

## **PENGEMBANGAN KARTU DOMINO BAHASA JAWA KRAMA INGGIL PADA MATERI UNGGAH-UNGGUH DI KELAS V MI**

Ilvi Mariana<sup>1</sup>, Ariga Bahrodin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Hasyim Asy`ari

<sup>1</sup>[ilvimariana@unhasy.ac.id](mailto:ilvimariana@unhasy.ac.id), <sup>2</sup>[arigabahrodin@unhasy.ac.id](mailto:arigabahrodin@unhasy.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The decline in the use of Jawa Krama Inggil at the elementary school level has become a serious issue in efforts to preserve culture and shape polite student character. This condition is caused by several factors, such as a lack of student interest, limited instructional time, and a shortage of engaging learning media. This research aims to develop learning media in the form of Jawa Krama Inggil Domino Cards and to analyze the feasibility and attractiveness of this media for fifth-grade students at MI Al-As`ad Diwek Jombang. The method used in this study is the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection was conducted through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The developed media was validated by material experts, media experts, and Javanese language teachers, and was subsequently tested in small and large group trials. The results of the study indicate that the Jawa Krama Inggil Domino Cards received a "highly feasible" rating, with percentages of 94% from material experts, 94% from media experts, and 92% from teachers. Student responses showed a very high level of interest, reaching 94% in small group trials and 96.56% in large group trials. Consequently, this media is declared appropriate, engaging, and effective in improving students understanding, learning motivation, and Krama Inggil language skills while supporting the preservation of local culture.*

**Keywords:** Krama Inggil, Learning Media, Domino Cards.

### **ABSTRAK**

Penurunan penggunaan bahasa Jawa Krama Inggil di tingkat sekolah dasar telah menjadi isu yang serius dalam usaha untuk menjaga budaya dan membentuk karakter siswa yang santun. Penyebab dari kondisi ini meliputi beberapa faktor, seperti kurangnya minat siswa untuk belajar, terbatasnya waktu pengajaran, dan minimnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil dan menganalisis seberapa layak dan menariknya media ini untuk siswa kelas V MI Al-As`ad Diwek Jombang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Jawa, serta diuji coba dalam kelompok kecil dan kelompok

besar. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil mendapatkan penilaian sangat layak dengan persentase 94% dari ahli materi, 94% dari ahli media, dan 92% dari guru. Respon siswa menunjukkan tingkat ketertarikan yang sangat tinggi, yakni 94% pada uji coba kelompok kecil dan 96,56% pada uji coba kelompok besar. Dengan demikian, media ini dinyatakan sesuai, menarik, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, serta kemampuan berbahasa Krama Inggil bagi siswa sambil mendukung pelestarian budaya lokal.

**Kata Kunci:** Krama Inggil, Media Pembelajaran, Kartu Domino

## **A. Pendahuluan**

Bahasa adalah alat utama dalam proses komunikasi dan interaksi antar individu. Dengan bahasa, manusia dapat mengungkapkan pikiran, ide, dan norma-norma budaya yang menjadi ciri dari suatu komunitas. Di antara berbagai bahasa daerah yang ada di Indonesia, bahasa Jawa memiliki posisi yang istimewa, sebab mengandung filosofi kehidupan, tata krama, serta etika yang mencerminkan karakter masyarakatnya. Salah satu aspek penting dalam bahasa Jawa adalah Krama Inggil, yaitu jenis bahasa yang digunakan dengan cara halus sebagai bentuk penghormatan kepada orang lain, terutama kepada mereka yang lebih tua atau yang memiliki posisi lebih tinggi.

Seiring berkembangnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi, penggunaan bahasa Jawa khususnya Krama Inggil, mengalami penurunan

yang signifikan di kalangan anak muda. Hal ini terlihat jelas di berbagai lembaga pendidikan dasar, termasuk di MI Al-As`ad Diwek Jombang, tempat di mana penelitian ini dilaksanakan. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar Bahasa Jawa, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa Krama Inggil dengan benar. Beberapa faktor yang menimbulkan masalah ini adalah kurangnya minat belajar, waktu yang tersedia untuk belajar yang terbatas, serta minimnya media pembelajaran yang menarik.

