasama dan bantuan yang diberikan selama proses pembuatan media.
8. Keluarga besar Bapak Wariman dan Tolanda Prayogo Alifian atas segala dukungan baik lahir maupun batin.
9. Keluarga kecil kos Biru, keluarga besar Bahasa dan Sastra Jawa Unnes, keluarga besar Forum UKM Kesenian Jawa Unnes, keluarga Cemara KKN Sumberejo, keluarga PPL Spega Semarang, dan sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan bantuan, dukungan, maupun motivasi tiada henti.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan kabaikan pada semua pihak yang telah memberikan dukungan lahir maupun batin kepada penulis. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KELULUSAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
SARI.....	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	10
2.1. Kajian Pustaka.....	10
2.2. Landasan Teoretis.....	14
2.2.1. Media Pembelajaran.....	15
2.2.2. Multimedia Pembelajaran Interaktif	21
2.2.3. Membaca.....	25

2.2.4.	Budaya.....	28
2.2.5.	Dialek Semarang	32
2.2.6.	Kerangka Berpikir	35
BAB III	36
METODE PENELITIAN	36
3.1.	Desain Penelitian	36
3.1.1.	Potensi dan Masalah.....	37
3.1.2.	Pengumpulan Data	37
3.1.3.	Desain Produk	38
3.1.4.	Validasi Desain	38
3.1.5.	Revisi Desain	39
3.2.	Data dan Sumber Data.....	39
3.2.1.	Data	39
3.2.2.	Sumber Data.....	40
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.4.	Instrumen Penelitian.....	42
3.4.1.	Pedoman Observasi.....	43
3.4.2.	Lembar Wawancara	44
3.4.3.	Angket Kebutuhan	45
3.4.4.	Angket Validasi atau Uji Ahli.....	48
3.5.	Teknik Analisis Data	50
BAB IV	52
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1.	Kebutuhan Guru dan Siswa Kelas VII di Kota Semarang terhadap Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarang	52
4.1.1.	Kebutuhan Guru Kelas VII di Kota Semarang terhadap Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarang.....	53
4.1.2.	Kebutuhan Siswa Kelas VII di Kota Semarang terhadap Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarang.....	57

4.2. Prototipe Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarang untuk Kelas VII	61
4.2.1. Perancangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarang untuk Kelas VII	61
4.2.2. Validasi Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Membaca Teks Naratif Budaya Semarang Berbahasa Dialek Semarang untuk Kelas VII di Kota Semarang	81
BAB V	88
PENUTUP	88
5.1. Simpulan	88
5.2. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	42
Tabel 3.2 Pedoman Observasi.....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Wawancara.....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi/Uji Ahli Materi.....	48
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Validasi/Uji Ahli Desain	49
Tabel 4.1 Daftar Kata “Othak-Athik Tembung”.....	63
Tabel 4.2 Perbaikan Materi.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1. Bagan Tahap Penelitian.....	36
Gambar 4.1 <i>Story Board</i> 1	65
Gambar 4.2 <i>Story Board</i> 2	66
Gambar 4.3 <i>Story Board</i> 3	67
Gambar 4.4 <i>Story Board</i> 4	68
Gambar 4.5 <i>Story Board</i> 5	69
Gambar 4.6 <i>Story Board</i> 6	70
Gambar 4.7 <i>Story Board</i> 7	70
Gambar 4.8 Tampilan Opening.....	72
Gambar 4.9 Tampilan Menu Awal.....	73
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Materi	73
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu Teks	74
Gambar 4.12 Tampilan Halaman “ <i>Wacan Naratif</i> ”	75
Gambar 4.13 Tampilan Halaman “ <i>Tegese Tembung</i> ”	76
Gambar 4.14 Tampilan Halaman “ <i>Gladhen I</i> ” Teks I	77
Gambar 4.15 Tampilan Halaman “ <i>Gladhen II</i> ” Teks I	77
Gambar 4.16 Tampilan Halaman “ <i>Gladhen I</i> ” Teks II	78
Gambar 4.17 Tampilan Halaman “ <i>Gladhen II</i> ” Teks II	79
Gambar 4.18 Tampilan Halaman “ <i>Gladhen I</i> ” Teks III	79
Gambar 4.19 Tampilan Halaman “ <i>Gladhen II</i> ” Teks III	80
Gambar 4.20 Tampilan Halaman “ <i>Othak-Athik Tembung</i> ”	81

DAFTAR LAMPIRAN

ANGKET KEBUTUHAN SISWA.....	93
ANGKET KEBUTUHAN GURU	96
ANGKET UJI AHLI MATERI.....	99
ANGKET UJI AHLI DESAIN	103
SURAT PENELITIAN UNIVERSITAS	107
SURAT PENELITIAN DINAS PENDIDIKAN	108
SURAT KETERANGAN PENELITIAN SMP N 2 SEMARANG.....	109
SURAT KETERANGAN PENELITIAN SMP N 5 SEMARANG.....	110
SURAT KETERANGAN PENELITIAN SMP N 9 SEMARANG.....	111



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa dan budaya merupakan identitas suatu daerah. Pengetahuan generasi muda akan bahasa dan budaya yang dimiliki berpengaruh pada kelestarian bahasa dan budaya. Menjadikan budaya sebagai materi pembelajaran bahasa adalah salah satu cara untuk mengenalkan budaya pada generasi penerus bangsa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Setiyadi (dalam Mulyana 2008: 67) yaitu upaya yang paling tepat untuk pelestarian kebudayaan dan bahasa Jawa adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui pembelajaran bahasa dan sastra Jawa dalam kerangka budaya.

