

Penerapan Media Pembelajaran *Education Graphic Comic* Dalam Unggah Ungguh Basa Mata Pelajaran Bahasa Daerah SD Penerapan Media Pembelajaran *Education Graphic Comic* dalam Unggah Ungguh Basa Mata Pelajaran Bahasa Daerah SD

Nunung Lusiana¹, Fitri Rahmawati¹, Nadia Grapilia Permata Dewi¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
 Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: nununglusianaaa@student.uns.ac.id

Abstrak. Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran termuat dalam kurikulum SD yang terdapat pada muatan lokal. Pembelajaran Bahasa Jawa dalam sekolah baik sekolah dasar, sekolah menengah sampai perguruan tinggi tidak hanya mengajarkan bahasa dan sastra, namun juga terdapat nilai-nilai budaya serta budi pekerti di dalamnya. Salah satunya terdapat pada materi Unggah -Ungguh Basa, yang mengajarkan siswa untuk berbahasa dengan baik dan sopan. Menurut Endraswara Unggah- ungguh basa adalah sebuah tatanan yang berfungsi untuk mengatur bagaimana seseorang berkomunikasi secara santun atau beradab dengan orang lain. Santun dan beradab maksudnya adalah sesuai dengan situasi , tujuan dan pesan yang akan disampaikan.

Media Education Graphic Comic merupakan media pembelajaran yang baru dan dikemas secara menarik. Tujuan pembuatan media tersebut agar anak-anak tertarik mempelajari unggah –ungguh bahasa Jawa dan terjadi penanaman secara tidak langsung, karena penyaluran materi berisi gambar yang menarik sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna bermakna. Education Graphic Comic menggambarkan kehidupan sehari-hari seorang anak di masyarakat. Dengan menerapkan unggah-ungguh basa, diharapkan media ini dapat menjadi sebuah media bermakna yang dapat mengubah sikap siswa melalui hal kecil yang mudah diingat.

Hasil yang diperoleh yaitu anak merasa lebih tertarik untuk mempelajari pelajaran yang berhubungan dengan Unggah-Ungguh Basa karena media yang di tawarkan menyenangkan. Dari penggunaan media tersebut telah menunjukkan pembentukan kepribadian anak yang sesuai dengan Unggah-ungguh kepada orang yang lebih tua . Dari analisis ini menunjukkan bahwa anak didik telah lebih memahami materi mengenai Unggah Ungguh Basa yang guru tanamkan. Hal ini ditandai dengan analisis Research and Developmen yang dilakukan oleh Peneliti. Telah diperoleh hasil yang signifikan pada kepribadian dan sikap anak kepada Orang tua mengenai tatanan berbahasa. Media ini berpotensi diterapkan dalam setiap sekolah dasar dengan kapasitasnya yang tinggi dan bervariasi.

1. Pendahuluan

Dalam Unggah - ungguh basa Jawa adalah bagian dalam basa Jawa yang meliputi adat sopan santun, etika, tata susila dan tata karma hal ini seperti yang dikutip dari Aryo Bimo Setiyanto (2007:26). Unggah Ungguh Basa tentu akan lebih menarik perhatian siswa jika disajikan dengan media pendukung. 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.

Media Education Graphic Comic merupakan media pembelajaran yang baru dan dikemas secara menarik agar siswa tertarik mempelajari unggah –ungguh bahasa. Pembuatan media tersebut



agar anak-anak tertarik dan terjadi penanaman secara tidak langsung karena penyaluran materi berisi gambar yang menarik sehingga dapat bermakna. Education Graphic Comic menggambarkan kehidupan sehari-hari seorang anak di masyarakat. Dengan menerapkan unggah-ungguh basa, diharapkan media ini dapat menjadi sebuah media bermakna yang dapat mengubah sikap siswa melalui hal kecil yang mudah diingat siswa seperti gambar atau cerita yang tersaji dalam Education Graphic Comic.

Metode penelitian yang digunakan untuk membuat media Education Graphic Comic ini yaitu RND dengan media pembelajaran sebagai hasilnya. Metode ini dipilih karena ini merupakan metode terbaru dan paling modern dalam mendukung sebuah pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, metode ini mudah dipahami dan menarik untuk anak sekolah dasar karena tidak membosankan.

2. Metode Penelitian

Penelitian Metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan/mengembangkan serta menguji keefektifan produk. Produk dari penelitian pengembangan dapat berupa hardware atau software (Sugiyono, 2015: 407). Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Research and Development adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. (Hanafi, 2017): 130).

Penelitian ini merupakan penelitian R&D sehingga analisis data yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini adalah teknik interaktif karena pendekatan yang digunakan adalah studi kasus yang menghasilkan produk. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015) . Kesimpulan akhir akan diperoleh bukan hanya sampai pada akhir pengumpulan data, melainkan dibutuhkan suatu verifikasi yang berupa pengulangan dengan melihat kembali field note (data mentah) agar kesimpulan yang diambil lebih kuat dan bisa dipertanggungjawabkan.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil yang dicapai dari kegiatan ini adalah komik bahasa Jawa berjudul “Dolanan”. Komik ini dibuat menggunakan bahasa Jawa dengan unggah-ungguh yang sesuai dan cerita yang digunakan diangkat dari kehidupan sehari-hari anak sehingga dengan pengemasan yang ringan ini diharapkan anak menjadi lebih paham akan unggah-ungguh bahasa Jawa yang baik dan benar.

Media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana alternatif untuk mengajarkan materi unggah-ungguh basa secara menarik, yang di kemas dalam bentuk komik pembelajaran. Namun, dalam penelitian kami saat ini terkendala karena adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan kami tidak dapat melakukan penelitian. Kegiatan penelitian ini kami ganti dengan mengadakan sosialisasi produk kami kepada guru sekolah dasar di SDN Karangasem IV Surakarta. Pada pembahasan ini kami mengacu pada jurnal penelitian yang sudah ada sebelumnya dan tanggapan yang di berikan oleh guru SDN Karangasem IV Surakarta. Dalam kegiatan Sosialisasi, Kami mengenalkan Produk Komik yang berjudul "Dolanan" di dalam komik tersebut terdapat cerita kehidupan sehari-hari anak-anak. Pada kegiatan sosialisasi kami terdapat banyak tanggapan dari guru SDN Karangasem IV, Mereka setuju mengenai media komik yang kami buat, Namun terdapat kelemahan seperti pada segi bahasa, sebaiknya lebih menekankan penggunaan Unggah-Ungguh basa dan diperlihatkan Udha- Usuk unggah-ungguh bahasa Jawa, Kemudian untuk segi cerita mungkin bisa lebih divariasikan dengan menambahkan atau mengembangkan komik dengan cerita yang lain.

4. Kesimpulan

Berdasarkan Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, Pada saat ini masih banyak siswa yang kurang mengerti bahkan tidak mengetahui mengenai Unggah- Ungguh Bahasa Jawa, sehingga dalam

kehidupan sehari-hari siswa kurang menerapkan penggunaan Unggah- Ungguh Bahasa Jawa. Maka dari itu, kami hadir dengan membawakan media alternatif sebagai sarana untuk mempelajari unggah-ungguh bahasa jawa, yang di kemas secara menarik. Media pembelajaran yang kami buat adalah media pembelajaran Komik berbahasa jawa yang berjudul "Dolanan", Dengan adanya media komik ini di harapkan siswa bisa tertarik dalam mempelajari, memahami dan menerapkan unggah-ungguh bahasa jawa yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

6. Referensi

- [1] Arafik, M., & Rumidjan, R. (2016). Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 55–61. <https://doi.org/10.17977/um009v25i12016p055>
- [2] Chotimah, C., Untari, M.F.A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 202–209.
- [3] Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- [4] Nurhasanah, N., Wuriyanto, A. B., & Arifin, B. (2016). Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(4), 267. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol1.no4.267-273>