



**PENGEMBANGAN MEDIA FILM KARTUN BERBAHASA
JAWA UNTUK PEMBELAJARAN BERDIALOG SISWA
KELAS X SMA DI BANYUMAS**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sjana Pendidikan

Oleh
NAMA : Sri Galuh Witriningrum
NIM : 2601411023
Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog kelas X SMA di Banyumas* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

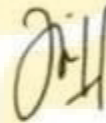
Semarang, Maret 2017

Pembimbing I



Dra. Endang Kurniati, M. Pd
NIP 196111261990022001

Pembimbing II



Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd
NIP 198208072008121004

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Selasa

tanggal : 21 Maret 2017

Panitia Ujian Skripsi

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum
NIP 196408041991021001



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



Drs. Bamabang Indiatmoko, M.Si., Ph.D.
NIP 195801081987031004



Dra Endang Kurniati M.Pd.
NIP 196111261990022001



Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.
NIP 198208072008121004



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



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

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas* adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Maret 2017



Sri Galuh Witriningrum



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). (QS. Al-Insyirah:6-7)
2. Sejarah bukan hanya rangkaian cerita, ada banyak pelajaran, kebanggaan dan harta didalamnya. (Sri Galuh Witriningrum)

Persembahan

1. Kedua orangtuaku tercinta Ibu Supriyari dan Alm. Bapak Sadiran.
2. Kakak tersayang Yoyok Dani Jatmiko dan Winda Eka Trisnanti, serta Drajat Dwi Prihatno dan Meigaranti Dwiyantiningih.
3. Ponakanku tersayang Arkana Airell Zaka Jatmiko, Agustina Setia Pertiwi dan Rafif Rizki Syahputra.
4. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas*.

Skripsi ini dapat selesai berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Dra. Endang Kurniati, M.Pd. dan Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang penuh kesabaran telah memberi arahan, bimbingan, dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Drs. Bambang Indiatmoko M.Si., Ph.D. sebagai dosen penelaah yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
3. Yusro Edy Nugroho S.S.,M.Hum. dan Rahina Nugrahani S.Sn, M.Ds. sebagai dosen penguji ahli yang telah memberikan pengarahan serta koreksi kepada penulis.
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan kemudahan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberi dorongan dan bekal ilmu kepada penulis.

6. Kepada Sekolah, Guru Bahasa Jawa, dan siswa kelas X SMAN Baturraden, SMAN Jatilawang, SMAN Patikraja yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.
7. Alm. Bapak Sadiran dan Ibu Suoriyati yang senantiasa melimpahkan doa dan memberikan dukungan.
8. Mas Yoyok Dani Jatmiko, Mbak Meigaranti Dwiyantiningasih, serta Aldi Malik yang selalu memberikan semangat.
9. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, khususnya rombel satu yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran.
10. Teman-teman kos Nurasri yang selalu menyengati.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Atas semua bimbingan, doa dan motivasi dari semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini, semoga ALLAH SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis mohon maaf atas sekecil apapun kesalahan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti bahasa.

Semarang, Februari 2017

Penulis

ABSTRAK

Witriningrum, Sri Galuh. 2016. *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing II: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: pembelajaran berdialog, film kartun.

Materi pembelajaran berdialog bahasa Jawa SMA di Kabupaten Banyumas menggunakan wangsalan/parikan belum dikuasai secara maksimal oleh siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya kosakata bahasa Jawa yang dimiliki, serta siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi yang dimiliki guru kurang memadai, dikarenakan guru hanya mengandalkan materi di LKS pada proses pembelajaran. Buku dan LKS yang dimiliki sekolah menggunakan bahasa Jawa dialek Solo/Nyogja serta sebagian besar guru hanya menggunakan media papan tulis. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media film kartun berbahasa Jawa untuk pembelajaran berdialog siswa kelas X SMA di Banyumas yang berisikan materi menggunakan dialek Banyumasan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media film kartun berbahasa Jawa untuk pembelajaran berdialog siswa kelas X SMA di Banyumas, (2) bagaimana pengembangan media media film kartun berbahasa Jawa untuk pembelajaran berdialog siswa kelas X SMA di Banyumas, (3) bagaimana uji coba terbatas media film media film kartun berbahasa Jawa unuk pembelajaran berdialog siswa kelas X SMA di Banyumas. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pengembangan media film kartun berbahasa Jawa untuk pembelajaran siswa kelas X SMA di Banyumas, (2) mengembangkan media pembelajaran berdialog bahasa Jawa film kartun untuk siswa kelas X SMA di Banyumas, (3) uji coba terbatas media film kartun berbahasa Jawa dalam pembelajaran berdialog siswa kelas X SMA di Banyumas. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Delelopment (R&D)*. Prosedur penelitian yang dilakukan antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen penelitian menggunakan angket kebutuhan siswa dan guru, angket uji ahli media dan materi, angket guru sebagai pengguna dan tes perbuatan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil analisis kebutuhan menyatakan bahwa siswa dan guru membutuhkan media film kartun berbahasa Jawa. Siswa membutuhkan media tersebut untuk memudahkan mereka dalam proses pembelajaran. Guru membutuhkan media untuk menarik minat siswa. Selain itu, guru membutuhkan media pembelajaran berdialog berisikan *unggah-ungguh* dan memuat materi wangsalan/parikan. Media film kartun berbahasa Jawa dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw* yang