Pernyataan Setiyadi sejalan dengan fakta di lapangan yaitu teks yang berisikan wacana budaya terdapat dalam materi ajar bahasa Jawa kelas VII kurikulum 2013. Namun, kenyataan di lapangan ditemukan bahwa untuk teks tentang budaya yang terdapat dalam materi ajar yang digunakan guru Bahasa Jawa kelas VII di Kota Semarang berisikan wacana budaya yang tidak menonjolkan potensi dan karakteristik Kota Semarang. Berdasarkan wawancara pada Bapak Supriyono guru SMP 2 Semarang, untuk kurikulum 2013 buku yang digunakan guru Bahasa Jawa kelas VII di Kota Semarang adalah buku Marsudi Basa lan Sastra Jawa terbitan Erlangga. Pada

buku Marsudi Basa lan Sastra Jawa untuk kelas VII kurikulum 2013 terbitan Erlangga terdapat 2 teks wacana budaya. Teks 1 berjudul “*Kenduren*” dan teks 2 berjudul “*Candhi Borobudur*”. *Kenduren* merupakan budaya yang tidak hanya terdapat di Kota Semarang sedangkan *Candhi Borobudur* yang begitu familiar merupakan *icon* dari wisata Magelang. Meskipun kedua teks tersebut tidak asing bagi siswa di Kota Semarang, akan tetapi bukan merupakan ciri khas dari Kota Semarang.

Bedasarkan observasi dan dokumentasi, untuk kumpulan materi ajar Bahasa Jawa kurikulum 2013 terdapat juga buku terbitan Mediatama. Pada buku Piwulang Basa Ndhidik Karakter Luhur untuk kelas VII terbitan Mediatama juga ditemukan 3 teks tentang budaya yang tidak menonjolkan potensi dan karakteristik Kota Semarang. Teks 1 berjudul “*Grebeg Sekaten*”, teks 2 berjudul “*Nonton Wayang*”, dan teks 3 berjudul “*Nonton Tradhisi Saparan Bekakak*”. Teks “*Grebeg Sekaten*” mendeskripsikan tradisi yang terdapat di Kota Surakarta, teks “*Nonton Wayang*” mendeskripsikan tradisi tahunan Desa Kalijajar, dan teks “*Nonton Tradhisi Saparan Bekakak*” mendeskripsikan tradisi yang terdapat di Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Teks tentang budaya yang terdapat di kedua buku tersebut tidak menonjolkan ciri khas Kota Semarang. Materi ajar untuk pembelajaran Bahasa Jawa di Kota Semarang harusnya disesuaikan dengan karakteristik dan potensi yang dimiliki Kota Semarang supaya lebih kontekstual sehingga lebih mudah dipahami siswa.

Kenyataan di lapangan ditemukan bahwa ketika siswa diajak berkomunikasi tentang salah satu budaya Semarang *Dhugdheran*, yang mereka ketahui adalah pasar malam dan arak-arakan. Banyak siswa yang belum mengetahui tujuan diadakannya

Dhugdheranserta filosofi dari *Warak Ngendhogyang* diarak pada acara tersebut. Maka, budaya yang dimiliki Kota Semarang seperti *Dhugdherandan Sesaji Rewandaperlu* dijadikan materi pembelajaran bahasa Jawa bagi siswa di Kota Semarang supaya siswa lebih mengenal warisan budaya dimiliki yang berdampak pada kelestarian budaya tersebut.

Potensi dan karakteristik yang dimiliki Kota Semarang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jawa tidak hanya tentang budaya Semarang tetapi juga bahasa dialek Semarang. Melalui percakapan dan pengamatan pada beberapa warga asli Semarang, ditemukan fakta bahwa bahasa Jawa dialek Semarang lebih kental diucapkan orang tua daripada remaja atau anak-anak. Fakta tersebut sejalan dengan pernyataan Hadi (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Pemaknaan Khalayak terhadap Penggambaran Orang Jawa Semarang dalam Rubrik *Rame Kondhedi* Harian Suara Merdeka yaitu hampir sebagian besar warga Kota Semarang yang masih menggunakan bahasa Jawa dialek Semarang berusia sekitar 40 tahun ke atas.

Fakta lain menunjukkan bahwa ketika berbicara dengan orang tua, anak-anak atau remaja cenderung menggunakan bahasa Indonesia. Disamping itu, juga didapati fakta bahwa bahasa Indonesia telah menjadi bahasa ibu bagi sebagian besar anak di Kota Semarang. Berdasarkan fakta-fakta tersebut, maka perlu adanya konservasi bahasa Jawa dialek Semarang supaya tidak kehilangan penuturnya sehingga kelestarian bahasa Jawa dialek Semarang tetap terjaga. Salah satu upaya pelestarian bahasa Jawa dialek Semarang adalah melalui jalur pendidikan, yaitu melalui pembelajaran bahasa Jawa.

Logat dan kosakata bahasa dialek Semarangan yang khas tentunya lebih akrab di telinga siswa, sehingga dengan adanya teks berbahasa Semarangan diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam mempelajari teks berbahasa Jawa. Melalui upaya ini, teks budaya Semarang berbahasa dialek Semarangan sebagai materi ajar diharapkan dapat menjadi jembatan untuk menuju pembelajaran bahasa Jawa yang lebih baik. Maka penelitian ini menyajikan teks tentang budaya Semarang dengan menggunakan bahasa dialek Semarangan.

Bahasa Jawa dialek Semarangan yang ditemukan dalam bentuk karya tulis, *Rame Kondhe* dalam rubrik Suara Merdeka, berupa teks naratif yang disertai dengan sedikit percakapan. Hal tersebut karena bahasa Jawa dialek Semarangan lebih eksis sebagai bahasa tutur ketimbang bahasa tulisan (Hartono 2010). Maka, penelitian ini menyajikan teks tentang budaya Semarang berbahasa Jawa dialek Semarangan dalam bentuk teks naratif. Teks naratif dipilih supaya kosakata bahasa Semarangan yang dikemas dalam teks materi ajar lebih variatif.

Berdasarkan wawancara pada guru Bahasa Jawa kelas VII SMP 2 Semarang Bapak Supriyono, diketahui bahwa media yang digunakan untuk menyampaikan materi teks tentang budaya adalah buku teks. Berdasarkan wawancara pada beberapa siswa, diketahui bahwa buku teks sebagai media pembelajaran membaca sudah sering digunakan sehingga siswa menginginkan adanya media pembelajaran membaca yang lebih menarik. Maka, diperlukan adanya media selain buku teks untuk lebih membangkitkan antusias siswa dalam pembelajaran membaca, khususnya membaca teks tentang budaya Semarang berbahasa Semarangan.