Kesulitan belajar yang saat ini dialami siswa di MI Al-As`ad Diwek Jombang juga menunjukkan adanya hambatan dalam memahami materi pelajaran, termasuk dalam penggunaan bahasa Jawa Krama Inggil. Sejalan dengan penelitian Ariga Bahrodin (2022), Ariga menjelaskan bahwa penyebab siswa mengalami

kesulitan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat psikologis, sosiologis, maupun berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitiannya di MI Miftahul Huda Diwek Jombang, menunjukkan bahwa terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai konsep dan bahasa akibat rendahnya motivasi belajar serta metode pengajaran yang kurang menarik. Temuan ini memperkuat bahwa rendahnya minat dan kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi faktor pendorong menurunnya kemampuan mereka dalam memahami bahasa Jawa, khususnya Krama Inggil.

Padahal, penguasaan Krama Inggil sangat penting tidak hanya untuk melestarikan budaya lokal, tetapi juga untuk membentuk kepribadian yang baik dan beradab. Hal ini sejalan dengan nilai-nilai keislaman sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Al-Isra ayat 23, yang menegaskan pentingnya berbicara dengan perkataan mulia kepada orang tua dan sesama. Maka, pengajaran bahasa Jawa bukan sekadar keterampilan linguistik, tetapi juga pendidikan moral yang

menanamkan nilai hormat dan kesantunan sosial.

Didukung dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Ariga Bahrodin (2023) dalam kajiannya mengenai efektivitas media visual interaktif menegaskan bahwa media yang kontekstual dan melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi belajar secara signifikan. Hal senada juga dikemukakan oleh Siti Rofiah (2022) yang menyoroti pentingnya inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap kearifan daerah serta memperkuat karakter peserta didik madrasah ibtidaiyah.

Dari Penelitian yang telah dilakukan Ariga Bahrodin, Halida Rianti Elsaputri, dan Talitha Rahma Ul'arifah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan kemandirian belajar. Media yang relevan dengan kebutuhan peserta didik mampu meminimalkan hambatan belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna.

Widiyati dkk., (2023) juga

mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Melalui pengembangan LKPD berbasis media monopoli papan kayu rekayasa (Mokaya), penelitian tersebut menunjukkan bahwa media konkret yang dikemas dalam wujud permainan mampu membangkitkan antusiasme, melatih berpikir kritis, serta menciptakan ruang belajar yang menyenangkan serta interaktif. Hasil validasi para ahli dan respon siswa juga menunjukkan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi.

Berangkat dari pemikiran tersebut, penelitian ini berfokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi unggah-ungguh. Media berbasis permainan edukatif ini mengadaptasi prinsip learning by doing melalui aktivitas mencocokkan kartu bergambar dengan kosakata Krama Inggil, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Selain menumbuhkan minat belajar, pendekatan ini juga menanamkan nilai kerja sama, kesopanan, dan penghargaan

terhadap budaya sendiri.

Penelitian ini mengaplikasikan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Fokus penelitian diarahkan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil pada materi unggah-ungguh di kelas V MI Al-As`ad Diwek Jombang, dan (2) menganalisis tingkat kelayakan serta kemenarikan media tersebut berdasarkan validasi para ahli dan respon siswa.

Secara empiris, penelitian ini menemukan adanya kebutuhan mendesak akan media yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya literatur pendidikan berbasis budaya lokal serta kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam menyediakan alternatif media yang kontekstual dan menyenangkan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran inovatif berupa Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil serta menguji tingkat kelayakan dan kemenarikannya dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa pada materi unggah-ungguh di kelas V MI Al-As`ad Diwek Jombang. Pendekatan R&D dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu menciptakan produk pendidikan yang praktis, efektif, serta didukung oleh hasil uji empiris terhadap pengguna di lapangan.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini bersifat sistematis, terukur, dan fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta konteks pembelajaran di madrasah ibtidaiyah. Tahap pertama, analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik siswa, serta

permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan menarik mengakibatkan rendahnya pemahaman serta ketepatan siswa dalam menggunakan bahasa Jawa Krama Inggil. Temuan ini didasarkan pada data hasil observasi lapangan dan sesi wawancara bersama tenaga pengajar. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan masih cenderung konvensional sehingga kurang menumbuhkan minat belajar siswa.