meliputi empat proses yaitu (1) teknik dan strategi yang digunakan, yaitu persiapan, pemilihan alat-alat produksi dan penulisan naskah cerita. (2) produksi, yaitu pembuatan aset karakter dan latar, *animating* atau menghidupkan karakter, *export animating* atau mengubah gambar ke dalam bentuk file menjadi format *JPEG*. (3) *pasca* produksi, yaitu *rendering* atau penciptaan gambar, *editingvideo* atau mengubah bentuk file menjadi satu file video jadi. (4) penyajian, yaitu proses menyalin data digital ke dalam bentuk disk. Berdasarkan uji ahli materi, penyajian materi sudah baik. Selain itu, dialog menggunakan bahasa Jawa dialek setempat yakni Banyumasan. Berdasarkan uji ahli media, secara umum film yang dibuat kualitasnya sudah baik. Berdasarkan uji coba terbatas pembelajaran yang menggunakan media film kartun berbahasa Jawa dianggap sudah efektif. Perbaikan materi yaitu penempatan font atau penulisan huruf diganti dengan adegan. Perbaikannya adalah pengemasan CD dan packing masih belum terselesaikan. Validasi ahli materi, materi dialog bahasa Jawa yang digunakan baik karena memilih dialek setempat yakni dialek Banyumasan. Validasi ahli media, secara umum film yang dibuat kualitasnya sudah baik. Validasi dari pengguna, secara umum film yang dibuat kualitasnya sudah baik dan sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu (1) media pembelajaran berdialog menggunakan media film kartun berbahasa Jawa dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah pada KD parikan/wangsalan, (2) Siswa hendaknya dibiasakan berbicara menggunakan bahasa Jawa baik dalam ragam *ngoko* maupun ragam *krama*, sehingga siswa mampu berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh* basa, (3) Media pembelajaran berdialog menggunakan media film kartun berbahasa Jawa dapat digunakan guru bahasa Jawa untuk mengembangkan media lainnya.



SARI

Witriningrum, Sri Galuh. 2016. *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialek Siswa Kelas X SMA di Banyumas*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing II: Joko Sukoyo, S.Pd., M.Pd.

Tembung penganut: piwulangan pacelathon, film kartun, unggah-ungguh.

Materi piwulangan pacelathon basa Jawa ing Kabupaten Banyumas migunakake wangsalan/parikan durung kalaksanan kanthi maksimal. Bab iki disebabake siswa isih kurang anggone nduweni tetembungan basa Jawa lan siswa luwih seneng migunakake basa Indonesia nalika guneman. Kajaba iku, materi pacelathon isih kurang jangkep amarga guru mung migunakake LKS nalika piwulangan. Basa kang digunakake ing buku lan LKS yaiku basa Jawa dialek Solo/Jogja lan guru mung migunakake papan tulis minangka media pembelajaran. Mula saka iku, perlu anane media film kartun basa Jawa kanggo piwulangan pacelathon migunakake dialek Banyumasan.

Underaning panaliten yaiku (1) kepriye kabutuhan guru lan siswa tumrap pengembangan media film kartun basa Jawa kanggo piwulangan pacelathon siswa kelas X SMA di Banyumas, (2) kepriye pengembangan media film kartun basa Jawa kanggo piwulangan pacelathon siswa kelas X SMA di Banyumas, (3) kepriye uji coba terbatas media film kartun basa Jawa kanggo piwulangan pacelathon siswa kelas X SMA di Banyumas.

Dhesain panaliten yaiku Research and Development (R&D). Urutaning panaliten yaiku (1) potensi masalah, (2) ngumpulake data, (3) dhesain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data migunakake angket kabutuhan siswa lan guru, angket uji ahli media lan materi, angket guru minangka pangguna lan tes. Analisis data migunakake analisis deskriptif kualitatif.

Asil analisis kabutuhan nuduhake yen guru lan siswa mbutuhake media film kartun basa Jawa. Siswa mbutuhake media kasebut supaya luwih gampang anggone mahami piwulangan. Dene0 guru mbutuhake media minangka inovasi ing piwulangan pacelathon kanggo nuwuhake minat siswa. Kajaba iku, guru mbutuhake meida pacelathon kang ngemot unggah-ungguh lan materi wangsalan/parikan. Media film kartun basa Jawa digawe nganggo aplikasi Corel Draw, kang kaperang dadi 4 proses, yaiku (1) teknik lan strategi kang digunakake, persiapan, milih alat-alat produksi, lan panulisan naskah crita. (2) produksi, yaiku proses gawe aset karakter lan latar, animating utawa proses nguripakake karakter, export animating utawa ngubah gambar dadi bentuk file format JPEG. (3) paska produksi yaiku tendering utawa nyiptakake gambar, editing video utawa ngubah bentuk file dadi siji file video. (4) penyajian yaiku proses nyalin data digital ing bentuk disk. Adhedhasar uji ahli materi penyajian materi wis apik. Kajaba iku, basa sing digunakake uga apik amarga basa migunakake dialek Banyumasan. Revisi materi yaiku adegan kang arupa tulisan

ing njero media diganti nganggo adegan crita. Adhehasar uji ahli media, film animasi kasebut nduweni kualitas sing apik. Revisi media yaiku pengemasan CD lan packing durung dirampuake. Adhehasar uji ahli terbatas piwulang kang migunakake media film kartun basa Jawa wis efektif. Validasi materi yaiku materi sing digunakake apik amarga nganggo pacelathon basa Jawa Banyumasan. Validasi media, film animasi kasebut nduweni kulaitas sing apik. Validasi pengguna uwis pas karo kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Saran kang bisa kaaturake adhedhasar asil panaliten yaiku (1) media piwulangn pacelathon migunakake film kartun basa Jawa bisa digunakake minangka media piwulangan ing sekolah mligine KD parikan/wangsalan. (2) siswa supaya bisa mbudayakake anggone guneman basa Jawa ragam ngoko lan krama, saengga siswa bisa guneman kang trep karo unggah-ungguh,. (3) media piwulangan pacelathon migunakake media film kartun basa Jawa bisa digunakake dening guru kanggo guru basa Jawa kanggo ngembangake media liyane.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB IPENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Landasan Teoretis	10