Penelitian ini merealisasikan kebutuhan siswa dengan membuat multimedia interaktif untuk pembelajaran membaca teks naratif tentang budaya Semarang berbahasa Semarang. Pemilihan multimedia interaktif pada penelitian ini diperkuat dengan adanya fungsi media pembelajaran, diantaranya: (1) untuk mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, (2) mengatasi keterbatasan pembelajaran di dalam kelas seperti tidak dapat menyajikan objek yang terlalu besar atau objek yang terlalu kompleks, (3) menghasilkan keseragaman pengamatan, (4) membangkitkan keinginan dan minat baru, (5) serta membangkitkan motivasi dan dapat menumbuhkan rangsangan anak untuk belajar (Muslich, 2010: 120-121). Dari pernyataan tersebut tersirat bahwa tidak semua siswa mengetahui budaya dan bahasa dialek yang ada di lingkungan mereka, maka dibutuhkan media untuk menjembatani siswa supaya memiliki pengalaman yang sama melalui pengamatan yang sama dalam keterbatasan pembelajaran di kelas. Hal tersebut menjadikan penelitian ini memilih media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk menjembatani perbedaan pengalaman yang dimiliki siswa di Kota Semarang.

Media pembelajaran interaktif mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain (Daryanto, 2010: 54). Berdasarkan wawancara pada guru bahasa Jawa SMP 2 Semarang, diperoleh pernyataan bahwa beberapa siswa kelas VII mengalami kesulitan ketika menulis teks berbahasa Jawa. Penyebab dari kesulitan tersebut adalah kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jawa yang dimiliki siswa kelas VII di SMP 2 Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan

melakukan pengamatan dan percakapan secara langsung dengan beberapa siswa SMP 2 Semarang. Melalui pengamatan dan percakapan yang dilakukan, terbukti bahwa bahasa Indonesia yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari menjadi penyebab kurangnya kosakata bahasa Jawa yang mereka kuasai. Masalah tersebut juga ditemukan ketika Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP 3 Semarang yaitu beberapa siswa mengalami kesulitan ketika menulis teks berbahasa Jawa. Kesulitan tersebut dialami siswa yang berasal dari Jawa Tengah maupun luar Jawa. Kesulitan menulis terlihat ketika siswa menulis ringkasan atau karangan teks berbahasa Jawa. Huruf vokal [ɔ] pada kata *ana* [ᮊᮥᮒ] ditulis dengan menggunakan vokal [o] sehingga menjadi *ono*, begitu juga yang sering terjadi pada kata *aja*, *kerja*. Kesalahan penulisan pada huruf konsonan misalnya, kata *padha* ditulis pada. Kesulitan siswa dalam menulis teks berbahasa Jawa tersebut menjadikan penelitian ini menyertakan latihan menyalin teks berbahasa Semarang ke dalam bahasa Jawa ngoko. Media pada penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar mandiri tentang penulisan teks berbahasa Jawa sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam penulisan teks berbahasa Jawa.

Melalui media pembelajaran interaktif berbahasa dialek Semarang ini diharapkan siswa dapat belajar mandiri agar lebih memahami materi teks tentang budaya. Dengan lebih memahami materi diharapkan siswa lebih mencintai budayayang dimiliki sehingga mereka dapat menjadi generasi muda yang dapat meneruskan kelestarian budaya. Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya

penelitian Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarangan untuk Kelas VII.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Materi ajar tentang budaya untuk pembelajaran bahasa Jawa kelas VII di Kota Semarang tidak menonjolkan potensi dan karakteristik Kota Semarang.
- 2) Perlu adanya teks tentang budaya Semarang berbahasa dialek Semarangan untuk pembelajaran bahasa Jawa yang lebih kontekstual dan menumbuhkan daya tarik siswa.
- 3) Penutur bahasa Jawa Dialek Semarangan sebagian besar berusia 40 tahun ke atas sehingga perlu adanya upaya pelestarian melalui jalur pendidikan.
- 4) Perlu adanya media membaca yang lebih menarik.
- 5) Perlu adanya media pembelajaran interaktif membaca untuk membantu siswa belajar mandiri.

1.3. Pembatasan Masalah

Masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media Interaktif Berbahasa Dialek Semarangan untuk Kelas VII.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media interaktif berbahasa dialek Semarang untuk Kelas VII?
- 2) Bagaimana pengembangan media interaktif berbahasa dialek Semarang untuk Kelas VII?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan media interaktif berbahasa dialek Semarang untuk Kelas VII.
- 2) Menyusun prototipe media interaktif berbahasa dialek Semarang untuk Kelas VII.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi di bidang pendidikan khususnya pembelajaran membaca teks naratif tentang budaya Semarang berbahasa dialek Semarangan. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks naratif tentang budaya khususnya budaya Semarang.

b) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari teks naratif tentang budaya Semarang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian ini merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan diantaranya Rusmiasih (2008), Tohidian dkk (2010), Neil Cowie dan Keiko Sakui (2013), Hadi (2014) dan Ningsih (2015).

Rusmiasih (2008) dalam tesisnya yang berjudul Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP menghasilkan media pembelajaran interaktif membaca cerita wayang bagi siswa kelas VII. Media pembelajaran hasil penelitian Rusmiasih yang diuji cobakan pada siswa kelas VII SMP N 39 Semarang ini mampu mengatasi masalah belajar yang disebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa untuk membaca cerita wayang. Peningkatan minat dan motivasi siswa terlihat dari komentar-komentar siswa serta adanya peningkatan ketuntasan belajar yaitu dari 42,5% menjadi 100%. Hasil penelitian Rusmiasih menjadikan penelitian ini untuk melakukan penelitian sejenis yaitu membuat media interaktif membaca untuk meningkatkan minat baca siswa, khususnya tentang budaya Semarang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rusmiasih yaitu terletak pada isi teks dan bahasa yang digunakan. Penelitian

Rusmiasih menggunakan teks cerita wayang sementara penelitian ini menggunakan teks tentang budaya Semarang. Bahasa yang digunakan pada teks yang dibuat Rusmiasih yaitu bahasa Jawa krama, sementara bahasa yang digunakan pada penelitian ini yaitu bahasa dialek Semarangan. Dengan kata lain, posisi dari penelitian ini sebagai pelengkap penelitian Rusmiasih dengan membuat media interaktif membaca teks naratif tentang budaya Semarang berbahasa dialek Semarangan untuk kelas VII di Kota Semarang.