Tahap berikutnya adalah perancangan, yaitu menyusun rancangan awal media pembelajaran Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil. Kartu dirancang agar menampilkan pasangan kosakata Krama Inggil dan padanan bahasa Indonesia dengan dilengkapi gambar ilustratif yang menarik. Rancangan media ini dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek psikologis siswa SD yang cenderung responsif terhadap elemen visual dan pembelajaran berbasis permainan. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan pedoman observasi untuk mengukur kelayakan

serta efektivitas media yang dikembangkan. Kemudian, pada tahap pengembangan dilakukan proses pembuatan prototipe kartu domino serta uji validasi oleh para ahli. Validasi melibatkan tiga pihak, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Jawa. Setiap validator menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan, dan manfaat media menggunakan skala Likert. Saran dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan media agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media ini dikategorikan sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pada siswa kelas V MI Al-As'ad Diwek Jombang. Uji coba dilakukan secara bertahap melalui kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui keefektifan dan tingkat keterlibatan siswa. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar, sementara peneliti mengamati keaktifan, antusiasme, dan respon siswa saat bermain kartu domino. Kegiatan ini dirancang agar siswa dapat belajar bahasa Jawa dengan

cara yang menyenangkan melalui kegiatan mencocokkan kartu, sehingga proses pembelajaran berlangsung aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Tahap terakhir adalah evaluasi yang dijalankan untuk mengukur kualitas serta efektivitas media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif setelah uji coba dilaksanakan. Data hasil validasi dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Kriteria penilaian dibedakan menjadi lima kategori, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Berdasarkan hasil analisis, media Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil memperoleh penilaian dalam kategori sangat layak dari para ahli dan menunjukkan tingkat kemenarikan yang tinggi berdasarkan tanggapan siswa.

Adapun data penelitian didapat melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan cara mereduksi data, menyajikan informasi penting, dan menarik kesimpulan berdasarkan

hasil temuan di lapangan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan persentase untuk menggambarkan tingkat kelayakan media secara numerik. Analisis gabungan ini memberikan gambaran komprehensif mengenai keberhasilan pengembangan produk dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap bahasa Jawa Krama Inggil.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan *Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil* pada materi *unggah-ungguh* di kelas V MI Al-As`ad Diwek Jombang menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, menarik, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa. Hasil penelitian diperoleh melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, uji coba terbatas, serta uji coba lapangan. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis berdasarkan model pengembangan ADDIE untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat meningkatkan efektivitas belajar.

Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di MI Al-As`ad masih menggunakan metode konvensional dengan media terbatas, yang berakibat siswa menjadi cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menggunakan bahasa Jawa Krama Inggil secara tepat dalam percakapan sehari-hari. Kondisi ini menandakan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu melibatkan siswa secara aktif.

Pada tahap perancangan dan pengembangan, peneliti menciptakan media pembelajaran dalam bentuk kartu domino yang berisi kosakata Krama Inggil dan padanan bahasa Indonesia. Setiap kartu dilengkapi ilustrasi visual agar lebih mudah diingat oleh siswa.



Gambar 1. Tampilan cover kotak Kartu Domino Bahasa Jawa (Krama Inggil)



Gambar 2. Tampilan Kartu Domino Bahasa Jawa (Krama Inggil)

Hasil validasi dari tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Jawa, menunjukkan bahwa media *Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil* dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan. Dari ahli materi memperoleh penilaian 94% dengan kategori sangat layak, ahli media memberikan 94%, dan guru memberikan 92%. Hasil ini

menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran Bahasa Jawa, dan tampilan media memenuhi aspek estetika, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan di kelas.

Uji coba produk ini terbagi menjadi dua fase utama, yakni pengujian pada kelompok terbatas dan kelompok luas.. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 siswa untuk menilai keterpahaman dan daya tarik media, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas V sebanyak 25 peserta didik. Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase kemenarikan sebesar 96,56%, yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung, aktif dalam mencocokkan kartu, serta mampu mengingat kosakata Krama Inggil dengan lebih cepat. Aktivitas bermain sambil belajar ini membuat siswa tidak merasa terbebani dan lebih menikmati proses pembelajaran. Temuan ini mendukung prinsip konstruktivisme yang menitikberatkan pada peran aktif siswa dalam menyusun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi langsung dengan materi

pembelajaran. Dengan bermain kartu domino, siswa secara tidak langsung melakukan pengulangan (repetisi) dan penguatan (reinforcement) terhadap kosakata Krama Inggil, sehingga pengetahuan mereka lebih melekat dan bertahan lama. Selain itu, teori pembelajaran kontekstual juga mendukung hasil ini, karena siswa belajar bahasa melalui konteks budaya dan aktivitas nyata yang dekat dengan kehidupan mereka.

Dari sisi guru, media ini mempermudah proses penyampaian materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan memberikan penjelasan ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna kata. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dua arah, sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning) yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil efektif dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa sekaligus menginternalisasi nilai-nilai etika berkomunikasi yang

selaras dengan tradisi Jawa. Hal ini terbukti dengan peningkatan kompetensi siswa dalam menggunakan Krama Inggil secara kontekstual selama kegiatan uji coba. Selain itu, media ini juga berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam memperkuat karakter kesopanan, rasa hormat, dan cinta terhadap bahasa daerah di tengah tantangan globalisasi.

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat hasil belajar, dan menumbuhkan nilai-nilai budaya secara alami dalam proses pendidikan. Dengan demikian, pengembangan *Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil* dapat dikatakan berhasil menjawab kebutuhan pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar, khususnya dalam pelestarian bahasa daerah dan pembentukan karakter santun bagi peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil sintesis penelitian menunjukkan bahwa pengembangan

media pembelajaran Kartu Domino Bahasa Jawa Krama Inggil terbukti efektif dan menarik dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan berbahasa Krama Inggil siswa kelas V MI Al-As`ad Diwek Jombang. Proses pengembangan yang mengacu pada sistematika ADDIE. (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) melahirkan media yang *valid* dan layak digunakan, tingkat kelayakan instrumen ini terbukti sangat tinggi, mencapai 94% menurut ahli materi dan media, serta 92% berdasarkan penilaian guru kelas. Uji kemenarikan media juga memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik, yaitu 94% pada uji kelompok kecil dan 96,56% pada uji kelompok besar. Hasil ini menegaskan bahwa media Kartu Domino tidak hanya mampu mempermudah pemahaman konsep unggah-ungguh Krama Inggil, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, keaktifan, serta rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa yang santun. Secara pedagogis, media ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mendukung pelestarian budaya

Jawa melalui pendekatan belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Meskipun demikian, efektivitas penggunaan Kartu Domino Bahasa Jawa masih dipengaruhi oleh faktor kesiapan guru, pengelolaan waktu bermain di kelas, dan tingkat penguasaan siswa terhadap kosakata tertentu yang relatif sulit. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan media ini ke dalam bentuk digital interaktif atau aplikasi pembelajaran berbasis game edukatif, sehingga dapat digunakan secara lebih luas dan fleksibel. Selain itu, perlu dilakukan pengujian efektivitas media ini pada tingkat pendidikan dan konteks budaya yang berbeda agar dapat memperkaya literasi pembelajaran bahasa daerah secara nasional. Dengan penyempurnaan berkelanjutan, media Kartu Domino Bahasa Jawa berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang tidak hanya menunjang penguasaan bahasa, namun juga menumbuhkan kebanggaan dan kecintaan terhadap warisan budaya lokal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Al-Qur`an**

Al-Qur`an. QS. Al-Isra [2]: 34.

### **Kitab**

*Majmu` Syarah Al-Muhadzab.*

### **Buku**

Suswandari, M. (2020). *Psikologi pendidikan: Pendekatan teoritis dan praktis bagi pendidikan.*

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

### **Jurnal dan Artikel**

Adi, N. P., Imam, V., & Faisal, A. (2020). Analisis kelayakan media PIAUD Science Learning Media (PSLM) berbasis Wonosobo local wisdom. *Jurnal PIAUD*, 2(1), 1– 6.

Ananda, M. T. U. (2022). Pembentukan kreativitas peserta didik di SD Alam Perwira Purbalingga. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 356–363.

Andi, R., & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.

<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.25>

46

Anindita, D. (2019). Pengaruh pembelajaran Make a Match menggunakan media flashcard terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Retrieved from <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/1273>

Ardiansyah, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.

<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

Arfianingrum, P. (2020). Penerapan unggah-ungguh bahasa Jawa sesuai dengan konteks tingkat tutur budaya Jawa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.6963>

Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, L. H., Lubis, K., R. Y., & Mukarramah. (2023). Evaluasi hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.

Azizah, D. D., & Subrata, H. (2022). Implementasi bahasa Jawa Krama Inggil pada pembelajaran