2.2.1 Media Pembelajaran	10
2.2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.2.1.2 Jenis-jenis Media	14
2.2.2 Film Kartun	15
2.2.3 Keterampilan Berbicara.....	17
2.2.4 Pengertian Dialog	18
2.2.5 Pengertian Dialek	19
2.2.5.1 Kekhasan Tata Dialek Banyumas.....	20
2.2.5.2 Kekhasan Gramatikal Dialek Banyumas.....	22
2.2.5.3 Kekhasan Sintaksis Dialek Banyumas	24
2.3 Kerangka Berpikir	24

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	26
3.2 Sumber Data Penelitian.....	29
3.3 Instrumen Penelitian	31
3.3.1 Pedoman Wawancara	32
3.3.2 Angket Kebutuhan Siswa	33
3.3.3 Angket Kebutuhan Guru	34
3.3.4 Angket Penilaian Ahli Media	35
3.3.5 Angket Penilaian Ahli Materi.....	36
3.3.6 Angket Guru Sebagai Pengguna.....	36
3.3.2 Tes Perbuatan	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data	38

3.5 Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Film Kartun	40
4.1.1 Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Film Kartun	40
4.1.2 Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Film Kartun dalam pembelajaran Berdialog.....	42
4.2 Prototipe Media Film Kartun Berbahasa Jawa.....	44
4.2.1 Prototipe Pengembangan Media Film Kartun	44
4.2.2.1 Proses Pembuatan Prototipe	44
4.2.2.2 Bentuk Media Film Kartun.....	44
4.3 Validasi Media Film Kartun.....	47
4.3.1 Penilaian dan Saran Perbaikan	47
4.3.2 Perbaikan terhadap Media Film Kartun	51
4.4 Uji Coba Terbatas.....	53
4.4.1 Proses Belajar	53
4.4.2 Hasil Belajar	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bagan Tahapan Penelitian	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	33
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	34
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Ahli Media	35
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Ahli Materi	36
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru sebagai Penggun	36
Tabel 3.9 Kriteria Penelitian Berbicara	37
Tabel 3.10 Kategori Perolehan Nilai	38
Tabel 4.1 Rentang Skor	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	<i>Cover DVD</i>	48
Gambar 4.2	Menu Kompetensi	49
Gambar 4.3	Bagian Isi Film Kartun	49
Gambar 4.4	Kata Pengantar	59
Gambar 4.5	Sampul Belakang	50
Gambar 4.6	Perbaikan Media	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Kebutuhan Guru	65
Lampiran 2	Instrumen Kebutuhan Siswa.....	70
Lampiran 3	Instrumen Validasi Ahli Media	73
Lampiran 4	Instrumen Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	79
Lampiran 6	Instrumen Pengguna	82
Lampiran 7	Analisis Kebutuhan Guru	85
Lampiran 8	Analisis Kebutuhan Siswa.....	88
Lampiran 9	Angket Validasi Media	94
Lampiran 10	Angket Validasi Materi	94
Lampiran 11	Angket Validasi Pengguna	94
Lampiran 12	Deskripsi Uji Validasi	94
Lampiran 13	Analisis Hasil Belajar Uji Coba Terbatas.....	98
Lampiran 14	Naskah Dialog Media Film Kartun	104
Lampiran 15	Surat Keterangan Penelitian SMA Negeri Baturraden.....	107
Lampiran 16	Surat Keterangan Penelitian SMA Negeri Jatilawang.....	108
Lampiran 17	Surat Keterangan Penelitian SMA Negeri Patikraja	109

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib yang di ajarkan di semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yaitu berdialog atau berbicara, agar siswa dapat berbahasa dengan santun sesuai dengan konteks, *unggah-ungguh*, tata cara bersikap dengan yang lebih muda dan tua, serta tata cara sesuai dengan adat istiadat orang Jawa. Akan tetapi kenyataan di lapangan tidak sesuai, banyak sekolah dan siswa yang tidak bisa mengikuti proses belajar mengajar Bahasa Jawa.

Dalam pembelajaran bahasa Jawa di SMA kelas X terdapat Kompetensi Dasar (KD) berdialog menggunakan parikan/wangsulan. Salah satu standar kompetensinya mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan secara lisan sastra maupun nonsastra dengan menggunakan berbagai ragam dan *unggah-ungguh* bahasa Jawa.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri Baturraden, Kabupaten Banyumas ditemukan bahwa keterampilan berdialog menggunakan parikan/wangsulan belum dikuasai secara maksimal oleh siswa. Hasil observasi tersebut merupakan hasil wawancara dengan guru kelas X SMA Negeri Baturraden, Kabupaten Banyumas

yang menyatakan bahwa sebagian siswa mendapatkan nilai rendah di bawah KKM dalam keterampilan berdialog. Hal tersebut dikarenakan siswa kesulitan berdialog dan melafalkan dalam berbahasa Jawa.

Kesulitan berbahasa yang dialami oleh siswa di antaranya tidak mampu memahami dialog bahasa Jawa dan dalam menyusun teks berdialog berbahasa Jawa, dikarenakan kurangnya kosa kata bahasa Jawa yang dimiliki, serta siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, materi yang dimiliki guru kurang memadai, dikarenakan guru hanya mengandalkan materi di LKS pada proses pembelajaran. Buku dan LKS yang dimiliki sekolah menggunakan bahasa Jawa Solo-Jogja sehingga pembelajaran bahasa Jawa dilakukan menggunakan dialek Solo-Jogja, serta sebagian besar guru hanya menggunakan media papan tulis. Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak mengerti dan cenderung merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung karena dianggap asing oleh siswa.

Hasil observasi di SMA Negeri Baturraden, Kabupaten Banyumas menunjukkan bahwa di sekolah tersebut tidak memiliki media pembelajaran berdialog berbahasa Jawa. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif pada pembelajaran berdialog berbahasa Jawa kelas X, yaitu film kartun berbahasa Jawa. Media tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan.

