

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan di era modern ini menuntut seorang pendidik memiliki inovasi dalam proses pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif, menarik, dan memperoleh pengalaman bermakna. Fakta yang sering terjadi di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak pendidik yang memakai metode konvensional sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran ini merupakan suatu langkah yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mudah dimengerti, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar. Piaget mengemukakan bahwa tahap perkembangan anak pada jenjang SD yakni berada pada tahap operasional konkret². Operasional konkret merupakan tahap kondisi dimana anak-anak mulai bisa menggunakan pikirannya secara logis untuk memahami hal-hal yang

² Hani Pitriani, dkk. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini." *dalam Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin* Vol 9, No.1, 2023, hal.35

bersifat nyata atau bisa dilihat langsung ³. Anak akan kesulitan jika harus memahami hal-hal yang bersifat abstrak atau hanya dijelaskan secara lisan tanpa bantuan benda nyata atau visual.

Pengembangan media *flashcard* merupakan pengembangan media visual yang banyak dilakukan di jenjang sekolah dasar. Pengembangan media *flashcard* ini terbukti dapat menarik perhatian peserta didik melalui kombinasi gambar dan kosakata yang efektif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. *Flashcard* adalah kartu belajar yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.⁴ Muhammad Rijalul juga berpendapat bahwa *flashcard* atau kartu kilas dapat diartikan sebagai kartu atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengingat, berbentuk persegi panjang di mana terdapat tulisan atau gambar di atasnya.⁵ Tujuan dari media ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan kosakata anak bisa dilatih dan ditingkatkan. Selain itu,

³ Wantri Novita, dkk. "Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta didik SD/MI." *dalam Multidisciplinary Journal Of Social Sciences* Vol 2, No 01, 2023, hal.124.

⁴ Noviana Mariatul Ulfa, "Analisis Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Anak Usia Dini." *dalam Jurnal Genius: Indonesian Journal of Early Childhood Education* Vol 1, No. 1, 2020, hal 38

⁵ Muhammad Rijalul Akbar. *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. (Sukabumi: CV. Haura Utama, 2022), hal. 14

penggunaan media *flashcard* ini prinsipnya ialah mudah diterima oleh pancaindra, sehingga mampu meningkatkan perkembangan bahasa.

Pengembangan media *flashcard* ini menjadi ide kreatif yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran, seperti halnya diterapkan pada pembelajaran bahasa jawa. Bahasa jawa merupakan salah satu bahasa yang dapat menciptakan karakter dan nilai kesopanan seseorang. Bahasa Jawa memiliki unggah-ungguh yakni tingkatan dalam bahasa yang disesuaikan antara penutur dan mitra tuturnya, sehingga terdapat perbedaan bahasa ketika sedang berbicara dengan orang tua dan teman seusianya. Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka berpendapat bahwa unggah-ungguh bahasa Jawa secara emik dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk ngoko (ragam ngoko) dan krama (ragam krama).⁶ Penggunaan antara kedua jenis tersebut jelas berbeda, seseorang harus menggunakan bahasa ngoko ketika berbicara dengan teman sebayanya atau orang yang lebih muda, sedangkan seseorang harus menggunakan bahasa krama ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, sehingga perbedaan ini yang nantinya akan membentuk sikap hormat, kesopanan, serta kemampuan seseorang dalam menempatkan diri sesuai lawan bicara.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003, pasal 37 ayat 1 menjelaskan bahwa salah satu kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal.⁷ Mata pelajaran bahasa jawa merupakan salah satu muatan

⁶ Sry Satriya Tjatur Wisnu Sasangka. *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*, (Jakarta: Yayasan Paramalingua, 2004) hal. 95