Tohidian dkk (2010) dalam jurnalnya yang berjudul *Considering the Relationship Between Language, Culture and Cognition to Scrutinize the Lexical Influences on Cognition* meneliti hubungan antara bahasa, budaya dan kognisi (gaya berfikir) serta pengaruhnya terhadap leksikal. Hasil penelitian ini adalah bahasa mempengaruhi persepsi. Anak-anak yang menggunakan bahasa yang berbeda juga mengukir realitas dengan cara yang berbeda pula. Maka penggunaan bahasa lokal berpengaruh besar terhadap upaya pemeliharaan budaya lintas generasi. Penelitian Tohidian dkk relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama berkaitan dengan penggunaan bahasa lokal untuk memelihara budaya. Penggunaan bahasa lokal mampu membangun kognisi (gaya berfikir) yang selanjutnya dapat mempengaruhi kelestarian budaya. Maka penelitian ini melanjutkan penelitian Tohidian dengan membuat media interaktif membaca teks naratif tentang budaya Semarang berbahasa dialek Semarangan sebagai upaya untuk melestarikan bahasa dan budaya Semarang melalui pembelajaran bahasa Jawa.

Neil Cowie dan Keiko Sakui (2013) dalam jurnalnya yang berjudul *It's Never Too Late: an Overview of E-learning* menggambarkan sebuah studi yang menyelidiki praktik e-learning di universitas di empat negara (Jepang, Selandia Baru, Singapura, dan Inggris). Berdasarkan wawancara yang dilakukan, diperoleh pernyataan bahwa bagi banyak guru, teknologi tampak menjadi ancaman. Namun, Neil Cowie dan Keiko Sakui melihatnya sebagai tantangan dan kesempatan untuk memperluas dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar. Teknologi yang dalam penelitian ini lebih difokuskan pada Web 2.0, dapat menjadi salah satu solusi pemecahan beberapa masalah pembelajaran sehari-hari. Web 2.0 merupakan versi kedua dari World Wide Web (Web 1.0) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkolaborasi lebih baik karena konektivitas jaringan yang lebih luas.

Penelitian Neil Cowie dan Keiko Sakui relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menggunakan teknologi sebagai salah satu upaya pemecahan masalah pembelajaran. Melalui media pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar. Posisi penelitian ini yaitu melanjutkan penelitian Neil Cowie dan Keiko Sakui dengan membuat media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media interaktif membaca teks naratif tentang budaya Semarang berbahasa dialek Semarang untuk kelas VII di Kota Semarang. Namun, media pembelajaran interaktif pada penelitian ini tidak memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain karena tidak didesain untuk terhubung dengan internet.

Hadi (2014) dalam skripsinya yang berjudul Pemaknaan Khalayak terhadap Penggambaran Orang Jawa Semarang dalam Rubrik *Rame Kondhe* di Harian Suara Merdeka mendeskripsikan pernyataan khalayak tentang penggambaran orang Jawa Semarang dalam rubrik *Rame Kondhe*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada warga Kota Semarang yang terdiri dari etnis Jawa, Tionghoa, Arab, dan Koja diperoleh kesimpulan bahwa karakteristik tokoh-tokoh yang ada di dalam rubrik *Rame Kondhe* merupakan pencerminan orang Semarang asli. Hal tersebut terlihat dari kata-kata khas yang digunakan dalam percakapan dan cara penyampaian yang lebih lugas tanpa banyak basa-basi. Subjek penelitian Hadi adalah warga yang berusia sekitar 40 tahun ke atas, karena hampir sebagian besar warga Kota Semarang yang masih menggunakan bahasa Jawa dialek Semarang berusia sekitar 40 tahun ke atas. Warga berusia 40 tahun ke atas yang menjadi subjek penelitian Hadi menggambarkan kondisi bahasa dialek Semarang saat ini. Maka, penelitian ini menindak lanjuti penelitian Hadi melalui upaya pelestarian bahasa dialek Semarang melalui pembuatan teks naratif berbahasa dialek Semarang sebagai materi ajar bagi siswa kelas VII di Kota Semarang.

Ningsih (2015) dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Materi Ajar Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Semarang untuk Kelas VII di Kota Semarang menghasilkan kumpulan materi ajar yang berisi teks deskriptif budaya Semarang. Masalah yang melatarbelakangi penelitian Ningsih sama dengan salah satu masalah yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu teks berbasis budaya yang terdapat pada buku materi ajar yang digunakan guru di Kota Semarang tidak menonjolkan

potensi dan karakteristik Kota Semarang. Kumpulan materi ajar hasil penelitian Ningsih berisi teks deskriptif budaya Semarang yang disertai gambar-gambar pendukung dan terdapat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Bahasa yang digunakan untuk menyajikan teks pada penelitian Ningsih adalah bahasa Jawa ngoko dan evaluasi yang terdapat pada buku hasil penelitian tersebut tentunya tidak dapat mengeluarkan skor sebagai timbal balik secara langsung. Maka, penelitian ini menyajikan teks tentang budaya Semarang dengan menggunakan bahasa dialek Semarangan dan mengemasnya dalam bentuk media interaktif membaca. Evaluasi yang dapat mengeluarkan skor secara langsung membuat siswa dapat mengetahui kemampuan pemahaman isi bacaan secara langsung. Dengan kata lain, siswa yang membutuhkan pembelajaran ekstra untuk dapat memahami isi bacaan dapat belajar secara mandiri di rumah. Posisi penelitian ini yaitu melanjutkan penelitian Ningsih dengan menyajikan teks tentang budaya Semarang dengan menggunakan bahasa dialek Semarangan serta mengemasnya dalam bentuk media interaktif membaca.

2.2. Landasan Teoretis

Penelitian ini menggunakan teori-teori yang relevan diantaranya teori media pembelajaran, multimedia interaktif, membaca, budaya, dan bahasa dialek Semarangan.

2.2.1. Media Pembelajaran

Pada bagian ini akan dibahas pengertian media pembelajaran, kegunaan media pembelajaran, jenis-jenis dari pengelompokan media pembelajaran, serta kriteria dasar dan model pemilihan media pembelajaran.

2.2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar' Sadiman dkk (dalam Sukiman, 2012: 27). Arsyad (2002: 3) secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Ciri-ciri media pendidikan menurut Arsyad(2002: 6-7) adalah sebagai berikut.