Uraian diatas merupakan dasar untuk melakukan penelitian pengembangan media film kartun berbahasa Jawa untuk pembelajaran berdialog siswa kelas X

SMA di Banyumas. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berdialog berbentuk film kartun berbahasa Jawa yang berisi materi sesuai dengan *unggah-ungguh*serta menggunakan dialek Banyumasan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini menyesuaikan kebutuhan siswa dan guru SMA di Kabupaten Banyumas.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah pertama, kesulitan guru dalam mengajar bahasa Jawa, guru hanya menerapkan satu metode ceramah. Kedua, pembelajaran bahasa Jawa kurang diminati oleh siswa, karena siswa kesulitan dalam berbahasa dan media yang dipakai kurang menarik sehingga menimbulkan rasa bosan. Ketiga, minimnya media memahami dialog yang menarik bagi siswa. Sebagian besar guru hanya menggunakan media papan tulis. Keempat, materi ajar yang digunakan tidak berdialek Banyumasan, sehingga siswa tidak mampu memahami materi tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi di SMA Kabupaten Banyumas dalam pembelajaran berdialog adalah bahasa, karena bahasa yang diajarkan tidak memakai bahasa dialek Banyumasan, sehingga siswa cenderung merasa kesulitan dan bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya alternatif media pembelajaran berdialog yang berbentuk film kartun berbahasa dialek Banyumas, karena film kartun disukai oleh semua jenjang, dari sekolah dasar hingga orang dewasa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media film kartun berbahasa Jawa untuk pembelajaran berdialog siswa kelas X SMA di Banyumas?
- 2) Bagaimana pengembangan media film kartun berbahasa Jawa untuk pembelajaran berdialog siswa kelas X SMA di Banyumas?
- 3) Bagaimana uji coba terbatas media film kartun berbahasa Jawa dalam pembelajaran berdialog pada siswa kelas X SMA di Banyumas?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di rumuskan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap media pengembangan media film kartun berbahasa Jawa untuk pembelajaran berdialog siswa kelas X SMA di Banyumas.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran berdialog bahasa Jawa film kartun untuk siswa kelas X SMA di Banyumas.
- 3) Uji coba terbatas media film kartun berbahasa Jawa dalam pembelajaran berdialog pada siswa kelas X SMA di Banyumas?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini baik secara teoretis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan terkait pembelajaran bahasa Jawa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dalam pengembangan media bahasa Jawa, kompetensi dasar memahami dialog atau percakapan menggunakan parikan/wangsalan untuk kelas X SMA atau sederajat.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menarik minat dan membantu siswa dalam belajar dialog atau percakapan berbahasa Jawa *ragam krama* maupun *ragam ngoko*.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan membantu guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menarik minat belajar.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Jawa, sehingga mutu pembelajaran dan

prestasi siswa di bidang pembelajaran bahasa Jawa meningkat. Selain itu, dapat menambah kepustakaan atau referensi baru di bidang media pendidikan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang fokus pada pengembangan media film kartun pada pembelajaran berdialog bahasa Jawa. Di bawah ini akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya Chaerowati (2007), Ariwardani (2009), Wijayanti (2009), Hariwahyuni (2010).

Chaerowati (2007), melakukan penelitian yang berjudul Representasi Simbolik Film Kartun “*Dora the Explorer*”: *Ethnographic Content Analysis*. Penelitian ini merupakan penelitian tekstual menggunakan Content Analysis Etnografi (ECA) terhadap *Dora the Explorer* menunjukkan bahwa cerita yang dibingkai dalam nilai-nilai moral yang kuat, seperti kasih sayang, persahabatan, saling membantu, peduli dan memberi.

Persamaan penelitian Chaerowati dengan penelitian ini adalah materi yang terkandung sama-sama menunjukkan nilai-nilai moral didalam kehidupan sehari-hari, tata krama atau etika dan menggunakan tokoh kartun. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah Chaerowati meneliti anak-anak belajar bahasa Spanyol dan konsep matematika dari *Dora*, sedangkan penelitian ini meneliti pembelajaran berdialog dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Ariwardani (2009), melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Berbicara Berbahasa Jawa Krama Menggunakan Media Film Bisu*

pada Kelas VIII D SMP N 3 Punggelan Banjarnegara. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara *krama* siswa mengalami peningkatan. Hasil rata-rata pada data awal diperoleh nilai rata-rata 58,71%, siklus I meningkat menjadi 66,41, dan siklus II meningkat menjadi 78,86. Persentase peningkatan hasil rata-rata dari awal data awal ke siklus I 11,65% dan dari siklus I ke siklus II 19,29%.

Persamaan penelitian Ariwardani dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti keterampilan berbicara bahasa Jawa ragam *krama*. Perbedaan antara kedua penelitian adalah pada penelitian Ariwardani menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan media yang digunakan film bisu pada siswa kelas VIII SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan *Research and Development (R & D)* untuk menghasilkan sebuah film kartun berbagai Jawa ragam *krama* untuk keterampilan berdialog siswa kelas X SMA.

Wijayanti (2009), melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa dengan Teknik Bermain Peran Menggunakan Media Boneka Tangan Siswa Kelas VII F SMP 13 Semarang*. Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Taggart yang terbagi atas empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Jawa siswa kelas VII F SMP 13 Semarang dapat meningkat dari prasiklus menuju siklus I dan siklus II. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas pada prasiklus menuju siklus I meningkat dari 64,26 menjadi 75,41. Nilai rata-rata tersebut

meningkat 17,36%. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Jawa siswa dapat meningkat 32,84% setelah pembelajaran berbicara menggunakan media boneka tangan dan seluruh siswa dapat melampaui nilai KKM.

Persamaan penelitian Wijayanti dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dalam bidang pembelajaran berbicara bahasa Jawa. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah pada penelitian Wijayanti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam teknik bermain peran menggunakan boneka tangan untuk siswa kelas VII di Kabupaten Semarang, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R & D)* untuk menghasilkan produk film kartun berbahasa Jawa untuk siswa kelas X SMA di Kabupaten Banyumas.

Hariwahyuni (2010), melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Model Media Film Kartun dongeng Berbahasa Jawa dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa SMA/SMK Kelas X*. Penelitian ini menghasilkan media menulis narasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA/SMK berupa kaset VCD film kartun dongeng berbahasa Jawa. Hasil dari uji coba pemberlakuan media menulis narasi pada siswa kelas X.4 SMS Negeri 1 Kedungwuni, perolehan nilai rata-rata siswa meningkat 22,89% dari 63,06 menjadi 77,5 sedangkan pada siswa kelas X. Akuntansi 1 siswa SMK Negeri 1 Sragi meningkat 13,33% dari 59,03 menjadi 66,9.

Persamaan penelitian Hariwahyuni dengan penelitian ini adalah sama-sama membuat produk media film kartun berbahasa Jawa dan ditujukan untuk jenjang SMA/SMK. Perbedaan antara kedua penelitian ini adalah pada penelitian

Hariwahyuni mengembangkan film kartun dongeng denang berbahasa Jawa dalam pembelajaran menulis karangan narasi, sedangkan penelitian ini digunakan dalam pembelajaran berdialog atau berbicara untuk siswa SMA/SMK di Kabupaten Banyumas dan sekitarnya.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, penelitian tentang pembelajaran berdialog sudah pernah dilakukan, serta memperoleh hasil yang baik. Akan tetapi media yang digunakan belum pernah dilakukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran berdialog. Dapat diketahui bahwa penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Film Kartun Berbahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas* belum pernah dilakukan dan sebagai pelengkap bagi penelitian-penelitian sebelumnya.

2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain tentang pengertian media pembelajaran, film kartun, berdialog, dan ragam bahasa.

2.2.1 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2006:3), kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sejalan dengan pendapat Arsyad, *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberi batasan tentang media sebagai

segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Senada dengan pendapat *AECT*, Ibrahim dkk (2000:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan Kustadi dan Sutjipto (2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pengertian media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini yaitu merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2.2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Riva'i (2009:2) menyatakan bahwa media dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Beberapa alasan, mengapa media dapat mempertinggi proses belajar siswa (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode

mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.

Senada dengan Sudjana dan Riva'i, Hamalik (dalam Arsyad, 2006:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Onasanya (2004:128) dalam jurnalnya yang berjudul *Selection and Utilization of Instructional Media of Effective Practice Teaching* menyatakan bahwa media efektif yang digunakan sangat penting dalam penggunaan praktek mengajar oleh guru-guru untuk mendorong dan memfasilitasi belajar siswa.

Sependapat dengan Onasanya, Sukiman (2012:44) menyatakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai

kemampuan dan minatnya, dan (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Ali, dkk dalam jurnalnya yang berjudul *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration* menyatakan bahwa pentingnya penggunaan media dalam pendidikan yang bertujuan untuk membuat proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan manfaat yang dikemukakan para ahli di atas, teori yang digunakan dalam penelitian ini tentang manfaat media pembelajaran adalah pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu dapat meningkatkan pemahaman materi.

2.2.1.2 Jenis-jenis Media

Media menurut taksonomi Bretz (dalam Sukiman, 2012:45) dikelompokkan menjadi delapan kategori yaitu: (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.

Senada dengan Bretz, Gagne (dalam Sukiman, 2012:45) mengelompokkan media berdasarkan tingkatan hierarki belajar yang dikembangkannya. Menurutnya ada 7 macam kelompok media seperti: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Sependapat dengan pendapat-pendapat diatas, Briggs (dalam Sukiman, 2012:45) mengklasifikasikan media menjadi 13

jenis berdasarkan kesesuaian rangsangan yang ditimbulkan media dengan karakteristik siswa. Tiga belas jenis media tersebut adalah: objek/ benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film (16mm), film rangkai, televisi, dan gambar (grafis).

Berdasarkan jenis-jenis media di atas, dalam penelitian ini menggunakan jenis media film bingkai yang di dalamnya terdapat kartun berbahasa Jawa.

2.2.2 Film Kartun

Sukiman (2012:184) menjelaskan bahwa film adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harfiah film (sinema) adalah *cinemathographie* yang berasal dari Cinema + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi.

Senada dengan definisi film menurut UU 8/1992 (dalam Sukiman 2012:185) adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi masa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada

pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan proyeksi mekanik, elektronik dan atau lainnya.

Menurut Asryad (2013:50), film merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, teori yang dipakai dalam penelitian ini tentang pengertian film adalah film dapat mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dihubungkan dengan gambar bergerak yang di beri suara agar dirancang untuk memberikan hiburan kepada para penonton.

Sadiman (2011:45) berpendapat bahwa kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.

2.2.3 Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-

bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara (Nurgiyantoro, 1995:276). Senada dengan Nurgiyantoro, Tarigan (1983:14) menyatakan bahwa berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan.

Menurut Djiwandono (1996:68), kemampuan berbicara adalah kemampuan berbahasa yang bersifat aktif produktif. Berbicara dikatakan aktif karena pembicara melakukan aktifitas untuk menyeleksi hal-hal yang akan diungkapkan dan media yang akan digunakan. Formulasi antara isi dan media menghasilkan sebuah produk, yaitu tuturan. Oleh sebab itu, berbicara disebut keterampilan berbahasa yang aktif dan produktif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, teori yang dipakai dalam keterampilan berbicara adalah aktivitas berbahasa dilakukan dua manusia atau lebih dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas berbicara dan mendengarkan sehingga membentuk kegiatan komunikasi.

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasinya. Dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicara, baik secara umum maupun perorangan. Selain itu berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu: (1) memberitahukan dan melaporkan (*to inform*); (2) menjamu dan

menghibur (*to entertain*); (3) membujuk, mengajak, mendesak, dan menyakinkan (*topersuade*).

2.2.4 Pengertian Dialog

Greene dan Patty (dalam Tarigan, 1998:164) berpendapat bahwa dialog merupakan pertukaran pendapat atau pikiran mengenai suatu topik antara dua orang atau lebih yakni melalui kegiatan mendengar dan berbicara. Mendengar dan berbicara merupakan dua kegiatan berbeda yang tidak dapat dipisahkan. Setiap kegiatan mendengar pembicaraan pasti didahului oleh kegiatan berbicara yang dilakukan mitra tuturnya dan kegiatan berbicarapun akan berarti jika diikuti oleh kegiatan mendengar, suasana dalam dialog biasanya bersifat akrab, spontan, dan wajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi dialog yaitu adanya (1) situasi berlangsung dialog, (2) orang-orang yang terlibat, (3) masalah yang dibicarakannya, dan (4) tempat terjadinya dialog (Nurgiyantoro, 2001:313).

Hardjana (2003: 107) menerangkan bahwa dialog yang dilakukan dengan baik mempunyai beberapa manfaat, antara lain: 1) pada tingkat pribadi, dialog bermanfaat dapat meningkatkan sikap saling memahami dan menerima, serta mengembangkan kebersamaan dan hidup yang damai saling menghormati dan saling percaya, 2) di tempat kerja, dialog dapat membantu kelancaran perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kerja, 3) dalam masyarakat, dialog dapat menjadi sarana untuk saling memahami, menerima dan kerja sama antar berbagai kelompok masyarakat yang berbeda latar belakang budaya, pendidikan, tingkat ekonomi, ideologi, kepercayaan, dan agama, 4) dalam keseluruhan hidup bangsa,

dialog dapat memecahkan masalah nasional, merencanakan dan melaksanakan pembangunan bangsa, dan mengambil arah hidup bangsa menuju masa depan.

2.2.5 Pengertian Dialek

Chaer dan Leoni (2004:63) menyatakan bahwa dialek yakni variasi bahasa dari sekelompok penutur yang jumlahnya relatif, yang berada pada satu tempat, wilayah, atau area tertentu. Dialek atau variasi dialektal ini dapat didefinisikan sebagai variasi bahasa berdasarkan pemakainya, dengan kata lain dialek merupakan bahasa yang biasa digunakan oleh pemakainya yang tergantung pada siapa pemakainya, darimana pemakainya berasal. Dialek ada dua macam, yaitu dialek geografis dan sosiolek. Secara khas ciri dialek bertumpu pada pemakainya, yaitu dari mana tempat penuturnya atau bagaimana tingkat status sosial penuturnya.

Sumarsono (2002:21) mengemukakan pengertian dialek adalah bahasa sekelompok masyarakat yang tinggal di suatu daerah tertentu. Perbedaan dialek di dalam sebuah bahasa ditentukan oleh letak geografis atau *region* kelompok pemakainya. Paham dialek disini adalah bagian dari suatu bahasa, timbul paham lanjutan yang mengatakan, pemakai suatu dialek bisa mengerti dialek lain. Dengan kata lain ciri penting suatu dialek ialah adanya *kesalingmengertian* (*mutual intelligible*). Antara dialek yang satu dengan yang lain berbeda, salah satunya dialek Banyumasan yang berbeda dengan dialek bahasa Jawa standardan dialek Jawa Timur.

Pemakaian bahasa Jawa dialek Banyumas meliputi wilayah Karsidenan Banyumas, sebagian Karesidenan Pekalongan, dan sebagian barat Karesidenan Kedu. Pada sisi barat daya wilayah pemakaiannya dibatasi oleh Kabupaten Cilacap, pada sisi barat laut dibatasi oleh Kabupaten Tegal, pada sisi timur laut dibatasi oleh sebagian Kabupaten Pekalongan, dan pada sisi tenggara dibatasi oleh Kabupaten Kebumen.

Bahasa Jawa dialek Banyumas memiliki kekhasan lingual. Kekhasan itu mencakupi kekhasan leksikal, tata bunyi, dan struktur gramatika. Kekhasan leksikal ditandai dengan adanya beberapa leksem yang berbeda dengan dialek lain, misalnya *budin* untuk menyebut ‘ketela pohon’, sedangkan dialek yang lain menyebutnya dengan *pohung*, *tela kaspera*, atau *tela jendra*. Kekhasan fonetis dan kekhasan gramatikal dijelaskan sebagai berikut (Wedhawati, dkk 2006:17).

2.2.5.1 Kekhasan Tata Bunyi Dialek Banyumas

Dialek Banyumas memiliki enam fonem vocal dan 23 fonem konsonan. Sebagai satu dialek, fonem dialek Banyumas memperlihatkan kekhasan jika dikontraskan dengan dialek lain. Kekhasan fonem itu dapat dibagi dua, yaitu kekhasan fonem vocal dan fonem konsonan (Wedhawati, dkk 2006:17).

1) Kekhasan Fonem Vocal

(a) Fonem /i/

Fonem /i/ yang berposisi pada suku ultima tertutup diucapkan [i], tetapi pada dialek standar diucapkan [I].

- (b) Fonem /u/ yang berposisi pada suku ultima tertutup diucapkan [u], tetapi pada dialek standar diucapkan [U].
- (c) Fonem /a/ yang berposisi pada suku ultima terbuka diucapkan [a], tetapi pada dialek standar | [ɔ]

Fonem	Ortografi	Fonetik		Glos
		Dialek Banyumas	Dialek Standar	
/i/	<i>Pitik</i>	[pitik]	[pitIʔ]	‘ayam’
/u/	<i>Abuh</i>	[ab ^h uh]	[ab ^h Uh]	‘bengkak’
/a/	<i>Lara</i>	[laraʔ]	[lɔ rɔ]	‘sakit’

2) Kekhasan Fonem Konsonan

Kekhasan fonem konsonan yang dimiliki dialek Banyumas, diantaranya terlihat pada fonem /b/, /d/, /g/, dan /k/ dan /ʔ/. jika dikontraskan dengan dialek standar, fonem iu diucapkan [p], [t], [k], dan [ø].

Fonem	Ortografi	Fonetik		Glos
		Dialek Banyumas	Dialek Standar	
/g/	<i>Endhog</i>	[ənd ^h og]	[ənd ^h ɔk]	‘telur’
/b/	<i>Ababe</i>	[ab ^h ab ^h e]	[ab ^h ape]	‘bau mulut’
/d/	<i>Babat</i>	[b ^h ab ^h ad]	[b ^h ab ^h at]	‘daging babat’
/k/	<i>Bapak</i>	[b ^h apak]	[b ^h apaʔ]	‘bapak’
/ʔ/	<i>ora</i>	[oraʔ]	[ora]	‘tidak’

3) Ciri Silabis

Silabe (suku kata) pada dialek Banyumas memiliki ciri yang lebih panjang jika dibanding dengan dialek standar, seperti pada contoh berikut.

Ortografi	Fonetik		Glos
	Dialek Banyumas	Dialek Standar	
<i>Temenan</i>	[təmənən]	[tənan]	‘sungguh’
<i>Gemiyen</i>	[g ^h əmiyɛ n]	[mb ^h iyɛ n/b ^h iyɛ n]	‘dahulu’
<i>Kecipir</i>	[kəcipir]	[cipir]	‘kecipir’
<i>Kecebong</i>	[kəceb ^h oŋ]	[ceb ^h oŋ]	‘berudru’
<i>Klandhingan</i>	[kland ^h iŋan]	[mland ^h iŋ]	‘petai cina’
<i>Bu gedhe</i>	[b ^h u gəd ^h e]	[b ^h ud ^h e]	‘bibi’

2.2.5.2 Kekhasan Gramatikal Dialek Banyumas

Kekhasan gramatikal dialek Banyumas tercemrin pada adanya bentuk-bentuk gramatikal yang berbeda dengan dialek lain, termasuk dialek standar (Wedhawati, dkk 2006:19).

1) Kekhasan Afiks

Kekhasan afiks pada dialek Banyumas diperlihatkan pada bentuk {-*aken*} dan pasif persona II. Afiks *-aken* dalam dialek Banyumas berkorespondensi dengan afiks {-*aké*} dalam dialek standar, baik dalam pemakaian verba aktif maupun pasif.

Ortografi	Fonetik		Glos
	Dialek Banyumas	Dialek Standar	
<i>Njupukaké</i>	[ñj ^h ukutakən]	[ñj ^h upU?ake]	‘mengambilkan’
<i>Ditukokaké</i>	[dit ^h ukəkakən]	[ditukək?ake]	‘dibelian’

Kekhasan pasif pesona II pada dialek Banyumas berbentuk proklitik {-*di-*}, tetapi pada dialek standar berbentuk proklitik *kok-*.

Ortografi	Fonetik		Glos
	Dialek Banyumas	Dialek Standar	
<i>Dijiot</i>	[dij ^h iot]	[kɔ ?j ^h upU?]	‘kauambil’
<i>Dituku</i>	[dituku]	[kɔ ?tuku]	‘kaubeli’

2) Kekhasan Reduplikasi

Reduplikasi (pengulangan) pada dialek Banyumas berupa reduplikasi penuh, sedangkan pada dialek Jawa standar dapat berupa reduplikasi parsial, seperti contoh berikut.

Dialek Banyumas	Dialek Standar	Glos
[rəga-rəga]	[rərəg ^h an, rəg ^h ɔ-rəg ^h ɔ]	‘harga-harga’
[luja-luja]	[ləlujan, luja-luja]	‘bepergian, pergi-pergi’

2.2.5.3 Kekhasan Sintaksis Dialek Banyumas

Wedhawati, dkk (2006: 20), mengemukakan bahwa kekhasan sintaksis dialek Banyumas terlihat pada struktur frasa. Kekhasan itu terjadi pada pembentukan frasa posesif. Dalam dialek Banyumas, nomina yang diikuti pronomina persona milik tetap dilekati bentuk {-e/-ne}, tetapi dalam dialek Jawa standar, bentuk {-e/-ne} itu dapat hilang, kecuali pada bentuk pemilik yang merupakan persona III (seperti *bapak*).

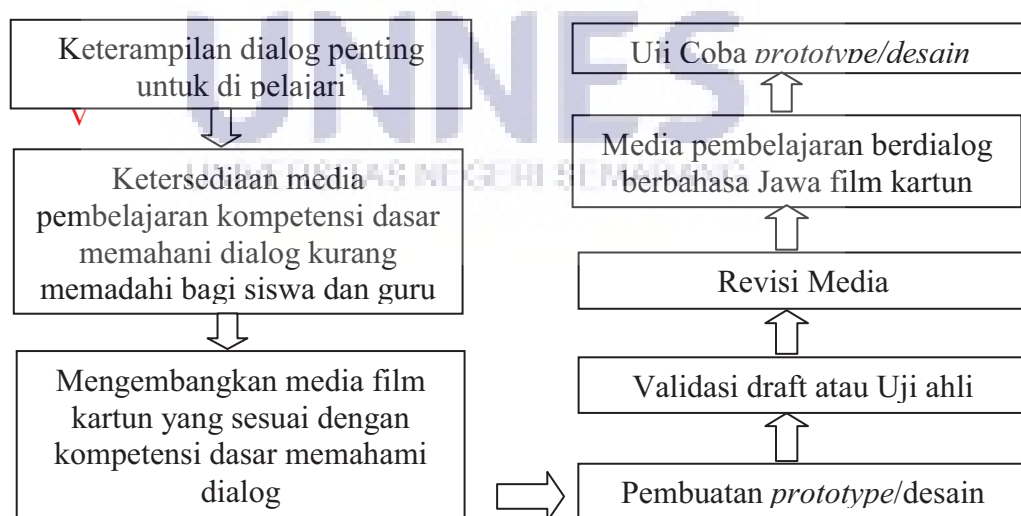
Dialek Banyumas	Dialek Standar	Glos
Batire enyong	Batirku	‘teman saya’
Kancane kowe	Kancaku	‘temanmu’
Kancane bapak	Kancane bapak	‘teman bapak’

2.3 kerangka Berpikir

Pembelajaran bernalog merupakan salah satu pembelajaran bahasa Jawa. Namun dalam proses pembelajaran bernalog di SMA Kabupaten Banyumas banyak kendala. Siswa kesulitan mengikuti pembelajaran bernalog karena minat siswa terhadap pelajaran bernalog kurang, sehingga terkesan membosankan, serta bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan bahasa Jawa dialek Bayumasan, sehingga siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran tersebut. Keterbatasan media juga merupakan kendala bagi sekolah dalam proses pembelajaran bernalog.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengembangkan media film kartun berbahasa Jawa pada pembelajaran bernalog menggunakan wangsalan/parikan di SMA Kabupaten Banyumas. Bahasa yang digunakan dalam media film kartun ini adalah bahasa Jawa dialek Banyumasan.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2.1 Gambar Bagan Kerangka Berfikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, media film kartun berbahasa Jawa disajikan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa sekolah menengah atas (SMA). Pengembangan media film kartun berbahasa Jawa ini bertujuan menunjang proses pembelajaran bahasa Jawa khususnya tentang berbicara berbahasa dengan santun sesuai dengan konteks, *unggah-ungguh*, tata cara bersikap dengan yang lebih muda dan tua, serta tata cara sesuai dengan adat istiadat orang Jawa. Pengembangan media film kartun berbahasa Jawa disesuaikan dengan bahasa dialek Banyumasan.

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah media film kartun yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Media ini terdiri atas proses pembuatan prototipe dan bentuk media film kartun. Pada pembuatan prototipe terdiri atas teknik dan strategi yang digunakan yang meliputi persiapan, pra produksi pemilihan alat produksi, pra produksi penulisan *script* atau naskah cerita. Pada produksi meliputi pembuatan aset karakter dan latar, *animating*, *export animation*. Pada pasca produksi meliputi *rendering*, *editing video*. Pada bagian penyajian meliputi *dvd burning*. Bagian bentuk media film kartun meliputi *cover dvd*, halaman judul, menu kompetensi dasar, bagian isi media, dan sampul belakang.

Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 92 siswa kelas X SMAN Baturraden, SMAN Jatilawang, SMAN Patikraja yaitu perilaku siswa selama proses pembelajaran menunjukkan respon yang positif. Hasil belajar siswa menunjukkan frekuensi nilai antara 80 sampai 100 memperoleh 80,43%, sedangkan frekuensi nilai 60-79 memperoleh 19,57%. Siswa menyukai media film kartun berbahasa Jawa karena bahasa yang digunakan pada film kartun sama dengan bahasa sehari-hari sehingga siswa mudah memahami isi dialog. Selama proses pembelajaran berlangsung guru tidak mengalami kesulitan kesan yang disampaikan guru yaitu sangat senang karena mayoritas siswa memperhatikan dan menyukai media pembelajaran yang menggunakan dialek Banyumasan.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. media pembelajaran berdialog menggunakan media film kartun berbahasa Jawa dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah pada KD parikan/wangsalan.
2. Siswa hendaknya dibiasakan berbicara menggunakan bahasa Jawa baik dalam ragam *ngoko* maupun ragam *krama*, sehingga siswa mampu berbicara sesuai dengan *unggah-ungguh* basa.
3. Media pembelajaran berdialog menggunakan media film kartun berbahasa Jawa dapat digunakan guru bahasa Jawa untuk mengembangkan media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Dr. Rifaqar Ali, dkk. "Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration". Vol. 18 (1-2) 35. <http://eldoxea.com/>. Diunduh pada tanggal 24 Agustus 2015 pukul 12:20.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariwardani, Kuntu,. 2009. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Menggunakan Media Film Bisu pada Siswa Kelas VIII D SMPN 3 Punggelan Banjarnegara*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Chaer, Abdul & Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaerowati, Dede Lilis. 2007. *Representasi Simbolik Film Kartun "Dora the Explorer": Ethnographic Content Analysis*. Universitas Islam Bandung. Vol. 8 (2). ejurnal.unisba.ac.id/index.php/media/articel/view/1250. Diunduh pada tanggal 19 November 2015 pukul 0:28.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hariwahyuni, Fitri. 2010. *Pengembangan Media Film Kartun Dongeng Berbahasa Jawa pada Pembelajaran Menulis Narasi Siswa SMA/SMK Kelas X*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Ibrahim, Sihkabudden, Suprijanta, Usep Kustiawa. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Onayasa, S.A. 2004. "Selection and Utilization of Instructional Media for Effective Practice Teaching". *Institute Journal of Studies in Education*". Vol. 2(1). 128. <http://eldoxea.com/>. Diunduh pada 24 Agustus 2015 pukul 12:16.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Riva'i. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.

- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pusaka Insani Madani.
- Sumarsono & Paina Partana. 2002. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: SABDA (Lembaga Studi Agama, Budaya dan Perdamaian) dan Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wedhawati, dkk. 2006. *Tata Bahasa Jawa Mutakhir*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wijayanti, Septi. 2009. *Peningkatan Media Film Kartun Dongeng Berbahasa Jawa pada Pembelajaran Menulis Narasi Siswa SMA/SMK Kelas X*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