⁷ Departemen Pendidikan Nasional. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003: Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal. 14

lokal yang ditentukan oleh satuan pendidikan di Jawa Timur. Tujuannya ialah untuk mengajarkan dan menerapkan bahasa Jawa sejak dini, karena mata pelajaran bahasa ini dapat digunakan sebagai sarana untuk melestarikan nilai budaya Jawa. Mata pelajaran bahasa Jawa di jenjang SD/MI ini umumnya membahas tentang materi unggah-ungguh bahasa Jawa. Materi unggah-ungguh bahasa Jawa diajarkan sejak kelas I hingga kelas VI. Materi unggah-ungguh yang diajarkan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Semakin tinggi jenjang kelasnya materi yang dipelajari juga semakin kompleks.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN Sukorejo Tugu Trenggalek, pada saat proses kegiatan belajar mengajar, peserta didik berinteraksi dengan pendidik masih menggunakan bahasa ngoko, padahal seharusnya menggunakan bahasa krama. Kondisi ini terjadi karena peserta didik belum mengetahui padanan bahasa krama dari bahasa ngoko yang diucapkannya dan sudah terbiasa memakai bahasa ngoko di kehidupan sehari-harinya. Selain itu peserta didik menganggap materi unggah-ungguh bahasa Jawa ini merupakan materi yang sulit dipahami, karena pembelajaran di kelas pun lebih banyak didominasi oleh pendidik yang menjelaskan secara lisan dan tertulis kepada peserta didik serta tidak menggunakan bantuan media apapun. Oleh karena itu, materi yang dianggap kompleks oleh peserta didik ini, perlu disampaikan dengan bantuan media pembelajaran agar dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mudah dimengerti, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas IV SD.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami kosakata ngoko dan krama dalam pembelajaran bahasa Jawa ialah media pembelajaran *flashcard*. Media pembelajaran *flashcard* tersebut akan dikolaborasikan peneliti dengan metode pembelajaran simulasi. Metode simulasi merupakan suatu metode dimana siswa diberi kesempatan untuk menirukan sikap atau perilaku seseorang yang menjadi topik pembelajaran. Hasbullah dalam buku Sri Rahayu berpendapat bahwa metode simulasi merupakan metode yang mengajak siswa untuk bermain dalam beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁸ Oktapyanto dalam buku Claudia mengemukakan pendapat bahwa metode simulasi merupakan metode yang meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan.⁹ Sejalan dengan pendapat Uswatun Hasanah dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa “*Learning is no longer about transferring knowledge, but learning is a process for constructing knowledge.*”¹⁰ Pendapat di atas mengartikan bahwa

⁸ Sri Rahayu, *Media Pembelajaran: Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi dalam Model Pembelajaran*, (Medan: Umsu Press, 2024), hal. 150

⁹ Claudia Noventa, *Elementary School Social Studies Learning (Pembelajaran IPS SD/MI)*, (Uttar Pradesh: EduGorilla Publication, 2018), hal. 70.

¹⁰ Uswatun Hasanah, “*Innovation of Mathematics Learning Models and Media in Elementary Schools in Kurikulum Merdeka Belajar*” in *International Conference on Learning Innovation and Research in Basic Education*, 2023, hal. 256.

pembelajaran bukan lagi sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan merupakan proses untuk mengonstruksi pengetahuan. Oleh karena itu, metode simulasi ini dinilai relevan untuk diterapkan karena mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, membantu mereka membangun pemahaman penggunaan kosakata ngoko dan krama sesuai dengan unggah-ungguh melalui pengalaman langsung. Sebagaimana firman Allah dalam surat Yunus ayat 58 sebagai berikut:

قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ خَيْرٌ مِّمَّا يَجْمَعُونَ

Artinya: “Katakanlah (Muhammad): "Dengan kurnia Allah dan rahmat-Nya, hendaklah dengan itu mereka bergembira. Kurnia Allah dan rahmat Nya itu adalah lebih baik dari apa yang mereka kumpulkan”. (Q.S. Yunus: 58).¹¹

Sebagaimana yang dijelaskan dalam ayat tersebut, proses pembelajaran sebaiknya dirancang agar mudah dipahami, bermakna, sekaligus menggembirakan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, sehingga metode simulasi ini menjadi salah satu metode yang bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena peserta didik dapat bebas berimajinasi untuk memerankan sikap atau perilaku suatu tokoh.