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan pada peserta didik.

- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, computer, radio tape/kaset, video recorder).

Berdasarkan ciri-ciri media pendidikan diatas, Sukiman (2012: 29) menyimpulkan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran untuk tercapainya pembelajaran yang efektif.

2.2.1.2. Kegunaan Media Pembelajaran

Kegunaan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli, salah satunya. Berikut merupakan kegunaan atau manfaat media pembelajaran menurut Sadiman (dalam Sukiman, 2012: 40).

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: (1) objek yang terlalu besar, (2) objek yang terlalu kecil, (3) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun, (4) objek atau proses yang sangat rumit, (5) kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan, (6) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataannya memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar; memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya; dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pembelajaran.

- e. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Hamalik (dalam Sukiman, 2012: 41) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Maka, media pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

2.2.1.3. Jenis-jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran

Bretz (dalam Sukiman, 2012: 44-45) mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu, Bretz membedakan antara media media siar dan media rekam. Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori: a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media semi gerak, g) media audio, dan h) media cetak.

Allen (dalam Daryanto 2010: 18) mengatakan terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televise, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping klasifikasi, Allen juga mengkaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran

yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar.

2.2.1.4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Usman dan Asnawir (2002: 15-16) menyatakan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa/mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), mutu teknis dan biaya. Berikut merupakan beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media:

1. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen utama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. Dalam penetapan media harus jelas dan profesional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.
2. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

3. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisis anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
4. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.
5. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan pada siswa secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
6. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

Kesimpulannya, dalam perancangan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran, materi, kondisi siswa, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan media, serta

ketepatan hasil rancangan media sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

2.2.2. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pada bagian ini akan dibahas pengertian multimedia interaktif, karakteristik multimedia pembelajaran interaktif, dan format multimedia pembelajaran interaktif.

2.2.2.1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Sedangkan pembelajaran adalah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Maka, multimedia pembelajaran interaktif adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali (Daryanto, 2010: 51-52).

Velički dkk dalam jurnal internasionalnya yang berjudul *The Multimedia Interactive Story - A New View tt Reading* menyatakan bahwa,

Multimedia is a significant characteristic of modern educational technology. Interactive multimedia denotes the possibility of active relationship between medium and user. With multimedia software the user is expected to participate actively and to start action.

Kutipan jurnal di atas mendefinisikan multimedia interaktif merupakan karakteristik yang signifikan dari teknologi pendidikan modern. Multimedia interaktif menunjukkan kemungkinan hubungan aktif antara media dan pengguna. Dengan multimedia, pengguna diharapkan dapat berpartisipasi aktif dan segera memulai tindakan.

2.2.2.2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Daryanto (2010: 53-54) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain. Berikut merupakan karakteristik media pembelajaran interaktif.

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain tiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut.

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali.

2.2.2.3. Format Multimedia Pembelajaran Interaktif

Format sajian multimedia pembelajaran interaktif dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok (Daryanto, 2010: 54-56).

a. Tutorial

Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dalam bentuk teks, gambar, baik diam atau bergerak, dan grafik. Setelah pengguna membaca, menginterpretasi, dan menyarap konsep, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas berlevel untuk mengukur pemahaman pengguna. Pada bagian atau level akhir akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. *Drill dan Practice*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna untuk memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini biasanya berisikan soal atau pertanyaan yang

ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal yang tampil selalu dalam kombinasi yang berbeda.

c. Simulasi

Format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata kepada pengguna.

d. Percobaan dan Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen. Pada bagian akhir, diharapkan pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

e. Permainan

Permainan yang disajikan pada format ini tetap mengacu pada proses pembelajaran sehingga pengguna tidak merasa bahwa sesungguhnya mereka sedang belajar.

Neil Cowie dan Keiko Sakui dalam jurnal internasional yang berjudul *It's Never Too Late: an Overview of E-learning* menuliskan bahwa,

Research is showing that students want personal feedback. They want to know, they want personal score systems they want rewards for everything they do on the computer. And why is this? Perhaps it's because of gaming, perhaps it's because they want to be recognized. (NZ)

Dari kutipan jurnal tersebut diketahui terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa siswa ingin umpan balik secara individu. Mereka ingin mengetahui perolehan nilai atas segala yang dikerjakan di komputer. Hal tersebut terjadi karena mungkin siswa sering bermain game atau ingin mendapat pengakuan. Maka, format media multimedia interaktif ini sejalan dengan hasil penelitian tersebut yaitu mencoba memenuhi keinginan individu untuk mendapat perhatian khusus karena dapat dioperasikan secara mandiri dengan umpan balik secara langsung melalui perolehan nilai atau skor.

2.2.3. Membaca

Pada bagian ini akan dibahas pengertian membaca, aspek membaca, tujuan membaca, dan jenis membaca.

2.2.3.1. Pengertian Membaca

Dalman (2013:5) menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca menurut Hodgson (dalam Tarigan, 2008: 7) adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu

kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Boardman dkk dalam jurnal internasionalnya yang berjudul *The efficacy of Collaborative Strategic Reading in Middle School Science and Social Studies Classes* menuliskan,

How to read purposefully, select materials that are of interest, learn from those materials, figure out the meanings of unfamiliar words, integrate new information with information previously known, resolve conflicting content in different texts, differentiate fact from opinion, and recognize the perspective of the writer—in short, they must be taught how to comprehend (p. 2).

Dari kutipan jurnal di atas diketahui bahwa membaca untuk mengetahui maksud tertentu dilakukan dengan memilih materi yang menarik, belajar dari materi tersebut, mengetahui arti dari kata-kata sulit, mengintegrasikan informasi baru dengan informasi yang diketahui sebelumnya, mengatasi konten yang bertentangan dalam teks-teks yang berbeda, membedakan fakta dari opini, dan mengenali perspektif penulis.

2.2.3.2. Jenis Membaca

Tarigan (2008: 23) menyatakan bahwa ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca pada waktu membaca, proses membaca dapat dibagi atas :

- 1) membaca nyaring, membaca bersuara, dan membaca lisan (*reading out loud, oral reading, reading aloud*);
- 2) membaca dalam hati, silent reading.

Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang (Tarigan, 2008: 23). Dengan kata lain, membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara.

Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang hanya mempergunakan ingatan visual (*visual memory*), yang melibatkan pengaktifan mata dan ingatan. Tujuan utama membaca dalam hati (*silent reading*) adalah untuk memperoleh informasi (Tarigan, 2008: 30).

2.2.3.3. Tujuan Membaca

Tujuan utama dalam membaca menurut Tarigan (2008: 9) adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Menurut Anderson (dalam Dalman, 2013: 11) ada tujuh macam tujuan dari kegiatan membaca, yaitu:

1. *Reading for details or fact* (Membaca untuk memperoleh fakta dalam perincian).
2. *Reading for main ideas* (Membaca untuk memperoleh ide-ide utama).

3. *Reading for sequence or organization* (Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan struktur karangan).
4. *Reading for inference* (Membaca untuk menyimpulkan).
5. *Reading to classify* (Membaca untuk mengelompokan atau mengklasifikan).
6. *Reading to evaluate* (Membaca untuk menilai, mengevaluasi).
7. *Reading to compare or contrast* (Membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan).

Dari ketujuh macam tujuan membaca menurut Anderson tersebut, Dalman (2013: 12) menyimpulkan bahwa tujuan membaca dapat dicapai sesuai dengan kepentingan pembaca. Dalam hal ini, teks bacaan (fiksi atau nonfiksi) yang digunakan untuk membaca perlu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

2.2.4. Budaya

Pada bagian ini akan dibahas pengertian kebudayaan dan wujud budaya.

2.2.4.1. Pengertian Budaya

Koentjaraningrat (2002: 9) menjelaskan bahwa kata “kebudayaan” berasal dari kata Sanskerta buddhayah, adalah bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. Maka, kebudayaan dapat diartikan “hal-hal yang bersangkutan dengan

budi dan akal.” Kebudayaan berarti keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi karyannya.

Geertz (dalam Mujianto, dkk 2010: 3) menyatakan bahwa kebudayaan merupakan pengetahuan manusia yang diyakini akan kebenarannya oleh yang bersangkutan dan yang diselimuti serta menyelimuti perasaan-perasaan dan emosi-emosi manusia serta menjadi sumber bagi sistem penilaian sesuatu yang baik dan yang buruk, sesuatu yang berharga atau tidak, sesuatu yang bersih atau kotor, dan sebagainya. Hal ini bisa terjadi karena kebudayaan itu diselimuti oleh nilai-nilai moral, yang sumber dari nilai-nilai moral tersebut adalah pada pandangan hidup dan sistem etika yang dipunyai oleh setiap manusia.

Definisi kebudayaan menurut ilmu antropologi adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2000: 180).

2.2.4.2. Wujud Budaya

Koentjaraningrat (2002: 5-7) menjelaskan bahwa kebudayaan mempunyai paling sedikit tiga wujud.

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari idee-idee, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. Wujud pertama ini adalah wujud idel dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, tak dapat diraba atau difoto. Lokasinya ada di dalam kepala-kepala, atau dengan perkataan lain, dalam alam pikiran dari warga

masyarakat di mana kebudayaan yang bersangkutan itu hidup. Kebudayaan ideal ini dapat disebut *adat tata kelakuan*, atau secara singkat *adat* dalam arti khusus, atau *adat-istiadat* dalam bentuk jamaknya.

2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat. Wujud kedua dari kebudayaan yang sering disebut system sosial mengenai kelakuan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem social ini terdiri dari aktivitas manusia-manusia yang berinteraksi, berhubungan, serta bergaul satu sama lain, yang dari hari ke hari, dan dari tahun ke tahun selalu mengikuti pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sistem sosial ini bersifat konkret, terjadi di sekeliling kita sehari-hari, bisa diobservasi, difoto, dan didokumentasi.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud ketiga disebut kebudayaan fisik, dan memerlukan keterangan banyak. Kebudayaan ini merupakan seluruh total dari hasil fisik dari aktivitas perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat, maka sifatnya paling konkret, dan berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat dan difoto.

Wujud kebudayaan yang dijelaskan oleh Koentjaraningat hampir sama dengan penjelasan Hoenigman (dalam Mujianto, dkk 2010: 11-12). Wujud dari kebudayaan menurut Hoeningmandibedakan menjadi tiga: gagasan, aktivitas, dan artefak.

1. Gagasan (wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

2. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

3. Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau

hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan, Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan.

2.2.5. Dialek Semarang

Pada bagian ini akan dibahas pengertian dialek dan bahasa Jawa dialek Semarang atau bahasa Semarang.

2.2.4.3. Pengertian Dialek

Dialek berasal dari kata Yunani *dialektos* yang berpadanan dengan *logat*. Kata ini mula-mula digunakan untuk menyatakan sistem kebahasaan yang digunakan oleh suatu masyarakat yang berbeda dari masyarakat lainnya yang bertetangga tetapi menggunakan sistem yang erat hubungannya (Zulaeha, 2010: 1).

Dialek adalah ragam bahasa sekelompok masyarakat yang tinggal di suatu daerah tertentu (Samidjan, 2013: 6).

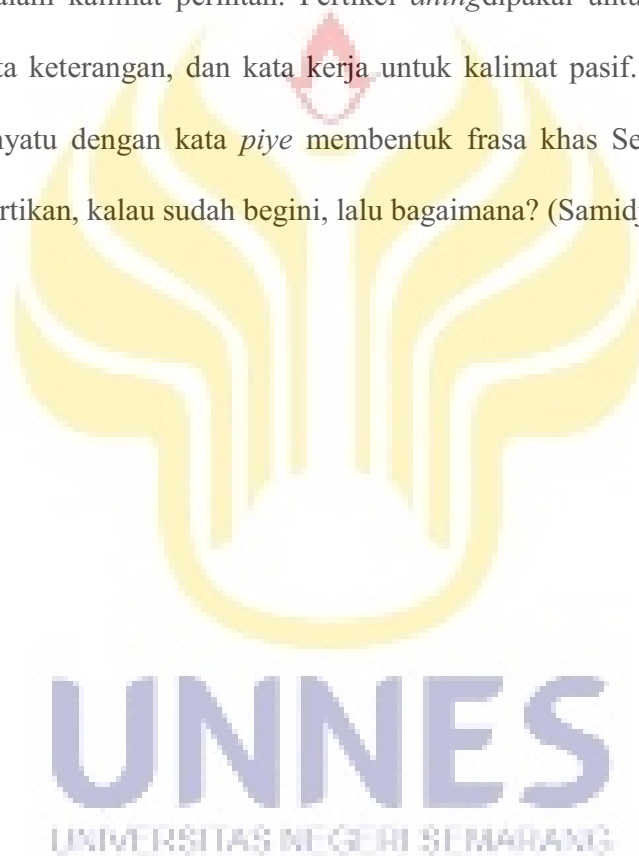
2.2.4.4. Dialek Semarang atau Bahasa Semarang

