



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *UNGGAH-UNGGUH* KELAS
VII BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI PENOPANG LAMAN DI SMP NEGERI
22 SEMARANG**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Dita Ian Arumansyah

Nim : 2601414114

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

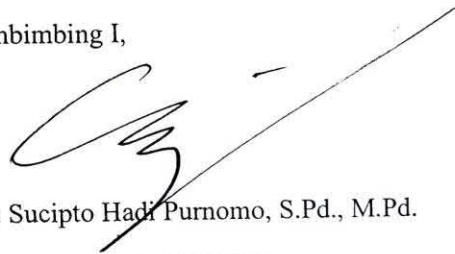
2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Unggah-ungguh* Kelas VII berbasis *Website* Sebagai Penopang Laman di SMP Negeri 22 Semarang telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Semarang, Agustus 2019

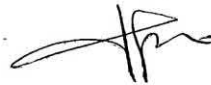
Pembimbing I,



Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.

NIP 197208062005011002

Pembimbing II,



Drs. Hardyanto, M.Pd.

NIP 195811151988031002



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Unggah-ungguh* Kelas VII berbasis *Website* Sebagai Penopang Laman di SMP Negeri 22 Semarang telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Selasa

Tanggal : 20 Agustus 2019

Panitia Ujian Skripsi

Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.
NIP 195805282010121006
Ketua



Ucik Fuadhiyah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198401062008122000
Sekretaris



Mujimin, S.Pd., M.Pd.
NIP 197209272005011002
Penguji I



Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197208062005011002
Penguji II

Drs. Hardyanto, M.Pd.
NIP 195811151988031002
Penguji III



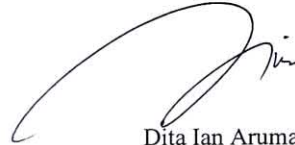
Fakultas Bahasa dan Seni

Bejeki Urip, M.Hum
NIP 196202211989012001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Unggah-unggah* Kelas VII berbasis *Website* Sebagai Penopang Laman di SMP Negeri 22 Semarang, bukan jiplakan atau karya dari orang lain. Pendapat atau temuan orang lain dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2019



Dita Ian Arumansyah

NIM 2601414114

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Hidup ini cair. Semesta bergerak. Realitas berubah. (Dee)

Jangan tuntutan tuhanmu karena tertundanya keinginanmu, tapi tuntutanlah dirimu karena menunda adadmu kepada Rabb-Mu.

Persembahan:

1. Orangtuaku tercinta Ibu Sukayani dan Bapak Rochman
2. Adiku Dewan Putra Ian Arumansyah
3. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
4. Seperjuanganku, Nova. Terimakasih atas doa dan dukungannya.
5. Teman-temanku Ainur Rizky, Erisla, Tya iir Imas dan Faris.
6. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Unggah-ungguh* Kelas VII berbasis *Website* Sebagai Penopang Laman di SMP Negeri 22 Semarang.

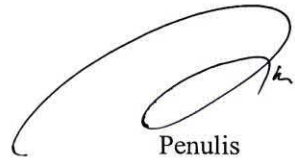
Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd. dan Drs. Hardyanto, M.Pd, dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, dan saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Mijimin, S.Pd., M.Pd, dosen penelaah skripsi yang telah berkenan memberikan saran dan masukan.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan ilmunya.
5. Kepala sekolah dan guru bahasa Jawa SMP Negeri 22 Semarang yang telah membantu untuk kelancaran penelitian.
6. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk perbaikan skripsi ini.

Semarang, Agustus 2019



Penulis

ABSTRAK

Arumansyah, Dita Ian.2019.Pengembangan Media Pembelajaran *Unggah-ungguh* Kelas VII Berbasis *Website* Sebagai Penopang Laman Di SMP Negeri 22 Semarang. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd

Kata kunci: Media pembelajaran, unggah-ungguh, Website.

Penelitian ini didasari rendahnya keterampilan berbahasa Jawa siswa SMP Negeri 22 Semarang. Salah satu penyebab yang mendasari permasalahan tersebut yaitu kebiasaan penggunaan bahasa Jawa pada keseharian siswa. Sementara itu keterbatasan waktu menyulitkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih mendalam kepada siswa. Berdasarkan observasi, belum ada media penunjang pembelajaran *unggah-ungguh* yang bisa dipelajari siswa ketika di luar kelas. Sesuai permasalahan tersebut, penulis bermaksud mengembangkan media penunjang pembelajaran *unggah-ungguh* menggunakan *Website*, agar dapat menjadi media bagi siswa untuk mempelajari *unggah-ungguh*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (*R&D*). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: analisis potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain/uji ahli, revisi desain produk. Data yang di peroleh menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, teknik angket kebutuhan, dan lembar validasi ahli. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif.

Penelitian ini menghasilkan media penunjang pembelajaran *unggah-ungguh* berbentuk *Website*. *Website* tersebut berisi contoh-contoh percakapan dengan empat ragam yang berbeda. Percakapan dalam *Website* tersebut bertema tentang lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah yang disesuaikan dengan *unggah-ungguh*.

Saran penelitian ini yaitu bagi siswa, bisa mengakses dan membaca menu *unggah-ungguh* sebagai media pembelajaran terhadap materi terkait *unggah-ungguh*. Bagi sekolah, *Website* tersebut dapat dikembangkan dengan menambah konten-konten pendidikan. Bagi penulis selanjutnya, apabila mengembangkan media tersebut disarankan untuk menambah program-program lainnya.

SARI

Arumansyah, Dita Ian.2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Unggah-ungguh* Kelas VII Berbasis *Website* Sebagai Penopang Laman Di SMP Negeri 22 Semarang. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Sucipto Hadi Purnomo, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd

Tembung pangrunut: Media pembelajaran, unggah-ungguh, Website.

Panaliten iki adhedhasar kurange katrampilane unggah-ungguh basa Jawane siswa SMP Negeri 22 Semarang. Buktine, kurange basa Jawa kang digunakake siswa miturut unggah-ungguh. Kamangka wektu kang diwatesi ndadekake guru ora bisa mulangake materi kanthi luwih cetha ing siswa. Durung ana medhia pasinaunan bab unggah-ungguh kang bisa disinaoni siswa ana ing sajabane kelas. Adhedhasar masalah kasebut, panaliten iki arep ngembangke medhia penunjang pembelajaran unggah-ungguh nggunakake Website.

Panaliten iki nggunakake pendhekatan Research and Development (R&D). Lakune ing panaliten iki kanthi urutan: analisis potensi lan masalah, ngumpulake dhata, dhesain prodhuk, validhasi dhesain/uji ahli, revisi dhesain prodhuk. Dhatane dikumpulke nganggo teknik observasi, teknik wawancara, teknik angket kebutuhan, lan lembar validasi ahli. Dhata kang wis nglumpuk banjur dianalisis nganggo teknik deskriptif kualitatif.

Asil panaliten iki yaiku media penunjang pembelajaran unggah-ungguh berbasis Website. Website kasebut nduweni isi tuladha-tuladha wicantenan kanthi papat ragam kang beda-beda. Wicantenan kang ana ing sajeronne Website kasebut nduweni tema babagan kulawarga lan sekolah, kang wis karonce miturut unggah-ungguh.

Saran panaliten iki yaiku kanggo siswa, supaya bisa ngakses lan maca menu unggah-ungguh minangka penunjang pasinaonan. Tumrap sekolah, minangka panunjang pasinaonan unggah-ungguh Website kasebut uga bisa dikembangke kanthi nambahi konten-konten pendhidhikan liyane. Tumrap panaliten sabanjure, menawa ngembangake media penunjang pembelajaran unggah-ungguh kasebut disaranke supaya nambahi program-program liyane.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KELULUSAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
SARI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	8

1.6	Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI		10
2.1	Kajian Pustaka	10
2.2	Landasan Teoritis.....	17
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.2.1.1	Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.2.1.2	Klasifikasi Media Pembelajaran	24
2.2.1.3	Penggunaan Media Pembelajaran	25
2.2.1.4	Setting Pembelajaran	26
2.2.2	Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	28
2.2.3	Pembelajaran Berbasib <i>Web</i>	30
2.2.3.1	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	33
2.2.4	<i>Unggah-ungguh</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.4.1	Tingkatan <i>Unggah-ungguh</i> Bahasa Jawa.....	37
2.2.4.2	Penerapan <i>Unggah-ungguh</i> Bahasa Jawa	40
2.3	Kerangka Berpikir.....	45
BAB III METODE PENELITIAN		48
3.1	Pendekatan Penelitian	48
3.2	Data dan Sumber data	52
3.2.1	Data.....	52

3.2.2	Sumber Data.....	53
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.3.1	Observasi	55
3.3.2	Wawancara.....	56
3.3.3	Teknik Angket	56
3.3.4	Lembar Validasi.....	57
3.4	Instrumen Penelitian	58
3.4.1	Pedoman Observasi.....	60
3.4.2	Pedoman Wawancara.....	61
3.4.3	Angket Kebutuhan	62
3.4.3.1	Angket Kebutuhan Siswa.....	62
3.4.3.2	Angket Kebutuhan Guru	64
3.4.4	Angket Penilaian.....	66
3.4.4.1	Angket Penilaian Ahli Materi	66
3.4.4.2	Angket Penilaian Dosen Ahli media.....	67
3.1	Teknik Analisis Data.....	69

BAB IV PENGEMBANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN

UNGGAH-UNGGUH BERBASIS WEBSITE 71

4.1	Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Pengembangan media pembelajaran <i>unggah-unduh</i> berbasis <i>Website</i> untuk Siswa di SMP Negeri 22 Semarang	71
-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

4.2	Prototipe Pengembangan Media Penunjang Pembelajaran <i>Unggah-ungguh</i> Bahasa Jawa Berbasis <i>Website</i> Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 22 Semarang	79
4.2.1	Langkah Penyusunan Prototipe Kerangka Media Pembelajaran <i>Unggah ungguh</i> Berbasis <i>Website</i>	79
4.2.1.1	Desain Media	82
4.2.1.2	Desain Menu Materi	86
4.2.2	Bentuk Prototipe Media Pembelajaran <i>Unggah-ungguh</i> Berbasis <i>Website</i>	90
4.3	Validasi Prototipe Media Pembelajaran <i>Unggah-ungguh</i> berbasis <i>Website</i>	104
4.3.1	Hasil Uji Validasi Materi	104
4.3.2	Hasil Validasi Media.....	109
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		121
5.1	Simpulan	121
5.2	Saran	123
Daftar Pustaka.....		124
LAMPIRAN.....		127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data dan Sumber Data	55
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen penelitian	59
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar observasi.....	60
Tabel 3.4 kisi-kisi pedoman wawancara guru pada pembelajaran <i>unggah-unduh</i> . ..	61
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	63
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	64
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	66
Tabel 3.8. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media.....	69
Tabel 4.1 konsep materi <i>unggah-unduh</i>	82
Tabel 4.2 desain tampilan beranda pada <i>Handphone</i>	84
Tabel 4.3 desain tampilan beranda pada komputer.....	85
Tabel 4.4 Desain Sub Menu Pijar	87
Tabel 4.4 Perbaikan Tema Dialog.....	105
Tabel 4.5 Perbaikan Penelitian Materi Dialog	106
Tabel 4.6 Saran perbaikan <i>Website</i>	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan beranda <i>Website</i>	91
Gambar 4.2 Logo dan Alamat.....	92
Gambar 4.3 Tampilan Menu	93
Gambar 4.4 Halaman Kabar.....	93
Gambar 4.5 Halaman Dokumentasi Kegiatan.....	94
Gambar 4.6 Menu Pijar	95
Gambar 4.7 Gambar Sub Menu	96
Gambar 4.8 Materi	97
Gambar 4.9 Materi	98
Gambar 4.10 Menu <i>gladhen</i>	103
Gambar 4.11 Tata letak navigasi selengkapnya sebelum revisi.....	111
Gambar 4.12 Tampilan paragraf sebelum dan sesudah revisi.....	112
Gambar 4.13 Tampilan menu sebelum revisi	113
Gambar 4.14 Tampilan menu setelah revisi.....	114
Gambar 4.15 Tampilan foto sebelum revisi	114
Gambar 4.16 Tampilan menu sesudah revisi	115
Gambar 4.17 Tampilan jarak gambar dan ilustrasi sebelum revisi.....	116

Gambar 4.18 Tampilan jarak gambar dan ilustrasi sesudah revisi.....	116
Gambar 4.19 Perubahan tata letak tulisan SMP 22 Semarang.....	117
Gambar 4.20 Perubahan tata letak tulisan SMP 22 Semarang setelah revisi.....	117
Gambar 4.21 Perubahan menu kontak kami sebelum revisi.....	118
Gambar 4.22 Perubahan menu kontak kami setelah revisi	118
Gambar 4.23 Kegiatan sekolah sebelum dilakukan revisi	119
Gambar 4.24 Kegiatan sekolah setelah dilakukan revisi	119
Gambar 4.25 Menu visi dan misi sebelum dilakukan revisi	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Hasil Observasi di SMP Negeri 22 Semarang.....	128
Lampiran 2. Angket Kebutuhan Siswa	129
Lampiran 3 Hasil Analisi Angket kebutuhan Siswa	133
Lampiran 4. Tabel Hasil Analisis Wawancara Kebutuhan Guru	138
Lampiran 5. Hasil Uji Validasi Media	141
Lampiran. 6 Hasil Uji Validasi Materi.....	144
Lampiran 7. Bukti Selesai Penelitian	147

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi dan informasi saat ini berkembang begitu pesat. Hal tersebut terbukti dengan mudahnya akses informasi melalui teknologi informasi, antara lain menggunakan *internet*, *Web* dan aplikasi media informasi lainnya. Berkembangnya teknologi memberi banyak dampak positif bagi kehidupan masyarakat, menjadikan kemudahan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Kemajuan tersebut sedikit banyak ikut berpengaruh untuk menunjang kepentingan dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, berkembang pesatnya teknologi dan informasi semakin mendukung upaya-upaya pembaharuan di berbagai bidang. Terdapat pembelajaran yang bisa di *update* menjadi lebih kreatif, inovatif dan mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, pemanfaatan terkait yang tidak kalah penting dalam dunia pendidikan yakni dapat menjadi sumber alternatif media penyampaian materi untuk para pendidik.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi yang semakin canggih ikut mempengaruhi pendidikan. Akses informasi yang semakin menjadi mudah dan dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan merupakan salah satu bukti perkembangan canggihnya teknologi saat ini. Salah satu media akses informasi yang disediakan oleh

internet ialah fasilitas berupa *Web*. *Website* atau seringkali disingkat dengan sebutan *Web* banyak dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran yang sangat bermanfaat. Dalam perkembangannya, *Web* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menarik minat belajar siswa sekaligus meningkatkan mutu pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Jawa. *Website* dapat dihadirkan sebagai upaya terobosan untuk menciptakan pembelajaran bahasa Jawa yang lebih menarik. Melalui *Website*, dapat digunakan sebagai media yang memuat materi pembelajaran bahasa Jawa baik secara tekstual, audio, maupun visual.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 22 Semarang, belum terdapat *Website* resmi yang dimiliki oleh sekolah. Terdapat fasilitas berupa *blog* yang sudah lama tidak di *update* oleh admin. Sementara itu, permasalahan lain terdapat pada *blog* berbeda dengan *Website*. *Blogspot* tidak bisa terdaftar secara resmi di dalam instansi dinas pendidikan. Berbeda dengan *Website* yang bisa terdaftar dalam instansi dinas pendidikan. Selain itu, *blog* tersebut tidak memuat pembelajaran-pembelajaran yang bisa di akses siswa. Mengingat *blog* tersebut terakhir di *update* pada tahun 2013. Oleh karena itu, pemanfaatan fasilitas yang sebenarnya sudah dimiliki oleh sekolah tersebut tidak optimal dan maksimal.

Koentjaraningrat (H.A.R. Tilaar, 2002: 68) merumuskan bahwa kebudayaan mengandung tujuh unsur universal yang terdiri dari sistem religi dan upacara keagamaan, sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup, serta sistem teknologi dan peralatan.

Bahasa sebagai salah satu unsur universal kebudayaan memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam pergaulan sehari-hari.

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa yang digunakan oleh masyarakat khususnya di Provinsi Jawa Tengah. Bahasa Jawa memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat karena mengandung nilai-nilai luhur. Hal tersebut selaras dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 33 yang menerangkan jika bahasa daerah dapat menjadi bahasa pengantar untuk mempermudah penyampaian pengetahuan dan keterampilan kepada siswa di tahap awal pendidikan.

Sebagai peranan penting dalam dunia pendidikan, bahasa Jawa memiliki *unggah-ungguh* atau tingkat tutur sebagai ciri khas yang membedakannya dengan bahasa daerah lain. *unggah-ungguh* bahasa Jawa tidak hanya mengatur penggunaan bahasa *ngoko* atau *krama*, tetapi juga meliputi sikap dan tata *krama* yang ditunjukkan oleh seseorang saat sedang berbicara. Dalam *unggah-ungguh* tersebut terkandung nilai-nilai budi pekerti dan sopan santun ketika berinteraksi dengan orang lain. Pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa dipandang sebagai salah satu sarana yang baik untuk mengembangkan watak dan kepribadian luhur siswa. Oleh karena itu, *unggah-ungguh* bahasa Jawa merupakan salah satu komponen pembelajaran penting yang patut diperhatikan.

Pentingnya pembelajaran *unggah-ungguh basa* tercantum dalam kurikulum di sekolah menengah pertama. Dalam kurikulum 2013, disebutkan kompetensi inti (KI) sikap sosial, dan kompetensi dasar (KD) 2.2 menunjukkan perilaku berbahasa yang santun yang ditunjukkan dengan ketepatan penggunaan ragam bahasa (*unggah-ungguh basa*). Hasil wawancara dengan guru SMP Negeri 22 Semarang menunjukkan bahwa terdapat permasalahan terkait dengan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Jawa. Sebagian besar siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dan bersosialisasi sehari-hari. Bagi siswa yang menggunakan bahasa Jawa, siswa tersebut masih tidak sesuai penggunaannya ketika berkomunikasi.

Menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar artinya bisa menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan *unggah-ungguh*. Menurut guru mata pelajaran bahasa Jawa di SMP N 22 Semarang, Banyak siswa yang belum mampu menggunakan dan menerapkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa secara tepat. Sebagai contoh, siswa menggunakan kalimat “*Pak Guru wangsul*” (Pak Guru Pulang) dan “*kula dhahar*” (saya makan) untuk membicarakan dirinya sendiri. Penggunaan kedua kalimat tersebut yang mengindikasikan siswa belum sepenuhnya menerapkan *unggah-ungguh basa* secara tepat. Banyak juga siswa yang menggunakan bahasa Jawa *ngoko* ketika berbicara dengan orang tua, seolah sedang berbicara dengan temannya sendiri. Adapun alasannya karena siswa tersebut merasa jika menggunakan ragam *krama* cukup sulit. Permasalahan tersebut yang membuat guru semakin prihatin.

Pemanfaatan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran bahasa Jawa khususnya yang berkaitan dengan *unggah-ungguh* di SMP Negeri 22 Semarang belum optimal. SMP Negeri 22 Semarang memiliki laboratorium komputer yang sudah dilengkapi dengan internet. Akan tetapi, keberadaan laboratorium komputer tersebut aktif digunakan untuk kegiatan mata pelajaran lain. Sementara itu terdapat peluang penggunaan komputer untuk pembelajaran bahasa Jawa. Media pembelajaran bahasa Jawa bisa memanfaatkan *Website* mengingat akses internet di SMP tersebut cukup mendukung.

Alokasi waktu pembelajaran yang kurang efisien dan terbatas. Pertemuan mata pelajaran Bahasa Jawa hanya 2 jam saja dalam seminggu. Hal tersebut menjadi sulit bagi guru untuk mengajarkan *unggah-ungguh* secara lebih spesifik. Sehingga, menurut guru perlu adanya media yang bisa digunakan tidak hanya ketika dalam kelas saja. Apalagi menurut beliau, era saat ini merupakan era digital. Era dimana segala sesuatu dapat diakses dengan mudah melalui internet. Perlu adanya langkah inovasi pembelajaran dari konvensional menjadi lebih kreatif. Oleh karenanya, menurut guru diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi terkait *unggah-ungguh* tersebut.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa,

mempermudah siswa dalam memahami bahan pembelajaran, membuat pembelajaran tidak membosankan, serta lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, antara lain media visual, audio, audio-visual, multimedia, dan media realita. Komputer sebagai salah satu produk teknologi juga turut dimanfaatkan dalam pembelajaran sejalan dengan perkembangan masif ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pembelajaran *unggah-unduh* bahasa Jawa diperlukan suatu rancangan baru dalam kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi, agar siswa tidak bosan dan tertarik untuk belajar, khususnya tentang *unggah-unduh*. Media pembelajaran *unggah-unduh* berbasis *Web* dipilih sebagai alternatif media karena berdasar pada permasalahan yang disampaikan sebelumnya. Melalui media berbasis *Web*, pembelajaran *unggah-unduh* dapat ditampilkan menjadi lebih menarik agar siswa termotivasi untuk mempelajarinya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahan yang muncul yakni.

- 1) Penggunaan bahasa Jawa sebagai bahasa komunikasi sehari-hari semakin berkurang di kalangan siswa.

- 2) Rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Jawa sesuai *unggah-ungguh*.
- 3) Alokasi waktu yang tersedia terbatas, sehingga guru kesulitan untuk mengajarkan *unggah-ungguh* secara spesifik.
- 4) Pemanfaatan fasilitas sekolah untuk media pembelajaran bahasa Jawa yang belum optimal.
- 5) Belum adanya media penunjang pembelajaran *unggah-ungguh* yang bisa digunakan diluar pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dengan demikian, berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *unggah-ungguh* yang dikembangkan dalam bentuk *Website*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media penunjang pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa berbasis *Website* untuk siswa di SMP Negeri 22 Semarang?
- 2) Bagaimana Prototipe pengembangan media penunjang pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa berbasis *Website* untuk siswa di SMP Negeri 22 Semarang?

- 3) Bagaimana hasil uji validitas terhadap pengembangan media penunjang pembelajaran *unggah-unduh* bahasa Jawa berbasis *Website* untuk siswa di SMP Negeri 22 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media penunjang pembelajaran *unggah-unduh* bahasa Jawa berbasis *Website* untuk siswa di SMP Negeri 22 Semarang.
- 2) Membuat Prototipe pengembangan media penunjang pembelajaran *unggah-unduh* bahasa Jawa berbasis *Website* untuk siswa di SMP Negeri 22 Semarang.
- 3) Mendeskripsikan uji validitas pengembangan media pembelajaran *unggah-unduh* bahasa Jawa berbasis *Web* untuk siswa di SMP Negeri 22 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis maupun teoritis. Manfaat tersebut sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai pengembangan media penunjang pembelajaran *unggah-unduh* berbasis *Website*, khususnya tentang ragam berbicara *krama*.

2) Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu membantu siswa di SMP Negeri 22 Semarang dalam memahami dan mempelajari *unggah-ungguh*. Khususnya membantu siswa untuk mempelajari berbicara dalam berbagai ragam sesuai dengan kaidah *unggah-ungguh basa*.

b. Bagi guru

Media pembelajaran dalam penelitian ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, khususnya sebagai penunjang media pembelajaran yang digunakan dalam materi yang berkaitan dengan *unggah-ungguh*.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk meng-*update* informasi seputar sekolah. Selain itu sebagai sumbangan positif untuk memperbaiki pembelajaran bahasa Jawa yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat dilanjutkan oleh penulis lain yang hendak mengembangkan dan melanjutkan pengembangan media berbasis *Website* ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *unggah-unggah* sudah banyak dilakukan. Penelitian implementasi *Website* dalam dunia pendidikan sudah pernah dilakukan sebelumnya. Akan tetapi, penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *unggah-unggah* menggunakan *Website* memang belum ada. Beberapa penelitian yang relevan dan menunjang penelitian ini di antaranya Subroto, dkk (2008), Sudiatmanto (2012), Farid (2013), Zahro (2015), Akbar (2016), Ahsudi (2016), Widhyastuti (2016), Putri (2016), Ayu (2017), Sudikan (2017), Puspitoningrum dan Rahmayantis (2017). Berikut penjelasan kajian pustaka yang diurutkan sesuai dengan kelompok penelitiannya.

Subroto, dkk (2008) melakukan penelitian yang berjudul *Endangered Krama and Krama inggil varieties of the Javanese language*. Melalui penelitiannya, dia menemukan temuan bahwa generasi muda khususnya domisili Jawa sudah tidak mampu berbahasa Jawa ragam *Krama inggil* dengan *unggah-unggah* yang benar dan tepat. Hal tersebut dibuktikan dengan tes tertulis dan juga dari wawancara mendalam. Tes tertulis menunjukkan bahwa pemahaman generasi muda terhadap pasangan kosa kata *ngoko*, *krama*, dan *krama inggil* sangat kurang. Demikian pula kemampuan generasi muda untuk menggunakan bahasa Jawa *krama* dan *krama inggil* sesuai dengan *unggah-unggah* juga tergolong sangat kurang. Dari temuan penelitian

tersebut beliau juga menjelaskan beberapa faktor yang menjadi penyebabnya. Di antara faktor tersebut yakni waktu pembelajaran yang terbatas bagi guru untuk mengajarkan penggunaan bahasa *Krama* sesuai *unggah-ungguh*.

Sementara itu Sudikan (2017) melakukan penelitian dalam jurnalnya yang berjudul *Learning Model Of Unggah-ungguh Basa Oriented To Noble Behaviour In SMP (Junior High School) Jawa Timur (East Java) Indonesia*. Dalam penelitiannya, Sudikan menyebutkan bahwa masalah tentang *unggah-ungguh* basa termasuk pembelajaran yang rumit. Menurutnya, diperlukan strategi, metode dan teknik yang tepat. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sudikan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang *unggah-ungguh basa*. Selain itu, sasaran yang dijadikan dalam penelitiannya juga sama-sama pada jenjang SMP.

Masih dengan penelitian terkait *unggah-ungguh*, Puspitoningrum dan Rahmayantis (2017) melakukan penelitian dengan judul *Introducing “Undha-usuk” Javanese Language Through Children Drama Performance In Festival Kampoeng Pejoeang at Trate, Ngadiluwih*. Melalui penelitiannya, Puspitoningrum dan Rahmayantis menyebutkan efek negatif dari kemajuan zaman yang menggerus budaya *undha-usuk* di masyarakat Jawa khususnya. Akibat dari kemajuan yang tidak diimbangi dengan nilai-nilai kesopanan, membuat anak-anak di Desa Ngadiluwih mengalami krisis sosial. Melalui penelitiannya ini, Puspitoningrum dan Rahmayantis memberikan solusi untuk menanamkan kembali nilai-nilai kesopanan dengan cara

mengenalkan *undha usuk* melalui pementasan drama berbahasa Jawa yang diselenggarakan di Ngadiluwih.

Penelitian tentang peningkatan hasil akademis, penerapan strategi dan metode dilakukan oleh Sudiatmanto (2012), Akbar (2016), Ahsudi (2016). Sudiatmanto (2012) meneliti dalam jurnalnya dengan judul *Peningkatan Prestasi belajar bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa dengan menerapkan pembelajaran kontekstual pada siswa kelas VII-E SMP negeri Pogalan Trenggalek semester II taun 2012/2013*. Penelitian Ahsudi dan Sudiatmanto sama-sama memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran *unggah-ungguh*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan siswa dari segi nilai akademis prasiklus dan sesudah siklus.

Masih dalam penelitian yang sama tentang upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, Ahsudi (2016) melakukan penelitian tentang bagaimana meningkatkan keterampilan berbicara *unggah-ungguh* melalui judul penelitian *Upaya peningkatan keterampilan berbicara dengan unggah-ungguh bahasa Jawa melalui metode pembelajaran bermain peran (role playing) pada siswa kelas XI di SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang*. Sesuai dengan judul penelitiannya, tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan *unggah-ungguh* melalui metode *Role Playing*. Hasil dari penelitian berdasar pada analisis data kuantitatif yang sudah diolah, terlihat bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan

siswa dalam berbicara dengan *unggah-ungguh* yang tepat dan benar. Peningkatan terlihat dari nilai siswa praskiklus dan siklus. Melalui hasil penelitiannya, disimpulkan bahwa metode *role playing* yang digunakan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan *unggah-ungguh* yang tepat.

Sementara itu, Akbar (2016) dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan Strategi Pembelajaran Afektif Dalam Pembelajaran Unggah-ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar* menemukan fakta tentang bagaimana kondisi kondisi *unggah-ungguh* di kalangan muda-mudi saat ini. Menurutnya, pemakaian bahasa Jawa cukup memprihatinkan karena sering terjadi kekeliruan dalam penerapannya. Pembelajaran di dalam kelas jarang menggunakan bahasa *krama*, menyebabkan siswa tidak terbiasa dengan bahasa *krama*. Rendahnya motivasi siswa turut andil mempengaruhi kemampuan mempelajari bahasa Jawa khususnya tentang *unggah-ungguh*. Berdasar pada permasalahan tersebut, Akbar dalam jurnalnya mencoba memberikan solusi dengan cara penggunaan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi Pembelajaran Afektif (SPA) dipilih sebagai sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurutnya, SPA dinilai sebagai strategi yang tepat untuk menyampaikan pembelajaran *unggah-ungguh*. Karena siswa dapat membiasakan menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* yang baik dan benar.

Selanjutnya kelompok penelitian tentang pengembangan media yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Farid (2013), Zahro (2015), Putri (2015), Widhyastuti (2016), dan Ayu (2017). Farid (2013) dalam penelitiannya yang

berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbicara Ragam Krama Menggunakan Blog Internet Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.*” Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research & Development* (R&D) melalui lima tahapan pengembangan media, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan media, tahap validasi dan uji coba, tahap akhir produk. Pengembangan yang dibuat yakni berupa media pembelajaran berbasis *blog internet*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Farid mendapatkan prosentase penilaian sebesar 92% dari validasi ahli materi. Artinya dari segi materi sudah bisa dikategorikan sangat baik. Pada penilaian validasi ahli materi tahap II mendapatkan prosentase 96% yang dapat dikategorikan pada tingkat sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli media penelitian ini mendapat prosentase 96%. Artinya mendapat hasil yang sangat baik. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa media tersebut sangat membantu siswa dalam memahami materi, terbukti dari hasil prosentase siswa. Dari 29 siswa yang mengikuti uji coba media, 21 siswa dinyatakan lulus sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Selaras dengan penelitian yang dilakukan Farid, penelitian terkait media *Unggah-ungguh* bahasa Jawa pernah dilakukan oleh Putri (2015) dengan judul *Pengembangan Media Kamus Putar Jinantra Unggah-ungguh Bahasa Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Basa Ngoko dan Krama untuk Siswa Kelas V SDN Babatan V Surabaya*. Rahma Putri melakukan penelitian pengembangan media tentang *Unggah-ungguh* yang bertujuan untuk (1)

mengembangkan media *Unggah-ungguh* berupa kamus putar yang layak dipakai siswa. (2) mengembangkan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan kamus yakni *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan media kamus putar. bahasa Jawa. Sehingga media kamus putar *unggah-ungguh* bahasa Jawa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian pengembangan media lainnya dilakukan oleh Widhyastuti (2016) dengan judul "*Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar*". Dalam jurnal penelitiannya, Widhyastuti menggunakan metode yang di gagas oleh Borg & Gall. Salah satu tujuan dibuatnya media *unggah-unggah* yakni membantu siswa agar dapat (1) membedakan penggunaan bahasa Jawa *ngoko* dan *krama*, (2) menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa untuk tanya jawab dan menyampaikan ajakan kepada orang lain, (3) menampilkan sikap santun dalam berbahasa. Hasil penelitian multimedia yang dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian lain menunjukkan siswa menyukai pembelajaran *unggah-ungguh* dengan multimedia yang dibuat. Terbukti dari hasil nilai siswa yang meningkat sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

Masih dalam kelompok penelitian pengembangan media, Ayu (2017) melakukan penelitian dalam jurnalnya yang berjudul "*Damel Media Pasinaon POP-UP Unggah-ungguh Tata Krama Mlampah Tumrap Siswa Kelas VII*". Alasan dilakukannya penelitiannya tersebut yaitu dikarenakan siswa tidak menyukai pembelajaran bahasa Jawa *krama*. Siswa beranggapan mempelajari bahasa *krama* khususnya *unggah-ungguh* merupakan hal yang sulit. Selain hal tersebut, faktor lain yakni ketersediaan media yang terbatas dan kurang. Pihak guru sendiri juga kesulitan dalam memberikan media yang kreatif dan inovatif. Media yang sering digunakan di antaranya *power point*. Bahan ajar berupa buku penunjang juga terbilang cukup terbatas. Maka yang terjadi adalah pembelajaran tidak bisa kondusif. Berdasar pada permasalahan tersebut, Ayu menemukan solusi dengan membuat media berupa *pop-up* yang dapat menunjang pembelajaran khususnya *unggah-ungguh*. Hasil akhir dari penelitian tersebut yakni dapat menjelaskan media pembelajaran buku *pop-up unggah-ungguh tata krama* berjalan bisa menarik perhatian dan juga memudahkan siswa dalam belajar, khususnya *unggah-ungguh* tata cara berjalan.

Adapun Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media *unggah-ungguh* sudah pernah dilakukan. Meskipun begitu, dari sekian banyak penelitian yang dilakukan, belum ada penelitian yang mengembangkan media *unggah-ungguh* berbasis *Web* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa. Selain laboratorium komputer yang dimiliki oleh sekolah, nantinya media berbasis *Web* ini bisa diakses di luar kelas. Karena

media penunjang ini juga bisa di akses melalui gawai. Penelitian ini sendiri merupakan penelitian lanjutan dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan terdahulu, yang termasuk kedalam penelitian pengembangan media pembelajaran *unggah-unduh* bahasa Jawa.

2.2 Landasan Teoritis

Penelitian ini terfokus pada pengembangan media pembelajaran *unggah-unduh* berbasis *Website* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa di SMP N 22 Semarang. Teori-teori yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam penelitian ini berupa teori tentang media pembelajaran, pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis *Website* dan penjelasan mengenai *unggah-unduh*.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gagne dalam Haryono (2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs dalam Haryono (2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dari beberapa pengertian dan pendapat yang diberikan tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar biasa disebut dengan media pembelajaran. Berikut penjelasan mengenai media pembelajaran.

Arsyad (2008:4) mengatakan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sementara itu Engkoswara dan Entang (1987: 23) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sistem pengajaran instruksional terdiri dari sejumlah komponen, yaitu materi pelajaran, metode, alat, evaluasi yang semuanya saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pengajaran. Selaras dengan Engkoswara dan Entang, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2008:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Menurut Sadiman (1986: 7), media pendidikan adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Sementara itu Gerlach (1971:241) menyatakan bahwa *a medium broadly conceived is a persons, material, or even that establishes conditions -which enable the learner to acquire knowledge, skills, and attitudes*. Berdasarkan pendapat Gerlach tersebut, media pembelajaran dapat diartikan suatu alat yang dipakai sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi (pengetahuan, keahlian, dan sikap) dari informan (guru) ke penerima pesan (siswa) dalam proses belajar mengajar. Proses penyampaian pesan tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan saluran atau suatu alat yang dapat menyalurkan pesan yang diartikan sebagai materi sehingga dapat merangsang pikiran, perbuatan siswa, untuk mendorong siswa dalam pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. suatu proses penyampaian pesan akan tersampaikan dengan baik jika media pembelajaran juga disiapkan dengan baik. Pada penelitian ini perancangan media pembelajaran *unggah-ungguh* Bahasa Jawa akan dirancang melalui beberapa tahapan.

2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur yang sangat penting, yakni metode mengajar dan media pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2008:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Sanaky (2013:7) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- b. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- c. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- d. Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- e. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selaras dengan Sanaky, fungsi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2008:21-23) sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.

- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar yang dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan.

Sementara itu Sanjaya (2012:208-209) mengungkapkan secara khusus bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut.

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa dan objek tertentu.
- c. Menambah motivasi belajar siswa.

d. Memiliki beberapa nilai praktis.

Media memiliki peranan penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & rivai dalam Arsyad (2008:24-25). Adapun manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Proses belajar lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami peserta didik serta memungkinkan peserta didik menguasai.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuntun kata-kata lisan guru, peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sementara itu menurut Arsyad (2008:26-27), manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung guru, masyarakat dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran di atas, penulis mengembangkan media penunjang pembelajaran *unggah-unduh* berbasis *Website*. Media tersebut nantinya diharapkan mampu membantu siswa dalam mempelajari terkait *unggah-unduh*. Selain itu, media yang akan dikembangkan dapat digunakan guru sebagai media penyampaian ketika kegiatan mengajar.

2.2.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Leshinn, dkk (1992) dalam Arsyad (2013:79-97) mengklasifikasikan media pembelajaran kedalam lima kelompok.

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

2) Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

4) Media berbasis audio-visual

Media berbasis audio visual merupakan penggabungan media visual dengan penggunaan suara. Dalam proses produksinya, penting dilakukan penelitian naskah dan pembuatan *storyboard* yang memerlukan persiapan matang, rancangan, dan penelitian.

5) Media berbasis komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (*Computer Asisted Introction*).

CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyalur utama materi pembelajaran.

2.2.1.3 Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 114-117) teknik penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua, antara lain:

1. Penggunaan media berdasarkan tempat.

a) Penggunaan di kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran dan strategi belajar mengajar harus mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Hal yang paling penting dalam penggunaan media di kelas adalah media tersebut harus disajikan di ruang kelas di mana guru dan siswa hadir bersama-sama dan berinteraksi secara langsung.

b) Penggunaan di luar kelas

Media yang digunakan di luar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa.

2. Variasi Penggunaan Media

a) Media yang digunakan secara perorangan

Banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangan atau istilahnya adalah *individual learning*. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat menggunakan secara mandiri.

b) Media yang digunakan secara berkelompok

Pembelajaran dapat berlangsung dengan jumlah siswa yang banyak atau bersifat kelompok. Media ini juga memerlukan buku petunjuk yang biasanya ditujukan kepada pimpinan kelompok tutor atau guru. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok adalah kelompok dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari.

2.2.1.4 Setting Pembelajaran

Setting pembelajaran merupakan sebuah strategi yang banyak digunakan di kalangan pendidik. Sementara itu di dalam setting belajar, dikenal dengan dua istilah setting pembelajaran yaitu sinkronous dan asinkronous. Pembelajaran sinkronous merupakan proses belajar yang terjadi secara stimulan pada saat yang sama antara siswa dengan tutor ataupun guru. Contohnya seperti pembelajaran tatap muka di kelas, diskusi kelompok dalam kelas, karyawisata dan penelitian dilaboratorium. Pembelajaran asinkronous adalah aktifitas pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar materi ajar yang sama pada waktu dan tempat yang berbeda-beda.

Contoh asinkronous seperti tes online, materi dalam bentuk pdf, *Website* pendidikan dan html.

Adapun menurut Chaeruman, terdapat empat pembagaian pembelajaran sinkronous dan asinkronous. Pembagian tersebut di adaptasi dari ilmuwan bernama noord. Berikut pembagiannya.

1. Sinkronous langsung (*live synchronous*)

Suatu kondisi dimana belajar terjadi pada waktu dan tempat bersamaan. Menurut Chaeruman, dilihat dari dimensi tempat dan waktu yang terjadi pada saat bersamaan, pembelajaran seperti ini dalam pembelajaran konvensional, dimana antara siswa dan guru berada pada tempat dan waktu yang sama. Contohnya pembelajaran di dalam kelas.

2. Sinkronous Maya (*Virtual Synchronous*)

Suatu kondisi dimana belajar terjadi pada waktu bersamaan (*real time*) ditempat yang berbeda-beda satu sama lain. Dalam konteks ini, belajar terjadi dalam dimensi waktu yang sama, akan tetapi pada ruang atau tempat yang berbeda-beda. Contohnya *video conference*, tutorial dan telewicara.

3. Asinkronous Mandiri (*Self-paced Asynchronous*)

Suatu kondisi dimana belajar terjadi secara mandiri, kapan saja dimana saja sesuai dengan kondisi dan kecepatannya masing-masing. Dalam konteks ini belajar terjadi tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Sifatnya lebih terbuka

dan melalui metode belajar mandiri. Agar belajar secara mandiri, maka siswa difasilitasi dengan bahan ajar digital.

4. Asinkronous Kolaboratif (*Colaborative Asynchronous*)

Suatu kondisi dimana belajar terjadi secara mandiri, kapan saja dimana saja melalui kolaborasi antara dua orang atau lebih. Contohnya seperti metode diskusi, tanya jawab melalui forum diskusi online dan lain sebagainya.

2.2.2 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Kemajuan teknologi yang begitu pesat memberikan beberapa kelebihan di berbagai bidang. Dalam perkembangannya, media pembelajaran termasuk mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu teknologi inovatif yang berkembang dan sudah mulai banyak digunakan di bidang pendidikan yaitu teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer. Arsyad (2008:29-30) menyatakan bahwa berdasar pada perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasar komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikroprosesor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan media-media lain yang bersifat non-komputer adalah informasi atau materi yang disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal dengan sebutan *Computer-Assisted Instruction* (pembelajaran dengan alat bantu komputer). Nasution (2000:60) mengatakan Komputer dilengkapi beberapa fungsi antara lain: tape recorder, *earphone*, proyektor untuk slide dan film, televisi, dan *key-board* serta digunakan sebagai mesin belajar atau *teaching machine*.

Menurut Arsyad (2008:32) beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear.
- 2) Dapat digunakan sesuai dengan keinginan pengguna maupun perancang atau pengembang sebagaimana sesuai dengan yang direncanakan
- 3) Biasanya gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, symbol, dan grafik.
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- 5) Pembelajaran dapat berorientasi pada siswa dan melinatkan interaktivitas yang tinggi.

Teknologi yang semakin maju ikut membantu dalam proses pembelajaran. Dewasa ini komputer memiliki berbagai fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Intruction* (CMI). Sementara itu terdapat pula peran komputer sebagai penunjang dalam pembelajaran,

Pembelajaran berbasis komputer saat ini banyak diterapkan sekolah-sekolah. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer bertujuan sebagai sarana guru dalam menyampaikan materi secara efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan rancangan.

2.2.3 Pembelajaran Berbasis Web

Secara umum *Website* dipahami sebagai suatu kumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu dalam bentuk teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet. Oleh karenanya dapat di akses dari berbagai belahan dunia yang terhubung koneksi dengan internet. Pembelajaran berbasis *Web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*Website*) yang dibangun melalui beberapa prinsip yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Beberapa ahli mendefinisikan *Website* dalam berbagai macam pengertian. Menurut Rusman (2012:283) pembelajaran berbasis *Website* atau biasa disebut dengan sebutan *Web-based training* (WBT) adalah aplikasi teknologi *Web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat diartikan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet sebagai media maka kegiatan tersebut termasuk dalam kategori sebagai pembelajaran berbasis *Website*.

Sementara itu bannan-ritland dalam pujiriyanto (2013:200) mengemukakan, pembelajaran berbasis *Web* adalah penyajian dan rancangan terintegrasi sumber-sumber belajar melalui W3 (WWW) untuk mengembangkan belajar siswa melalui informasi teks, hypermedia, multimedia, dan sumber-sumber secara kolaboratif untuk tujuan belajar dan mengajar.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis situs *Web* adalah sebuah proses belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran untuk siswa.

Konsep yang ditawarkan dalam pembelajaran berbasis *Website* adalah kecepatan dan tidak terbatasnya ruang dan waktu untuk mengakses suatu informasi yang diinginkan. Kegiatan belajar dapat dilakukan dengan mudah oleh siswa kapan dan dimana saja. Dengan catatan selama perangkat akses terhubung dengan jaringan internet, maka akan memberikan kemudahan bagi siapa saja yang membutuhkan informasi, termasuk dalam hal ini adalah siswa.

Ada beberapa kemungkinan sebuah *Web* dikembangkan berdasarkan tujuannya. Haughel dalam (Rusman, 2012:350) membagi *Website* sesuai dengan tujuan dikembangkannya *Web* tersebut. Adapun jenis *Website* tersebut yakni *Web course*, *Web centric course* dan *Web enhanced course*.

1. *Web course* adalah *Web* yang dikembangkan untuk keperluan pendidikan. Dalam konsep *Web* ini, tidak terdapat kegiatan pembelajaran secara langsung (tatap muka) sepenuhnya. Siswa dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka.
2. *Web centric course* adalah *Web* yang dikembangkan untuk memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional)
3. *Web enhanced course* adalah *Web* yang dikembangkan untuk menunjang kualitas sebuah pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa pembelajaran berbasis *Website* terdiri atas tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajarannya. Pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan media *Web* tanpa adanya tatap muka antara siswa dan guru, pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran jarak jauh dan tatap muka, serta pembelajaran tatap muka dengan menggunakan tetap menggunakan *Website* yang hanya untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini dari tiga model pengembangan *Website*, penulis akan menggunakan *Web enhanced course* sebagai acuan.

Selanjutnya, pembelajaran berbasis *Web* dibangun atas beberapa prinsip. Menurut Rusman (2012:3) prinsip-prinsip pembelajaran berbasis *Web* sebagai berikut.

(2) Interaksi

Pembelajaran berbasis *Web* tidak berarti mereka yang terlibat hanya berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi dan waktu yang sama.

(3) Ketergunaan

Ketergunaan adalah bagaimana siswa mudah menggunakan *Web* tersebut. Terdapat dua elemen penting, yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembang menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses maupun navigasi konten.

(4) Relevansi

Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi dalam *Web* dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman belajar dan menghindari bias. Hal ini mengakibatkan keefektifan desain konten serta kedinamisan pencarian dan penempatan konten.

2.2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis *Website*

Sebagai media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis *Website* juga memiliki kelebihan maupun kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis *Website* menurut Rusman (2012:271-274) sebagai berikut.

- 1) Kelebihan pembelajaran berbasis *Website*
 - a) Memungkinkan setiap orang di mana pun, kapan pun, untuk mempelajari apa pun
 - b) Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkah-langkah dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis *Web* membuat pembelajaran menjadi bersifat individual
 - c) Kemampuan untuk membuat tautan (*link*), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik di dalam maupun luar lingkungan belajar
 - d) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar
 - e) Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri di dalam belajar
 - f) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran
 - g) Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan
 - h) Isi dari materi pelajaran dapat diperbaharui dengan mudah.
- 2) Kekurangan pembelajaran berbasis *Website*
 - a) Keberhasilan pembelajaran berbasis *Web* bergantung pada kemandirian dan motivasi belajar

- b) Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Web* seringkali menjadi masalah bagi pembelajar.
- c) Pembelajar dapat cepat merasa bosan dan jenuh ketika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapat peralatan yang memadai dan *bandwidth* yang cukup.
- d) Dibutuhkannya panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat di dalam *Web* sangat beragam.
- e) Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Web*, pembelajar terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.

2.2.4 Unggah-ungguh

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang mengenal adanya tingkat tutur atau *unggah-ungguh basa*. Bahasa Jawa juga merupakan bahasa ibu yang memiliki nilai-nilai luhur, karena menjunjung tinggi kesopansantunan dalam bersosialisasi, baik ketika berbicara maupun bertingkah laku dengan orang lain. Hal tersebut menjadi sangat penting, karena di dalam lingkungan tempat tinggal terjadi interaksi dengan orang lain. Sehingga diperlukan cara berperilaku yang benar untuk menjaga kesopansantunan. Oleh karena itu diperlukan pengenalan sekaligus pembelajaran kepada siswa agar ketika menjalin komunikasi menggunakan bahasa yang santun dan sesuai. Nilai kesopansantunan tersebut salah satunya dapat dipelajari dari mata pelajaran bahasa Jawa, yaitu dalam materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang mengajarkan kesantunan bertutur dan kesopanan dalam bertingkah laku baik terhadap sesama ataupun kepada yang lebih tua.

Sutardjo (2008: 16) mengungkapkan bahwa *unggah-ungguh* di sini maksudnya ialah kaidah tata bahasa menurut *tatakrama* yang berlaku. *Tata krama* tersebut dapat digunakan misalnya, ketika berkomunikasi dengan orang lain harus memperhatikan *tindhak-tandhuk* maupun tingkah laku baik ucapan maupun *patrap*. *Undha-usuk* merupakan variasi-variasi bahasa yang perbedaan antara satu dan lainnya ditentukan oleh perbedaan sikap santun yang ada pada diri pembicara terhadap mitra bicara. *Unggah-ungguh basa* digunakan untuk menjaga kesopansantunan dalam menjalin hubungan ketika berkomunikasi sebagai wujud adanya rasa saling menghormati dan menghargai orang lain. Pernyataan tersebut

sejalan dengan pendapat Dwiraharjo (2011: 67) yang menjelaskan bahwa *unggah-ungguh* adalah 19 tingkah laku berbahasa menurut adat sopan santun masyarakat yang menyatakan rasa menghargai atau mengormati orang lain. Pendapat lainnya menurut Andayani (2008: 84) yang mengungkapkan *unggah-ungguh basa* merupakan perangkat aturan yang digunakan oleh pemakai bahasa Jawa dengan tujuan memelihara rasa saling menghargai atau saling menghormati kepada orang lain dalam berbahasa yang tampak pada 1) sikap serta tingkah laku; 2) tutur bahasa yang tercermin dalam pemilihan kata; dan 3) pembentukan kalimat serta lagu bicara.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *unggah-ungguh basa* merupakan kaidah yang ada pada masyarakat Jawa dalam bertutur kata atau bertingkah laku dengan memperhatikan penutur dan lawan tutur serta melihat situasi dengan tujuan menjaga kesopansantunan untuk saling menghormati serta menghargai orang lain. Mengenalkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa kepada anak berpengaruh terhadap perkembangan yang diperoleh pada periode berikutnya hingga masa dewasa dan secara praktis dapat membiasakan anak untuk berperilaku sopan.

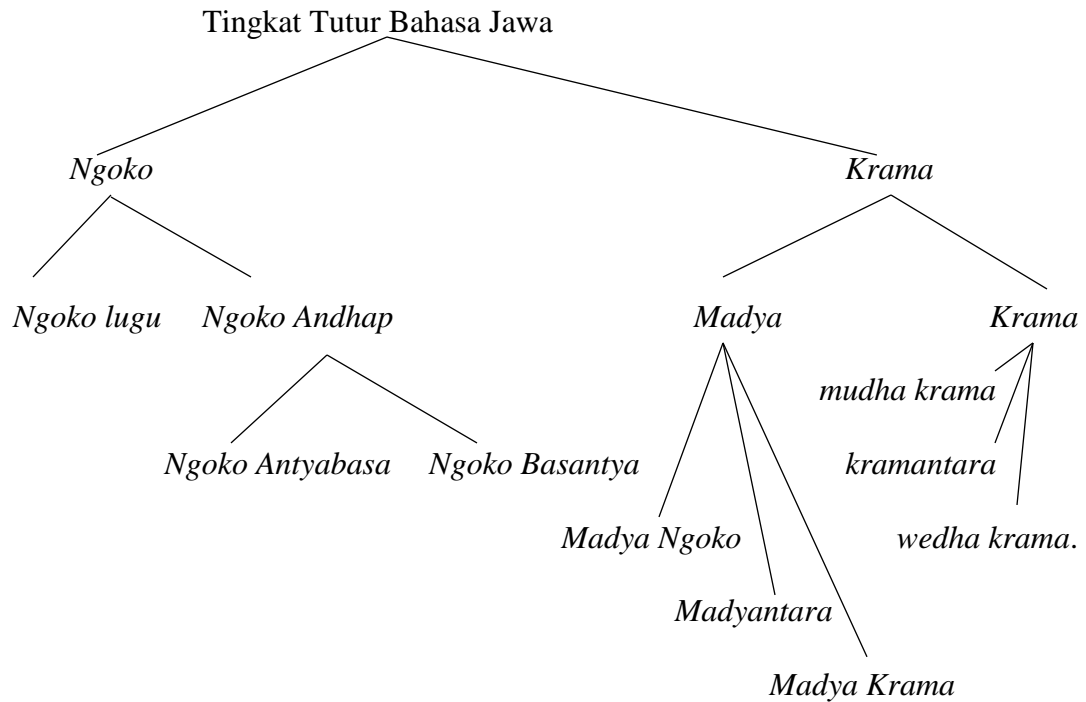
2.2.4.1 Tingkatan *Unggah-ungguh* Bahasa Jawa

Tingkat tutur atau *unggah-ungguh basa* digunakan dengan tujuan untuk menjaga kesopansantunan ketika berkomunikasi dengan mempertimbangkan orang yang menjadi lawan tutur/mitra tutur. *Unggah-ungguh* bahasa Jawa sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan dalam

unggah-ungguh bahasa Jawa mengandung nilai moral yang penting yaitu tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar ia menjadi manusia yang baik.

Pentingnya nilai moral yang terkandung dalam *unggah-ungguh* dapat diterapkan kepada anak didik ataupun generasi penerus. Pembinaan pemakaian *unggah-ungguh* bahasa Jawa kepada anak didik dan generasi muda ini dapat berfungsi untuk membentuk pribadi atau budi pekerti yang luhur. Pembinaan pemakaian *unggah-ungguh* bahasa Jawa juga dapat bermanfaat untuk menanamkan rasa bangga, kesetiaan, kecintaan terhadap bahasa Daerah atau bahasa Ibu, agar warga masyarakat *rumangsa andarbeni* ‘merasa memiliki’ dan bertanggungjawab terhadap kelestarian dan pengembangan *unggah-ungguh* bahasa Jawa (Sutardjo, 2008:47).

Terdapat beberapa kajian mengenai bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Adapun kajian-kajian tersebut terdapat dalam buku Sasangka (1994). *Karti Basa* (dalam Sasangka, 1994:1-7), disebutkan bahwa *unggah-ungguh* bahasa Jawa terdiri atas (1) *ngoko*, (2) *madya*, (3) *krama*, (4) *krama inggil*, (5) *kedhaton*, (6) *krama desa*, dan (7) kasar. Ketujuh tingkat tutur tersebut masih terbagi lagi. Tingkat tutur *ngoko* dibedakan menjadi *ngoko lugu* dan *ngoko andhap*. Tingkat tutur *ngoko andhap* juga masih dibedakan menjadi dua, yaitu *ngoko antyabasa* dan *ngoko basaantya*. Tingkat tutur *madya* dibedakan menjadi tiga, yaitu tingkat tutur *madya ngoko*, *madya krama*, dan *madyantara*. Demikian pula tingkat tutur *krama* juga dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu *mudha krama*, *kramantara*, dan *wedha krama*. Secara bagan digambarkan sebagai berikut.



Bagan 2.1 Gambar perincian tingkat tutur

Tingkat tutur bahasa Jawa menurut Poerbatjaraka (dalam Sasangka, 1994: 8) membagi tingkat tutur menjadi beberapa bagian. Menurutnya pembagian tingkat tutur hanya ada empat macam, yaitu *ngoko*, *krama*, *ngoko krama* dan *krama ngoko*. Berbeda halnya dengan Hadiwidjana (dalam Sasangka, 1994:8), ia membagi tingkat tutur menjadi empat macam dengan pembagian yang berbeda. Empat pembagian menurutnya yaitu *basa baku*, *basa krama*, *basa madya* dan *basa hurmat*. Sementara itu Sudaryanto (dalam Sasangka, 1994:8) juga membagi tingkat tutur menjadi empat macam, yaitu *ngoko*, *ngoko alus*, *krama* dan *krama alus*.

Sama halnya dengan Sudaryanto, Harjawiyana, dkk (2001: 4) dan Hardyanto dan Utami (2001) mengelompokkan *unggah-ungguh* bahasa Jawa menjadi dua yaitu *ragam ngoko* dan *ragam krama*. *Ragam ngoko* masih dibagi menjadi dua macam, yaitu *ragam ngoko lugu* dan *ragam ngoko alus*. Sementara *ragam krama* sendiri juga terbagi dalam dua macam, yaitu *krama lugu* dan *krama alus*. Dari beberapa teori ahli yang diutarakan di atas, didapatkan bahwa pembagian tingkat tutur dari Sudaryanto, Harjawiyana, dkk , Hardyanto dan Utami memiliki kesamaan. Tingkat tutur yang dikelompokkan sama yaitu *ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu dan krama alus*.

Dari beberapa kajian tentang pembagian tingkat tutur yang ada di atas, penulis menggunakan teori Sudaryanto dalam penelitian ini. Selain itu penulis juga menggunakan teori-teori milik Sasangka, Hardyanto dan Utami. Pembagian tingkat tutur oleh Sudaryanto, Hardyanto dan Utami tidak terlalu banyak membedakan. Selain itu pengelompokan tersebut lebih mudah dipahami.

2.2.4.2 Penerapan *Unggah-ungguh* Bahasa Jawa

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa tingkat tutur *unggah-ungguh* merupakan kaidah yang mengatur tindak tutur dan perilaku seseorang. *Unggah-ungguh basa Jawa* pada dasarnya terdapat dua macam, yakni *ragam ngoko* dan *ragam krama*. *Ragam ngoko* sendiri terbagi lagi ke dalam dua macam, yakni *ngoko lugu* dan *ngoko alus*. Sama halnya dengan *ngoko*, *ragam krama* juga terbagi ke dalam dua macam, yaitu *ragam krama lugu* dan *krama alus*. Penjelasan lebih lanjut akan dijelaskan di bawah ini, merujuk pada penjelasan Sasangka.

1) Ragam *Ngoko lugu*

Menurut Sasangka (1994:46) *ngoko lugu* merupakan bahasa yang *lugu* (sederhana, wajar, alami) yang belum mengalami perubahan apapun. Kosakata dalam *ngoko lugu* menggunakan kosakata *ngoko* dan netral, tanpa ada kosakata *krama*, *krama inggil*, ataupun *krama andhap*. *Ngoko lugu* digunakan oleh peserta tutur yang mempunyai hubungan akrab/intim, dan tidak ada usaha untuk saling menghormati.

Contoh :

(1) *Aku kulina turu awan*

‘Saya biasa tidur siang’

(2) *Dheweke kulina turu awan*

‘Dia biasa tidur siang’

(3) *Kowe kulina turu*

‘Kamu terbiasa tidur’

2) *Ngoko alus*

Menurut Sasangka (1994:48) *ngoko alus* adalah bentuk *unggah-ungguh* yang di dalamnya tidak hanya terdiri atas kosakata *ngoko* dan netral saja, namun juga terdapat kosakata *krama inggil*, *krama andhap* ataupun *krama*. Ragam *ngoko alus* digunakan oleh peserta tutur yang mempunyai hubungan akrab, tetapi diantara mereka ada usaha untuk saling menghormati. Berikut kaidah pembentukan *ngoko alus* menurut Harjawiyana dan supriya (dalam Sukoyo 2003:14-15).

- (1) Kosakata *ngoko* untuk menghormati orang lain atau lawan bicara diganti menjadi kosakata *krama inggil*.

'Pak Dhe arep tindak Semarang mengko Sore.'

Pak de akan pergi ke Semarang nanti sore.

- (2) Kosakata yang berhubungan dengan diri pribadi tetap menggunakan kosakata *ngoko*. Tidak diperbolehkan menggunakan *krama inggil* untuk diri sendiri.

- (3) Kosakata *ngoko* yang berhubungan dengan hewan, tumbuh-tumbuhan, walaupun memiliki kosakata *krama inggil*, maka tetap digunakan *ngoko*.

'perkuutut panjenengan njaluk ngombe'

Perkututmu minta air.

- (4) Awalan, sisipan, akhiran tetap menggunakan *ngoko*, kecuali awalan *-kok*, dan akhiran *-mu*. Awalan *-kok*, dan akhiran *-mu* diganti dengan kata *panjenengan*.

'Aku diparingi roti budhe'

Aku diberi roti budhe.

'bukuku apa panjenengan asta?'

Bukuku apakah di bawa kamu?

- (5) Kata ganti untuk pembicara *aku*, untuk lawan bicara *panjenengan*, dan untuk orang yang dibicarakan *panjenengane* (yang dihormati) dan *dheweke* (yang tidak perlu dihormati).

'Aku dhek mau weruh panjenengan karo garwane ning pasar'

3) *Krama lugu*

Menurut Sasangka (1994:53) *krama lugu* merupakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang tingkat kehalusannya rendah. Namun, dibanding *ngoko alus*, *krama lugu* lebih halus. Masyarakat awam menyebut *krama lugu* dengan *krama madya*. *Krama lugu* digunakan oleh peserta tutur yang belum atau tidak akrab, misalnya baru kenal. Adapun kaidah pembentukan menurut Sukoyo (2013:16) sebagai berikut.

- (1) Kosakata *ngoko* yang memiliki padanan dalam leksikon *krama*, maka diubah menjadi kosa kata *krama*, kecuali yang tidak memiliki kosa kata *krama*, maka tetap menggunakan kosa kata *ngoko*.
- (2) Kosa kata *ngoko* yang berhubungan dengan diri pribadi, jikalau memiliki padanan dalam kosakata *krama* maka diubah menjadi *krama*.
- (3) Awalan *di-* diubah menjadi *dipun*, awalan *kok*, diubah menjadi *sampeyan*, ater-ater *dak-*, diubah menjadi *kula*.

Berikut contohnya.

‘*Sampeyan sampun nedha, Pak?*’

Anda sudah makan, Pak?

‘*Samenika semah kula nyambut damel wonten Yogya.*’

‘Sekarang suami/istri saya bekerja di Yogya’

‘*Kula suwun panjenengan kersa tindak temanggung*’

4) *Krama alus*

Yang dimaksud *krama alus* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua kosakatanya terdiri atas kosakata *krama* dan dapat ditambah dengan kosakata *krama inggil* atau *krama andhap*. Kosakata *madya* dan *ngoko* tidak pernah muncul dalam ragam ini. Selain itu, kosakata *krama inggil* atau *krama andhap* secara konsisten selalu digunakan untuk penghormatan terhadap mitra wicara. Adapun kaidah pembentukan *ngoko alus* menurut Harjawiyana dan supriya (dalam Sukoyo 2013:14-15).

- (1) Kata ganti untuk pembicara *kula*, untuk lawan bicara *panjenengan*, dan untuk orang yang dibicarakan *panjenengane* (yang dihormati), dan *piyambakipun* (yang tidak perlu dihormati).

'piyambakipun sampun sepuh tinimbang kula'

Beliau sudah tua ketimbang saya.

- (2) Kosa kata *ngoko* yang memiliki padanan *krama inggil*, maka diubah menjadi *krama alus*. Terkecuali yang berhubungan dengan diri sendiri, tetap menggunakan *krama*.

'Kula kala wingi sowan dhateng dalemipun bu Siti'

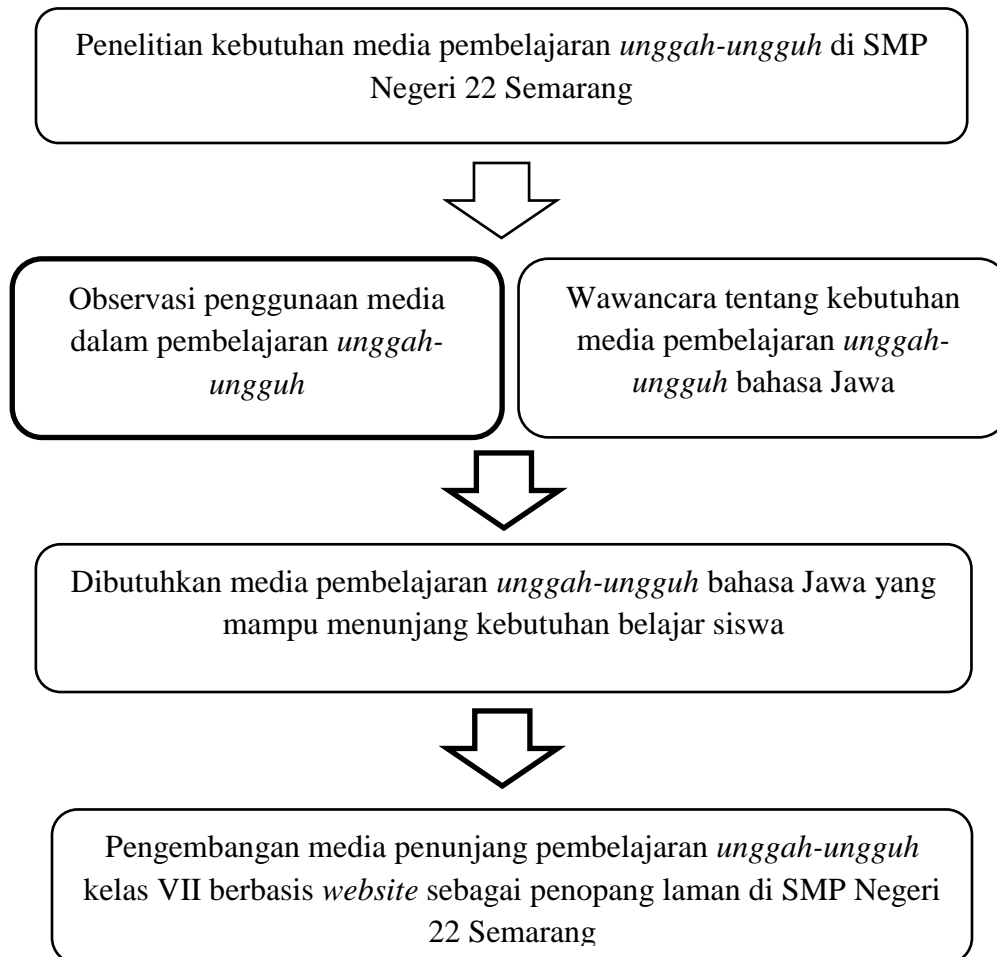
Saya waktu kemarin datang ke rumah bu Siti.

2.1 Kerangka Berpikir

Hasil pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa di SMP Negeri 22 Semarang dinilai masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru mengeluhkan kondisi siswa dalam berbahasa Jawa yang kurang tepat dan sesuai dengan *unggah-ungguh*. Padahal, pembelajaran *unggah-ungguh* memiliki kedudukan yang penting, yakni sebagai penunjang materi keterampilan berbicara ragam *krama*. Masih terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran *unggah-ungguh* bahasa Jawa menjadikan pembelajaran terkesan konvensional sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk belajar. Sementara itu alokasi waktu yang cukup terbatas membuat guru kesulitan, Agar materi tentang *unggah-ungguh* bahasa Jawa bisa dipahami siswa tanpa harus menyita waktu yang sudah dialokasikan sebelumnya.

Kesulitan-kesulitan tersebut kemudian diidentifikasi untuk selanjutnya ditemukan solusi agar proses pembelajaran *unggah-ungguh* dapat berjalan dengan baik. Setelah berkoordinasi dengan guru mata pelajaran terkait, guru memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari *unggah-ungguh* bahasa Jawa. Tidak hanya ketika di dalam kelas, akan tetapi diluar kelas juga bisa diakses dan bisa dipelajari oleh siswa. Harapannya dengan media penunjang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, dapat tercipta media pembelajaran yang lebih inovati dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi terkait *unggah-ungguh* tersebut.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, penulis akan membuat media pembelajaran *unggah-unduh* bahasa Jawa berbasis *Website*. Mengingat SMP Negeri 22 Semarang sudah memiliki laboratorium komputer yang nantinya bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran melalui *Website*. Selain itu, melalui *Website*, siswa bisa mengakses dan mempelajari *unggah-unduh* di rumah masing-masing. Pemilihan materi disesuaikan dengan kompetensi yang menunjang pembelajaran ragam *krama*. Dengan dibuatnya media ini, diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam mempelajari *unggah-unduh* bahasa Jawa. Penelitian ini digambarkan dalam bagan berikut.



Bagan 2.1 Kerangka berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran *unggah-unggah* berbasis *Website* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa kelas VII di SMP Negeri 22 Semarang, maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

Siswa kelas VII dan guru bahasa Jawa di SMP Negeri 22 Semarang membutuhkan media penunjang pembelajaran *unggah-unggah* bahasa Jawa. Hal tersebut dikarenakan belum adanya media penunjang pembelajaran yang dapat di pelajari diluar pembelajaran formal. Selain itu berdasarkan pada angket kebutuhan, banyak siswa yang mengalami kesulitan terkait pembelaran *unggah-unggah*, khususnya dalam memahami bahasa Jawa ragam *krama*.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu media penunjang pembelajaran *unggah-unggah* berbasis *website*. *Web* terdiri dari bagian utama atau beranda utama dan bagian sub-menu materi. Bagian menu utama meliputi berita pendidikan, dokumentasi kegiatan dan informasi seputar sekolah. Bagian menu materi meliputi materi penunjang pembelajaran *unggah-unggah* bahasa Jawa. *Website* tersebut di topang berbagai laman menu. Salah satunya laman menu materi *unggah-unggah* yang diberi nama Pijar. Media *unggah-unggah* yang dihasilkan berupa contoh dialog yang dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi pendukung berwarna untuk memudahkan siswa dalam memahami. *Unggah-unggah* yang disusun lengkap dengan empat ragam.

Selain contoh dialog, menu pembelajaran tersebut dilengkapi dengan materi penjelasan terkait *unggah-unggah*, latihan soal dan glosarium. Adapun hasil contoh ragam yang ditulis dalam *website* tersebut antara lain *Sinau Bareng, Guru Anyar, Prakarya, Kliping, Sowan simbah, Pamit Bapa lan Ibu, Matur Pak guru, Nampi Tamu, Sinau, Kerja Bakti, Adicara Arisan, Tuwi Pak Dhe*. Dengan pengembangan media berbasis *website*, pembelajaran *unggah-unggah* tidak hanya terbatas didalam kelas saja, akan tetapi bisa digunakan diluar pembelajaran formal.

Saran dari Bapak Pratama Bayu Widagdo selaku dosen ahli media dalam skripsi ini yaitu konsistensi paragraf agar lebih diperhatikan agar pembaca merasa nyaman. Selain itu, konsistensi dalam menggunakan ilustrasi juga perlu untuk di teliti kembali. Penggunaan gambar ilustrasi harus memperhatikan tingkat proporsinya, baik dari segi ukuran *frame* maupun ketepatan penempatan. Penempatan menu yang tidak sesuai untuk di hapus dan dipindahkan pada menu yang sesuai. Adapun saran dari Ibu Sri Prastiti selaku dosen ahli materi skripsi ini yaitu agar pemilihan tema dan isi dialog harus disesuaikan. Tema dan isi yang tertera harus sejalan agar mempermudah siswa dalam memahami. Saran lainnya agar lebih memperhatikan kembali aspek tata tulis bahasa Jawa. Kemudian ada beberapa penyusunan kalimat yang perlu diperbaiki agar lebih efektif dan mudah dipahami. Saran selanjutnya yaitu terkait kesantunan berbahasa, tingkat tutur dan kosistensi dalam penelitian nama.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran yang disampaikan dalam penelitian ini. Saran tersebut antara lain sebagai berikut.

Bagi guru bahasa Jawa di SMP Negeri 22 Semarang, media pembelajaran *unggah-unggah* berbasis *Website* ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah

Bagi siswa dapat mengakses dan membaca menu *unggah-unggah* sebagai pembelajaran terhadap materi terkait *unggah-unggah*. Siswa bisa mengakses tidak hanya ketika pembelajaran di dalam kelas, akan tetapi juga bisa akses di manapun dan kapanpun.

Bagi sekolah *Website* tersebut dapat dikembangkan dengan menambah konten-konten pendidikan, agar menjadi sarana penunjang pembelajaran sekaligus sarana informasi bagi siswa di SMP Negeri 22 Semarang.

Saran selanjutnya yaitu oleh karena penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, bagi penulis selanjutnya disarankan agar mengembangkan media penunjang pembelajaran *unggah-unggah* tersebut dengan menambahkan beberapa program lainnya. Selain itu perlu kajian lebih lanjut berkaitan dengan keefektifan media yang dikembangkan.

Daftar Pustaka

- Ahsudi. 2016. *Upaya peningkatan keterampilan berbicara dengan unggah-ungguh bahasa Jawa melalui metode pembelajaran bermain peran (role playing) pada siswa kelas XI di SMA Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang*. Jurnal Progam Studi Penndidikan Bahasa dan Sastra Jawa. UMP.Vol.8 No. 1.
- Akbar. 2016. *Penerapan Strategi Pembelajaran Afektif Dalam Pembelajaran Unggah-ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar*.Jurnal Pendidikan Ke-SD-an. Vol. 2. No. 2.
- Andayani. 2008. *Eksistensi Paragidma Unggah-ungguh Bahasa jawa sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Masyarakat Jawa*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Arsyad,Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayu . 2017. *Damel Media Pasinaon POP-UP Unggah-ungguh Tata Krama Mlampah Tumrap Siswa Kelas VII*.Jurnal Penelitian Mahasiswa. Vol. 6 No. 2.
- Chaeruman, Uwes Anis. 2013.*Merancang Blended Learning yang Membelajarkan*. Seminar Nasional dan Kongres Alumni, UNS Solo: November. 2013. Hal. 8-11.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Dwiharjo, Maryono. 2011. *Bahasa Jawa krama*. Surakarta: Pustaka Cakra.
- Engkoswara & Entang, Moch. 1982. *Pembaharuan Dalam Metode Pengajaran*. Jakarta: Dulang Mas Kerta.
- Gagne, R. M. (Ed). 1987. *Instructional Technology: Foundations*. Hillsdale: Lawrence erlmaum associates , publishers.
- Gerlach, V.G dan Ely, D. P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Hardyanto, dan Esti Budi Utami. 2001. *Kamus Kecil Bahasa Jawa*. Semarang: Lembaga Pengembangan Sastra dan Budaya.

- H.A.R Tilaar. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Harjawiya, Haryana dan Th. Supriya. 2001. *Marsudi Unggah-ungguh Basa Jawa*. Yogyakarta: kanisius.
- Hujair Ah. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nasution, S. 2000. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pujiriyanto. (2013). “Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran”. Yogyakarta: UNY Press.
- Puspitoningrum & Rahmayantis. 2017. *Introducing “Undha-usuk” Javanese Language Through Children Drama Performance In Festival Kampoeng Pejoeang at Trate, Ngadiluwih*. Journal Of Intensive Studies On Language, Literature, Art, And Culture.
- Putri. 2015. *Pengembangan Media Kamus Putar Jinantra Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Basa Ngoko dan Krama untuk Siswa Kelas V SDN Babatan V Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan. Unesa. Vol.6. No.2.
- Rachmansyah, Farid. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbicara Ragam Krama Menggunakan Blog Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*”. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief. S, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Rajawali.
- Sasangka, Sry Satria Tjatur Wisnu. 1994. *Tingkat Tutur Bahasa Jawa Berdasarkan Leksikon Pembentuknya*. Surabaya: Yayasan Djojo Bojo.

- Subroto, dkk. 2008. *Endangered Krama and Krama inggil Varieties Of the Javanese Language. Jurnal Linguistik Indonesia*. Tahun Ke 26.No.1.
- Sudiatmanto. 2012. *Peningkatan Prestasi belajar bahasa Jawa materi unggah-ungguh basa dengan menerapkan pembelajaran kontekstual pada siswa kelas VII-E SMP negeri Pogalan Trenggalek semester II taun 2012/2013*. Jurnal Pendidikan Nasional. Vol. 5. No. 1.
- Sudikan, Setya Yuwana. 2017. melakukan penelitian dalam jurnalnya yang berjudul *Learning Model Of Unggah-ungguh Basa Oriented To Noble Behaviour In SMP (Junior High School) Jawa Timur (East Java) Indonesia*. Journal Of Education and Practice.Vol. 8, No. 9.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D (cetakan ketujuh)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sukoyo, Joko. 2013. *Kamus Bahasa Jawa (ngoko-krama-krama inggil-bahasa Indonesia)*. Surakarta: Yumas Pustaka.
- Sutardjo, Imam. 2008. *Kawruh Basa Saha Kasusastran Jawi*. Surakarta: Jurusan Sastra Daerah FSSR UNS.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widhyastuti, Esti. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar*.Skripsi. Yogyakarta:Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.