Adapun beberapa penelitian yang dapat mendukung beberapa pernyataan di atas ialah penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Kartu KOKOMA (Kosakata Ngoko-Krama) pada Pembelajaran Bahasa*

¹¹ Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemah Tajwid Al-Mihrab*. (Boyolali: Mecca Qur'an, 2017), hal. 215

Jawa Peserta didik Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu KOKOMA memiliki tingkat kevalidan materi sebesar 90% dan kevalidan media sebesar 97,5%.¹² Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada penyajian kosakata ngoko dan krama, belum dipadukan dengan metode simulasi. Selanjutnya, penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Kartu Pakota (Penguasaan Kosakata) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Krama di Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan media tersebut praktis digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik, dengan skor 4,14 dan 4,81 serta persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 93%.¹³ Namun, media ini juga masih berfokus pada hafalan kosakata dan belum melibatkan metode simulasi. Kemudian penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Flashcard Kosakata Bahasa Jawa Banten bagi Peserta Didik Kelas IV SDN Serang 21*” juga menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan validasi ahli diperoleh tingkat kelayakan tinggi, sedangkan respons peserta didik mencapai 90,15% dengan kategori sangat baik.¹⁴ Keterbatasan penelitian ini terletak pada fokus kosakata lokal (Jawa Banten), sehingga belum menguji keterampilan unggah-ungguh maupun kolaborasi dengan metode simulasi. Kemudian penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Metode Simulasi*

¹²Restu Nur Avika Ritma Ratri & Maryam Isnaini Damayanti. "Pengembangan Media Permainan Kartu Kokoma (Kosakata Ngoko Krama) untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas V Sekolah Dasar." *dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 10, No. 9, 2022, hal 2007

¹³Putri Caesarani Dwi Rahmawati & Wahyu Kurniawati. “Pengembangan Media Kartu Pakota (Penguasaan Kosa Kata) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jawa Krama di Sekolah Dasar” *dalam Jurnal Basicedu*, Vol. 08, No. 2, 2024, hal 1671

¹⁴ Alma Maulida, dkk. "Pengembangan Flash Card Kosakata Bahasa Jawa Banten Bagi Peserta Didik Kelas IV di SDN Serang 21." *dalam Jurnal Holistika*, Vol 9, No 1, 2025, hal 40

dan Resitasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua metode dapat meningkatkan hasil belajar, namun metode simulasi memberikan peningkatan yang lebih tinggi, dengan nilai rata-rata *posttest* 85,85, dibandingkan metode resitasi yang memperoleh 82,25. Secara keseluruhan, metode simulasi dinyatakan lebih efektif karena membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mampu memahami konsep gaya melalui kegiatan bermain peran yang menyerupai situasi nyata.¹⁵ Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran IPA dan belum diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jawa, khususnya kosakata ngoko dan krama di jenjang SD dan juga belum dipadukan dengan media *flashcard*.

Beberapa penelitian penelitian yang telah dilakukan di atas menunjukkan bahwa media berbasis kartu efektif untuk membantu peserta didik menguasai kosakata bahasa Jawa, dan metode simulasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, sederhana, dan dekat dengan keseharian peserta didik mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi maupun sikap mereka dalam proses belajar. Media pembelajaran *flashcard* terbukti mampu membantu peserta didik lebih mudah mengingat kosakata, sedangkan metode simulasi terbukti membuat peserta didik lebih aktif serta mampu mempraktikkan

¹⁵ Tri Madani, “Pengaruh Penerapan Metode Simulasi dan Resitasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda”, *dalam Jurnal Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 13, No. 2, 2024, hal. 181.

pengetahuan dalam bentuk kegiatan atau pengalaman yang nyata. Akan tetapi, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian tersebut, yaitu belum adanya pengembangan media kartu kosakata bahasa Jawa (ngoko dan krama) yang dipadukan dengan metode simulasi di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran *flashcard* yang memuat berbagai kosakata ngoko dan krama. Media ini dikombinasikan dengan metode simulasi, sehingga dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk berimajinasi sekaligus memerankan tokoh dengan menggunakan bahasa Jawa sesuai aturan unggah-ungguh. Peneliti tertarik untuk merancang penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Flashcard* Kosakata Ngoko Dan Krama Melalui Metode Simulasi Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SDN Sukorejo Tugu Trenggalek”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media *flashcard* kosakata ngoko dan krama melalui metode simulasi pada pembelajaran bahasa jawa kelas IV SDN Sukorejo Tugu Trenggalek?
2. Bagaimana kelayakan media *flashcard* kosakata ngoko dan krama melalui metode simulasi pada pembelajaran bahasa jawa kelas IV SDN Sukorejo Tugu Trenggalek?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan pengembangan media pembelajaran *flashcard* kosakata ngoko dan krama melalui metode simulasi pada pembelajaran bahasa jawa kelas IV SDN Sukorejo Tugu Trenggalek
2. Untuk mengetahui dan menjelaskan kelayakan media *flashcard* kosakata ngoko dan krama melalui metode simulasi pada pembelajaran bahasa jawa kelas IV SDN Sukorejo Tugu Trenggalek

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan juga praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran *flashcard* kosa kata ngoko dan krama melalui metode simulasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi dalam pembelajaran bahasa jawa bagi peserta didik kelas IV SDN Sukorejo Tugu Trenggalek. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran, khususnya yang dikembangkan dengan metode simulasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *flashcard* kosa kata ngoko dan krama melalui metode simulasi ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi unggah-ungguh bahasa jawa melalui aktivitas bermain peran yang menyenangkan.

b. Bagi Pendidik

Media pembelajaran *flashcard* ini dapat digunakan sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta untuk membantu pendidik mempermudah menyampaikan materi unggah-ungguh bahasa jawa secara lebih menarik dan tidak monoton melalui metode simulasi.

c. Bagi Sekolah

Penerapan media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang aktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui penerapan metode simulasi.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* kosa kata ngoko dan krama melalui metode simulasi ini dapat menjadi sarana untuk latihan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat menerapkannya ketika berprofesi sebagai pendidik.

E. Asumsi Pengembangan

Hasil yang dicapai akan optimal jika proposal ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam proposal ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk pembelajaran bahasa jawa berbentuk media pembelajaran *flashcard* yang terbatas pada kosa kata ngoko dan krama
2. Pengujian media yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi peserta didik.
3. Uji coba dilakukan di sekolah dasar yakni SDN Sukorejo Tugu Trenggalek

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *flashcard* yang berukuran 9 cm × 12 cm dengan material kertas *art paper* 210 gsm, kemudian dilaminasi.
2. Media permainan ini didesain dengan warna yang menarik dan terdiri dari dua sisi, sisi depan memuat gambar seseorang anak dan orang tua. Kemudian di sisi belakang terdapat kosakata ngoko atau krama yang disesuaikan dengan gambar.
3. Media pembelajaran *flashcard* ini berjumlah sebanyak 24 kartu, adapun rinciannya yakni 12 kartu ngoko, dan 12 kartu krama. Kosakata yang ditampilkan yakni kata kerja yang terdapat di LKS maupun buku paket

peserta didik, dan kosakata yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Media Pembelajaran *Flashcard*

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu belajar yang efektif, mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks (kosakata), atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.¹⁶ Media *flashcard* ini dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan pendidik, misalnya pada materi hafalan kosakata, sehingga akan memperkaya perbendaharaan kosakata peserta didik.

b. Kosakata Ngoko dan Krama

Kosakata ngoko dan krama merupakan bagian dari ragam bahasa Jawa yang mencerminkan hubungan sosial antara penutur dan lawan bicara. Kosakata ngoko merupakan bahasa yang menempati tataran terendah dalam bahasa Jawa yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi antarsebaya dan tidak melibatkan

¹⁶Alifah Fuji Yanthi Anisa & Naila Attamimi. "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini." *dalam Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, Vol.2, No.2, 2023, hal. 119

rasa segan karena sudah akrab.¹⁷ Sedangkan kosakata krama menjadi ruh dari keagungan bahasa Jawa, karena melalui bahasa krama penutur secara tidak langsung akan belajar tentang unggah-ungguh dan sikap menghormati terhadap mitra tuturnya.¹⁸ Bahasa krama digunakan dalam situasi yang lebih formal dan sopan sehingga menuntut menunjukkan rasa hormat yang tinggi kepada lawan bicaranya.

c. Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan gabungan antara teknik bermain peran dengan tehnik diskusi, sehingga siswa seperti dapat terjun langsung dalam pengaplikasian materi yang dijelaskan, dan juga dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.¹⁹ Metode simulasi ini dapat melibatkan peserta didik agar aktif dalam pembelajaran, sehingga akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

d. Pembelajaran Bahasa Jawa di SD

Pembelajaran bahasa Jawa di SD merupakan pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat mengenal dirinya, lingkungannya, menerapkan dalam tata krama budayanya, dan

¹⁷ Nadilah Azlila dan Lesiana, "Dari Krama Hingga Ngoko" Bahasa Jawa Dalam Simfoni Budaya Multikultural", dalam *Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, Vol 1, No 1, 2024, hal. 14

¹⁸ Dwiana Asih Wiranti, dkk. "Penggunaan Bahasa Jawa Krama Sebagai Fondasi Utama Perkembangan Moral Anak Usia Dini." *Dalam Jurnal Unusu*, Vol 6, No 1, 2018, hal 8

¹⁹ Muhammad Tohir Siregar, "Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlakul Mahmudah dan Akhlakul Mazmumah", *dalam Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol. 2, No. 2, 2014, hal. 181

menghargai potensi bangsanya sehingga mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dan dapat menemukan serta menggunakan kemampuan analisis, imajinatif dalam dirinya.²⁰ Pembelajaran bahasa Jawa ini juga menekankan peserta didik agar mampu berkomunikasi santun, sarana untuk melestarikan budaya daerah dan dapat menumbuhkan rasa bangga terhadap bahasa serta budayanya sendiri.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan media pembelajaran *flashcard* kosakata ngoko dan krama melalui metode simulasi. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran *flashcard* kosakata ngoko dan krama melalui metode simulasi adalah media permainan berupa kartu dua sisi, di mana sisi depan menampilkan gambar seorang anak dan orang tua, sedangkan sisi belakang memuat kosakata ngoko atau krama sesuai gambar. Media ini digunakan dalam metode simulasi yaitu kegiatan bermain peran atau meniru situasi komunikasi di kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mempraktikkan penggunaan kosakata ngoko dan krama secara tepat.

²⁰Muh. Arafik dan Rumidjan. "Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa di Sekolah Dasar." *dalam Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, Vol.25, Vol.1, 2016, hal. 56

- b. Pembelajaran bahasa jawa di SD merupakan pembelajaran yang memuat karakteristik budaya jawa, nilai luhur budaya jawa dan penanaman sikap sopan santun, unggah-ungguh basa, serta rasa hormat terhadap orang lain sesuai dengan ajaran tata krama Jawa.

H. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN, diawali dengan informasi terkait dengan alasan dilakukannya penelitian, tujuan penelitian, manfaat pengembangan media pembelajaran, asumsi tentang *flashcard* sebagai media pembelajaran, dan karakteristik produk yang akan dibuat, serta struktur pembahasan yang akan dilakukan

BAB II KAJIAN TEORI, menguraikan tentang definisi dari setiap istilah yang ada dalam judul yakni meliputi pembahasan mengenai media pembelajaran, *flashcard*, kosakata ngoko dan krama, metode simulasi serta pembelajaran bahasa Jawa SD/MI. Kemudian dilanjutkan dengan kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN, membahas mengenai jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian Research and Development (R & D), model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE dengan tahapannya yaitu *Analyze* (analisa), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi) dan *Evaluation* (evaluasi/umpan balik). Kemudian juga membahas tentang prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN, pada bab ini peneliti memaparkan penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

BAB V PEMBAHASAN, pada bab ini berisi tentang hasil analisis masalah, setelah membandingkan temuan di lapangan dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya.

BAB VI PENUTUP, bab ini berisi dua sub bab yaitu kesimpulan dan saran.