Dialek Semarang adalah bahasa yang dipakai penduduk yang tinggal di suatu daerah yang disebut Kota Semarang (Samidjan 2013:7). Dialek Semarang secara kental didapati di daerah sekitar Sungai Banjir Kanal dan Bukit Gembel. Semakin jauh keluar dari Sungai Banjir Kanal dan Bukit Gembel, bahasa Jawa dialek Semarang semakin memudar dan membaur dengan pengaruh bahasa terdekat (Samidjan 2013:43).

Bahasa Semarangan memiliki ciri khas tersendiri yang menimbulkan persepsi bahwa bahasa Jawa orang Semarang itu *kasar*, *sak karepe dhewe* dan tidak mengenal *unggah-ungguhing basa*. Persepsi *kasar* muncul karena orang Semarang sering menggunakan beberapa kata yang berkonotasi negatif ke dalam kalimat yang dalam bahasa Semarangan memiliki konotasi positif. Persepsi *sak karepe dhewe* muncul karena orang Semarang sering melakukan penyingkatan kata seperti *dhuwit* menjadi *dhit*, *lampu abang-ijo* menjadi *bangjo*, *kebon binatang* menjadi *bonbin*, dan lain sebagainya. Selain itu, beberapa kata dalam bahasa Semarangan tidak memiliki arti yang sama dengan bahasa Jawa standar. Persepsi tidak mengenal *unggah-ungguhing basa* karena orang Semarang sering melakukan kesalahan dalam berbahasa Jawa yaitu *mbasakke awake dhewe*. Sebenarnya, sebagai bagian dari bahasa Jawa, bahasa Semarangan juga mengenal *unggah-ungguhing basa* akan tetapi penerapannya tidak seketat dialek Solo atau Yogyakarta yang menjadi acuan kaidah bahasa Jawa standar. Maka, jika dilihat dari konteks kaidah bahasa Jawa standar tidak salah jika orang Semarang dianggap *ora isa basa*. Namun jika dilihat dari kaca mata kaca mata dialek Semarangan, kebiasaan orang Semarang untuk *mbasakke awake dhewe* bukan hal yang keliru. Hal tersebut karena pemilihan ragam bahasa tersebut berdasarkan kesepatan penutur dan sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek diluar kebahasaan (Samidjan, 2013: 45-57).

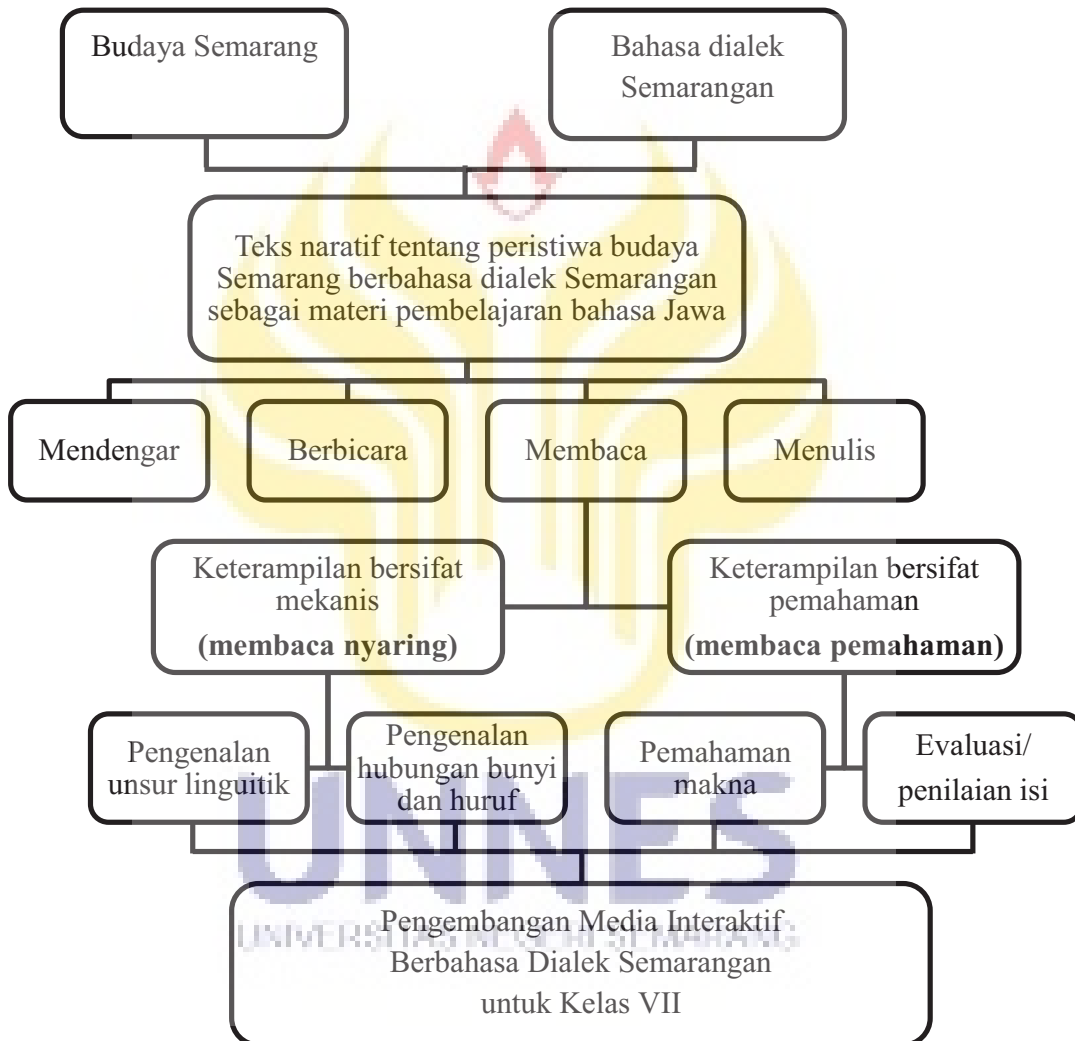
Ciri khas lain yang sangat menonjolkan keunikan bahasa Jawa dialek Semarang terletak pada penggunaan partikel *ik*, *ok*, *ding.ta*, atau *jal*. Partikel *ik* difungsikan untuk memberikan penekanan pada kata sifat untuk menunjukkan