- Bahasa Jawa sekolah dasar di wilayah Trenggalek. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(2), 161–166.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n2.p161-166>
- Bahrodin, A., Elsaputri, H. R., & Ul'arifah, T. R. (2022). Penggunaan media pembelajaran sesuai klasifikasi siswa berkebutuhan khusus (Studi kasus di SD Inklusi Pelangiku Jombang). *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 137–150.  
<https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.587>
- Bhakti, W. P. (2020). Pergeseran penggunaan bahasa Jawa ke bahasa Indonesia dalam komunikasi keluarga di Sleman. *Jurnal Skripta*, 6(2), 28–40.  
<https://doi.org/10.31316/scripta.v6i2.811>
- 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.  
<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18529>
- Devi, H. A., Imsiyah, N., & Himmah, I. F. (2019). Pengaruh pembelajaran Bahasa Jawa terhadap perkembangan moral peserta didik. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 42–48.
- Fatmasari, L., & Bahrodin, A. (2022, November 1). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (PSIKOWIPA)*, 3(2).  
<https://doi.org/10.38156/psikowipa.v3i2.85>
- Handoyono, S. (2022). *Piwulang: Jurnal pendidikan Bahasa Jawa*. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10 (2), 83–99.  
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i1.78033>
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis kelayakan buku ajar milenial berbasis Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran teks prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 351–364.  
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125>

- N., Ladifa, H., Syach, S. F. N., & Khana, S. W. C. (2022). Eksistensi Bahasa Jawa bagi masyarakat Jawa di era westernisasi bahasa. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(1), 65–71.  
<https://doi.org/10.22437/titian.v6i1.16046>
- Kadafi, T. T. (2022). *Pengembangan media permainan kartu berembug terhadap peningkatan keterampilan memproduksi teks negosiasi kelas X SMA Negeri 9 Kota Tangerang tahun pelajaran 2021/2022*. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61958>
- Maghfiroh, N. L., & Bahrodin, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan membaca anak disleksia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 69–78.  
<https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.39571>
- Mahya, I. A. (2024). *Nilai-nilai perolehan Bahasa Jawa Krama di kalangan keluarga kyai* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Mamonto, F. M., Lensun, S. F., & Aror, S. C. (2022). Analisis unsur-unsur intrinsik dalam novel *Izana* karya Daruma Matsuura. *SoCul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 1(3), 214–224.  
<https://doi.org/10.53682/soculijrccsscli.v1i3.2641>
- Noermanzah. (2019). Bahasa sebagai alat komunikasi, citra pikiran, dan kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 306–319. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15.  
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Pratiwi, F. I., & Rofiah, S. (2024). Pengembangan kartu edukasi aksara Jawa pada pembelajaran Bahasa Jawa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal TARBAWI*,

- 14(1), 28– 38.
- Purwandani, & Meinanda, H. (2022). Strategi guru dalam melatih kemampuan berbicara Krama Inggil pada mata pelajaran Bahasa Jawa siswa kelas 3 di MI Terpadu Bina Putera Cendikia. *Jurnal IAIN Ponorogo*.
- Rahma, H., & Wiranti, D. (2024). Pengaruh model Games Based Learning terhadap keterampilan berbahasa Jawa Krama kelas V SDN 03 Sekuro. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasa h Ibtidaiya h),* 6(1), 17–24. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.13095>
- Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literatur review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Rosyidah, U., Aulianda, M., Rahayu, P., Rahmi, M. N. C. V. A., M. M. Z., Hernanik, N. D., & Kirom, N. R. (2021). *Analisis data penelitian manajemen*. Malang: Universitas Wisnuwardhana Press.
- Sari, M. F., & Universitas Islam Negeri. (2023). Implementasi pembelajaran Bahasa Jawa materi tembang dolanan berbasis pendidikan karakter religius di MII Karangsari Karanganyar Pekalongan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1).
- Sundari, A., & Sumartono. (2020). Relevansi sosial bentuk undha-usuking Bahasa Jawa dengan budi pekerti dalam era globalisasi. *Humaniora dan Era Disrupsi*, 1(1), 314– 319.
- Walidah, A. K., & Sukartono. (2024). Implementasi media kartu huruf dalam pembelajaran aksara Jawa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2179–2188. Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org>
- Widiyati, E. W., Fatimah, I. D., & Bahrodin, A. B. (2023). Pengembangan LKPD dengan menggunakan media monopoli papan kayu rekayasa (MoKaya) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD/MI. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 505–513. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i5.207>

2.1129

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A.,  
Cahyani, K., Nurazizah, T. S., &  
Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya  
media pembelajaran dalam  
proses belajar mengajar. *Journal  
on Education*, 5(2), 3928–3936.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yusri, A. Z., & Diyan. (2024). Peran  
penggunaan Bahasa Jawa dalam  
penguatan identitas budaya lokal.  
*Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–  
820.

#### **Wawancara**

Hafidhoh, N. (2024, Oktober 27).  
*Wawancara pribadi*. Jombang.

Naini, Z. A. (2024, Oktober 27).  
*Wawancara pribadi*. Jombang.