

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNGGAH UNGGUH BASA UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV

Mahfudz, Dwi Lestari Rukayati, Zahrotun Nisrina, Liya Nofita Arum, Rani Setiawaty, Fatikhatun Najikhah
Universitas Muria Kudus

202033308@std.umk.ac.id, 202033309@std.umk.ac.id, 202033333@std.umk.ac.id,
202033347@std.umk.ac.id, rani.setiawaty@umk.ac.id, fatikhatun.najikhah@umk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk media komik unggah-ungguh Bahasa Jawa sebagai media pembelajaran unggah-ungguh Bahasa Jawa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model Borg and Gall. Tahapannya yaitu: 1) studi pendahuluan, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba terbatas. Metode pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket. Setelah produk awal media dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk mendapatkan media yang layak. Media yang sudah layak lalu diuji cobakan pada 7 siswa kelas IV SD 5 BAE KUDUS. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi adalah cukup layak dengan persentase 59%, berdasarkan hasil validasi ahli media adalah layak dengan persentase 86,7%, berdasarkan hasil angket respon guru dengan kategori sangat layak dengan persentase 92,5%, angket respon siswa dengan kategori Sangat layak dengan presentasi 97,5%, hasil dari pretest siswa adalah 50,4, dan hasil posttest adalah 75,7. Sehingga memiliki kemajuan 50,1%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran komik unggah ungguh basa untuk pembelajaran Bahasa Jawa sangat efektif dan cocok untuk pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi unggah ungguh dengan hasil signifikansi Uji T sebesar $0,002 < 0,05$ yang berarti H_0 diterima.

Kata Kunci ; pengembangan media komik, unggah ungguh bahasa Jawa

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat perantara yang memuat inti pembelajaran dan informasi pembelajaran (Nabilah & Subrata, 2021). Media sering disebut dengan sarana yang berfungsi untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi suatu materi pembelajaran terhadap peserta didik secara maksimal. Pemanfaatan media pada saat kegiatan belajar mengajar dapat mempermudah pendidik dalam memberikan pesan serta dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Tujuan pemanfaatan media adalah untuk menciptakan komunikasi yang baik antara guru dan siswa (Kasimah, Rufii, & Muhyi, 2020). Dalam memilih media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik serta kemampuan guru dalam memanfaatkan media tersebut

maka akan tercapai suatu tujuan belajar mengajar. Kata media bermula dari bahasa Latin yang bentuknya jamak dari kata “*medium*”. Arti media dengan cara literal yaitu “perantara” atau “pengantar”. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan aktivitas belajar siswa (Lusiana, Rahmawati, & Dewi, 2020)

Media belajar mengajar dikenal dengan sarana yang dipergunakan untuk memberikan informasi ketika kegiatan belajar peserta didik agar peserta didik lebih tertarik ketika melakukan aktivitas belajar (Darmayanti, 2021). Media belajar mengajar yaitu alat yang dimanfaatkan sebagai transfer pesan dari pengirim kepada penerima, guna menumbuhkan daya pikir, perasaan, dan pusat perhatian sehingga menarik minat siswa untuk mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran guna memenuhi barometer tujuan pembelajaran yang efektif. Manfaat media belajar dari penggunaannya yaitu dapat memperjelas pesan dan informasi (Puspita & Jadmiko, 2022). Siswa SD, SMP dan SMA atau sederajat wajib mendapatkan mata pelajaran Bahasa Jawa, yang mana pernyataan tersebut terdapat di peraturan Gubernur Jawa Timur nomor 19 tahun 2014 bahwasannya mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di sekolah. Muatan lokal dimaksudkan untuk mengembangkan potensi sebagai bagian dari peningkatan mutu pendidikan (Irianto, Wijayanti, & Utami, 2022).

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SD 5 BAE menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran Bahasa Jawa terutama materi unggah-ungguh, siswa belum memahami penggunaan unggah-ungguh dengan benar. Bahasa Jawa memiliki nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, diantaranya yaitu nilai kesopanan, tata krama, dan tingkat tutur kata (Ratri & Damayanti, 2022). Unggah-ungguh basa merupakan aturan yang ada dalam lingkungan masyarakat Jawa dalam bertutur kata dan bertingkah laku dengan orang lain guna menghormati atau menghargai lawan yang diajak bicara (Subrata, 2021). Pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa tidak hanya mengatur penggunaan bahasa ngoko dan krama, tetapi juga meliputi sikap dan tata krama (Widyahastuti, 2016).

Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa merasa kesulitan terhadap kemampuan dalam basa krama, karena dalam buku bahasa jawa siswa kebanyakan menggunakan basa krama dalam penulisannya. Alhasil siswa sering mengalami kesalahan dalam memahami bahasa, yang disebabkan pada keseharian peserta didik lebih sering menggunakan basa ngoko. Padahal bahasa jawa merupakan bahasa asli yang mereka miliki (Nazhiroh , Jazeri, & Maunah, 2021). Dalam kegiatan belajar mengajar, materi pembelajaran yang disampaikan hanya bersumber dari buku ajar tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung. Munculnya rasa bosan pada siswa dan siswa tidak tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru ketika belajar Bahasa Jawa diakibatkan oleh guru belum optimal dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Komponen penting pada proses pembelajaran ada 4 komponen yaitu bahan ajar, suasana belajar, media, dan sumber belajar (Nurrohman, 2018). Pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya dipaparkan melalui verbal sehingga memungkinkan adanya verbalisme yang berarti siswa hanya mengetahui kata tanpa memahami makna yang terdapat pada kata tersebut (Sari, 2016). Dari informasi yang diperoleh tersebut, ditemukan kesenjangan dalam kegiatan belajar unggah-ungguh Bahasa Jawa, sehingga dikembangkan media komik unggah-ungguh basa untuk digunakan dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa.

Fungsi utama dalam bahasa jawa yaitu sebagai lambang daerah, lambang identitas daerah, dan alat perhubungan keluarga dan masyarakat daerah (Nurrohman, 2018). Unggah-ungguh basa Jawa secara etik dapat dibedakan atau dibagi menjadi dua yaitu berupa ngoko (ragam ngoko) dan berupa krama (ragam krama). Penerapan unggah-ungguh basa Jawa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari yaitu digunakan sebagai alat komunikasi yang mempunyai nilai positif serta memiliki nilai keindahan dalam berbahasa. (Septiani & Widiastuti, 2020). Unggah-ungguh basa merupakan sebuah tatanan yang mengatur bagaimana seseorang berkomunikasi dengan layak (Nugroho, 2016).

Media komik unggah-ungguh bahasa Jawa merupakan sebuah media yang berisi tentang suatu cerita dilengkapi dengan gambar kemudian disisipkan materi Bahasa Jawa terutama materi unggah-ungguh basa. Media komik ini mampu

mempermudah siswa dalam memahami berbagai ragam bahasa yang digunakan saat berbicara memakai unggah-ungguh bahasa Jawa. Selanjutnya, tampilan yang dimiliki media komik sangat menarik dikarenakan terdapat gambar berwarna, fleksibel dan mudah untuk dibawa. Media komik juga tergolong media yang variatif serta dapat membuat keaktifan siswa ketika kegiatan belajar mengajar menjadi meningkatkan.

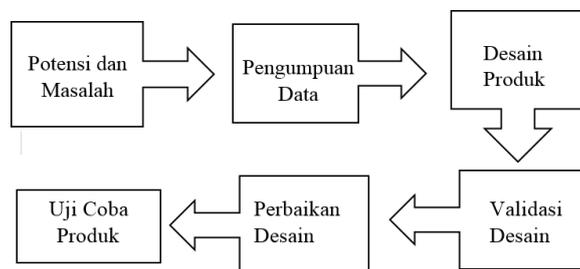
Keunikan dari media komik unggah-ungguh basa ini adalah pada proses belajar mengajar berlangsung dapat menumbuhkan pengetahuan baru yang akan merangsang daya pikir siswa dan mampu menunjukkan tanggapan positif dari penerima pesan. Selain itu, dapat meningkatkan perbendaharaan kosa kata siswa. Kelebihan komik unggah-ungguh basa yang lain ialah pemberiannya terkandung cerita yang kuat dan elemen visual. Penggambaran rupa dalam setiap tokoh komik menyebabkan terlibatnya pembaca secara emosional sehingga meningkatkan rasa tertarik pembaca untuk membaca sampai selesai. Jadi, dengan media komik unggah-ungguh basa, siswa tidak hanya belajar melalui media kata-kata, tetapi ada gambar yang dapat memberikan informasi atau pesan yang lebih detail kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Unggah- Ungguh Basa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas IV”. Adapun, fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk media komik unggah-ungguh Bahasa Jawa sebagai media pembelajaran unggah- ungguh Bahasa Jawa kelas IV.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D), Tujuan dari metode penelitian dan pengembangan ini yaitu digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik dan respon guru terhadap produk Komik Unggah Ungguh Basa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah ungguh bahasa yang dikembangkan untuk peserta didik sekolah dasar kelas IV SD 5 BAE Kudus.

Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Komik Unggah Ungguh Basa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah ungguh menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Produk yang dihasilkan berupa Komik Unggah Ungguh Basa yang bisa dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa yang berimplementasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model *Borg and Gall* dalam Sugiyono (2014) meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, (6) Uji Coba Produk terbatas, beberapa tahap sebagai berikut ;



Gambar 1. Tahap Penelitian *Research and Development*

Model ini memiliki langkah-langkah yang tepat dengan penelitian pengembangan pendidikan karena penelitian ini menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk tertentu dengan melakukan beberapa uji ahli seperti uji materi, uji media, uji coba produk ke peserta didik dan respon guru terhadap produk tersebut. Dalam pengembangan penelitian ini dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk yang siap diterapkan di suatu

lembaga pendidikan. Namun peneliti membatasi sampai langkah ke 6/uji coba produk Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa Komik Unggah Ungguh Basa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah ungguh bahasa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar penilaian ahli materi, lembar penilaian ahli media, lembar *pretest*, lembar *posttest*, lembar respon guru dan siswa. Analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan media pembelajaran Komik Unggah Ungguh Basa materi unggah ungguh yang sudah direvisi. Hasil yang didapatkan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki Komik Unggah Ungguh Basa. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu berupa analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan yaitu dengan cara perhitungan rata-rata. Sebagaimana data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu data kuantitatif yang berupa angka, dan data kualitatif yang berupa kata. Data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif perhitungan rata-rata sedangkan data kualitatif akan dianalisis dengan cara logis dan memiliki makna. Hasil analisis deskriptif ini kemudian digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa Komik Unggah Ungguh Basa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah ungguh bahasa untuk kelas IV SD 5 BAE Kudus.

Kelayakan dari media Komik Unggah Ungguh Basa yaitu pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah ungguh bahasa, dapat diketahui melalui hasil analisis para ahli, yaitu : 1) review oleh ahli bidang studi Bahasa Jawa yaitu seorang dosen yang bernama Muchamad Arsyad Fardani S.Pd., M. Pd. yang mengajar di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus pada rumpun ilmu Bahasa Jawa, 2) review oleh ahli media yaitu seorang dosen yang bernama F. Shoufika Hilyana S. Si., M.Pd. yang mengajar di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, 3) respon peserta didik kelas IV SD 5 BAE Kudus, 4) respon guru kelas IV SD 5 BAE Kudus. Melalui cara tersebut diharapkan mampu mempermudah dalam memahami data untuk tahap selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media Komik Unggah Ungguh Basa pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah ungguh

bahasa yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan acuan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban dalam instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk validasi materi, validasi media, dan angket respon guru.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert (Sugiyono, 2014)

Skor	Kriteria
1	Kurang Layak
2	Cukup Layak
3	Layak
4	Sangat Layak

Setelah data dari ahli media dan ahli materi didapatkan, kemudian data akan dianalisis untuk menentukan hasil persentase menggunakan rumus di bawah ini:

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

ρ = Angka persentase F = Frekuensi

N = Nilai maksimal

Persentase kelayakan yang didapatkan dari perhitungan tersebut kemudian dianalisis dengan tabel kategori berdasarkan kriteria tingkat kevalidan yang sudah ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
76% - 100%	Layak
56% - 75%	Cukup Layak
40% - 55%	Kurang Layak
0% - 39%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian pengembangan ini yaitu media komik materi unggah ungguh basa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV di SD 5 BAE, Baekrajan. Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Penelitian ini menggunakan pengembangan yang dilakukan oleh Bord and Gall melalui tahapan dalam penelitian meliputi :

A. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini dilaksanakan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh sebuah permasalahan pada kelas IV SD 5 BAE khususnya pada materi unggah ungguh basa. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami basa krama dalam pembelajaran Bahasa Jawa dan kurangnya kemampuan peserta didik dalam berbahasa krama. Hal itu disebabkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan potensi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran khususnya pada materi unggah ungguh basa.

B. Pengumpulan Informasi

Dalam tahap pengumpulan informasi ini dilaksanakan guna memperoleh data yang akan digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang akan dikembangkan melalui sumber berupa yang pertama ialah wawancara kepada guru kelas IV, yang kedua dari beberapa sumber seperti jurnal, buku, dan internet.

C. Desain Produk

Setelah tahap pengumpulan informasi dilakukan, tahap berikutnya adalah desain produk. Desain media komik yaitu dengan menyesuaikan materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Komik unggah unggah di desain menggunakan aplikasi Pixton komik unggah unggah basa termasuk kedalam media visual. Dalam komik ini berisi tiga judul cerita yang bahasanya menggunakan bahasa jawa yaitu krama dan ngoko. Di komik ini terdapat latar belakang tempat, waktu yang sangat jelas, disamping itu tokoh yang dipilih juga yang sesuai agar siswa paham

dengan apa yang dibaca. Komik ini juga menggunakan pemilihan warna-warna terang yang dapat menarik perhatian siswa.



Gambar 2 . Tampilan Depan Desain Produk



Gambar 3. Tampilan Isi Desain Produk

D. Validasi Produk.

Tahap selanjutnya yaitu validasi atau penilaian oleh para ahli baik ahli materi maupun ahli media. Masing-masing validator merupakan ahli pada bidang yang terkait dengan permasalahan. Tahap validasi media ini dilaksanakan sebagai uji kevalidan sebelum media diterapkan kepada peserta didik. Dalam tahap validasi peneliti menggunakan instrumen yakni angket penilaian ahli media. Adapun hasil validasi oleh ahli media sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

No	Aspek Validasi	Hasil Validasi	Kategori
1.	Uji Materi	59%	Cukup Layak
2.	Uji Media	86,7%	Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat dipaparkan bahwa hasil uji ahli materi mendapatkan persentase 59% dengan kategori cukup layak, serta hasil dari uji ahli media yaitu mendapatkan persentase 86,7% dengan kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik unggah unggah dapat atau layak diterapkan pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah unggah Bahasa Jawa.

E. Respon Guru

Hasil penilaian guru kelas IV SD 5 BAE pada media komik unggah unggah basa dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Respon Guru

No	Aspek Validasi	Hasil Skor	Kategori
1.	Respon Guru	92,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari angket respon guru yaitu 92,5% dengan kategori sangat layak, oleh sebab itu media komik unggah unggah basa layak untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa jawa materi unggah unggah.

F. Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap produk sebagai berikut!

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

No	Aspek Validasi	Hasil Skor	Kategori
1.	Respon Siswa	97,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata- rata dari angket respon siswa yaitu 97,5% dengan kategori sangat layak. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik unggah ungguh dapat menambah minat belajar siswa dan juga menarik perhatian siswa.

G. Uji Coba

Setelah dilakukannya validasi dan revisi media, langkah selanjutnya ialah uji coba media. Hal ini dilaksanakan guna mengetahui keefektifan media komik unggah ungguh basa. Uji media dilakukan kepada 7 peserta didik kelas IV SD 5 BAE. Pelaksanaan uji coba media terdapat langkah- langkah kegiatan, yaitu meliputi :

1. Sebelum media komik di uji cobakan, peserta didik diberikan lembar pre-test guna mengetahui seberapa pemahaman awal peserta didik mengenai materi unggah-ungguh basa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.
2. Selanjutnya, peneliti menjelaskan cara penggunaan media komik serta penjelasan singkat mengenai materi unggah ungguh basa.
3. Peserta didik melakukan praktik dengan menggunakan media komik unggah ungguh basa
4. Setelah selesai, peserta didik diberikan lembar post-test guna mengetahui seberapa pemahaman peserta didik mengenai materi unggah ungguh basa setelah menggunakan media komik.
5. Peserta didik diberikan lembar angket guna mengetahui respon peserta didik pada media komik materi unggah ungguh basa.

Gambar 4. Uji Coba Produk



Pada kegiatan uji coba media dilaksanakan pengujian bertujuan guna mengetahui keefektifan media komik unggah unggah basa. Dapat dilihat dari hasil nilai dari pre-test dan post-test yang dikerjakan oleh peserta didik, yang disajikan berikut ini :

**Gambar 5. Hasil Pre-test dan Post-test
 Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	50,4286	7	14,05770	5,31331
	Post Test	75,7143	7	4,49868	1,70034

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan rata nilai pre-test dan post-test yaitu 50 dan 75. Jadi, terdapat peningkatan sebesar 50% atau sama dengan 25 point.

H. Hasil Uji T

Berdasarkan pengujian hipotesis, dengan taraf signifikan yaitu 0,05 atau 5%. Dengan hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 BAE KUDUS ketika belajar menggunakan komik unggah unggah basa.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 BAE KUDUS ketika belajar menggunakan komik unggah unggah basa.

Apabila nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Gambar 6. Hasil Uji T

Paired Samples Test										
Paired Differences										
95% Confidence Interval of the Difference										
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)		
Pair 1	Pre Test - Post Test	-25,28571	13,17465	4,97955	-37,47023	-13,10119	-5,078	6	,002	

Berdasarkan gambar diatas, yaitu hasil dari Uji T menggunakan aplikasi SPSS maka dapat disimpulkan bahwa diperoleh hasil yang signifikan 0,002 lebih kecil dari 0,05. Jadi komik unggah ungguh basa pada pembelajaran Bahasa Jawa dapat diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam metode *Research and Development* (R&D), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media komik unggah ungguh basa efektif untuk dijadikan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Jawa materi unggah ungguh basa pada kelas IV SD 5 BAE KUDUS. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi adalah cukup layak dengan persentase 59%, berdasarkan hasil validasi ahli media adalah layak dengan persentase 86,7%, berdasarkan hasil angket respon guru adalah sangat layak dengan persentase 92,5%, angket respon siswa 97,5%, hasil dari pretest siswa adalah 50,4, dan hasil posttest adalah 75,7. Sehingga memiliki kemajuan 50,1%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran komik unggah ungguh basa untuk pembelajaran Bahasa Jawa sangat efektif dan cocok untuk pembelajaran Bahasa Jawa dengan materi unggah ungguh dengan hasil signifikansi Uji T sebesar $0,002 < 0,05$ yang berarti H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Darmayanti, R. Y. (2021). pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Ungguh Ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dan Krama Pada Siswa Kelas IV . *JPGSD, Volume 09 Nomor 10*, 3399 - 3409.

- Irianto , S., Wijayanti , O., & Utami, W. D. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Bahasa Jawa Materi Unggah Ungguh Basa Berbasis Model Pembelajaran Picture and Picture di Kelas V . *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, Volume 3* (pp. 1339-1344). Madiun: Universitas PGRI Madiun.
- Kasimah, Rufii, & Muhyi, M. (2020). Pengembangan Media Bergambar Bahasa Krama Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 2 SDN MAGERSARI SIDOARJO . *SOSIOEDUKASI : Journal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial, Volume 9 Nomor 01*.
- Lusiana, N., Rahmawati, F., & Dewi, N. G. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Education Graphic Comic Dalam Unggah Ungguh Basa Mata Pelajaran Bahasa Daerah SD. *National Conference PKM Center Sebelas Maret University*, (p. 332). Solo.
- Nabiilah , N., & Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah Ungguh Basa Kelas IV. *JPGSD, Volume 09 Nomr 07*, 2802-2815.
- Nazhiroh , S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Volume 06 Nomor 03*.
- Nugroho, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Kamus Saku Unggah Ungguh Basa Jawa Kelas IV SDN TAMBAKREJO PURWOREJO. *Jurnal Student UNY*.
- Nurrohman, M. F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Matapelajaran Bahasa Jawa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 8*.
- Puspita, L. E., & Jadmiko, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Averger Untuk Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri 01 Sumberdadi. *Sultra Education Journal*, 153-158.
- Ratri, R. N., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Permainan Kartu Kokoma (Kosakata Ngoko Krama) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD, Volume 10 Nomor 9*, 1999-2008.
- Sari, R. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bahasa Jawa Untuk Kelas III SDN CATURTUNGGAL 6. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 28*.
- Septiani, S., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Iteraktif Unggah Ungguh Basa Jawa Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume 9 Nonor 6*, 851.
- Subrata, H. (2021). Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Unggah Ungguh Bahasa Jawa. *Volume 09, Nomor 10* .
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.

Bandung: Alfabeta .

Widyahastuti, E. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3*.