kekaguman atau kekecewaan. Partikel *ok* biasanya berfungsi untuk memberikan penekanan pada kata kerja dalam kalimat pertanyaan. Partikel *ta* digunakan untuk memberikan penekanan pada kata keterangan dalam kalimat pernyataan. Partikel *ta* juga sering digabung dengan *ya* untuk memberi penekanan pada kata sifat atau kata keterangan dalam kalimat perintah. Partikel *dhing* dipakai untuk memberikan pada kata sifat, kata keterangan, dan kata kerja untuk kalimat pasif. Adapun partikel *jal* biasanya menyatu dengan kata *piye* membentuk frasa khas Semarang, *piye jal?* Yang bisa diartikan, kalau sudah begini, lalu bagaimana? (Samidjan, 2013: 57-58)



2.2.6. Kerangka Berpikir

Berikut merupakan skema kerangka berpikir penelitian ini.



Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif membaca teks naratif budaya Semarang berbahasa dialek Semarang untuk kelas VII di Kota Semarang, didapatkan simpulan sebagai berikut.

1. Guru membutuhkan media pembelajaran membaca yang lebih kontekstual serta inovatif supaya tujuan pembelajaran bahasa Jawa seperti, siswa paham akan bahasa dan budaya yang dimiliki sehingga dapat melestarikan bahasa dan budaya tersebut, dapat tercapai. Selain itu, siswa juga membutuhkan media pembelajaran bahasa Jawa yang berisikan budaya Semarang dan berbahasa dialek Semarang serta berbasis multimedia interaktif sehingga dapat membantu siswa belajar mandiri.
2. Prototipe media pembelajaran membaca teks naratif budaya Semarang berbahasa Dialek Semarang yang dihasilkan berupa multimedia interaktif. Media interaktif ini menyajikan pengetahuan singkat tentang bahasa Dialek Semarang, tiga teks naratif budaya Semarang berbahasa Dialek Semarang yang berjudul *Warak Ngendhog*, *Dhugdheran*, dan *Sesaji Rewanda*, dan permainan kosakata. Setiap teks yang disajikan, dilengkapi dengan glosarium dan dua evaluasi. Berdasar hasil uji validasi materi dan desain, prototipe media

pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa di Kota Semarang setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran ahli.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru dan siswa, media pembelajaran hasil penelitian ini selain dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas, juga dapat digunakan siswa pada pembelajaran mandiri di rumah.
2. Meskipun fokus penelitian ini adalah pembelajaran membaca, akan tetapi hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pembelajaran yang integratif karena suara sebagai konfirmasi dapat digunakan untuk pembelajaran menyimak dan permodelan untuk pembelajaran berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT PT RajaGrafindo Persada.
- Boardman, Alison G. et.al. 2015. *The efficacy of Collaborative Strategic Reading in Middle School Science and Social Studies Classes*. Journal Reading and Writing. Diunduh 7 Juli 2015, ([http:// link.springer.com](http://link.springer.com))
- Cowie, Neil and Keiko Sakui. 2013. *It's Never Too Late: an Overview of E-learning*. Journal Art and Humanities. Diunduh 12 Oktober 2013, (<http://eltj.oxfordjournals.org/>)
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hadi, Mirtsa Zahara. 2014. *Pemaknaan Khalayak terhadap Penggambaran Orang Jawa Semarang dalam Rubrik "Rame Kondhe" di Harian Suara Merdeka*. Skripsi. Semarang: Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro.
- Hartono. 2010. *Bahasa Semarangan, Bahasa Tutur Yang Miskin Literatur*. Makalah: Seminar Nasional Pemertahanan Bahasa Nusantara. Diunduh 26 Agustus 2015, (eprints.undip.ac.id/36867/)
- Koentjaraningrat. 2000. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. 2002. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mujiyanto, Yan dkk. 2010. *Pengantar Ilmu Budaya*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Mulyana. 2008. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Muslich. 2010. *Text Book Writing*. Yogyakarta: Az-Ruz Media.
- Ningsih, Nur Cahyani. 2015. *Pengembangan Materi Ajar Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Semarang untuk Kelas VII di Kota Semarang*. Skripsi.

Semarang: Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Priyanto dan Sawukir. 2014. *Marsudi Basa lan Sastra Jawa kanggo SMP/MTS Kelas VII jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Rusmiasih, Rini. 2008. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Mandiri untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP*. Tesis. Semarang: Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang.

Samidjan, Hartono. 2013. *Halah Pokokmen: Kupas Tuntas Dialek Semarangan*. Semarang: Mimbar Media.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Suparmin, Sri Widiyani, dan Slamet Mulyono. 2014. *Piwulang Basa Ndhidhik Karakter Luhur kanggo SMP/MTS Kelas VII*. Surakarta: Mediatama.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tim Penyusun. 2001. *Kamus Basa Jawa: Bausastra Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.

Tohidian, Iman dan Seyed Mahmoud Mir Tabatabaie. 2010. *Considering the Relationship Between Language, Culture and Cognition to Scrutinize the Lexical Influences on Cognition*. Diunduh 9 Juli 2015 (<http://link.springer.com>).

Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.

Velički, Vladimira, Milan Matijević, dan Dunja Pavličević. 1998. *The Multimedia Interactive Story – a New View At Reading*. Croatia: Faculty of Philosophy, Department of Education Zagreb. Diunduh 12 Juni 2015, (<https://bib.irb.hr/datoteka/14044.Mipro98.doc>)



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG