

MAL UNGGAH-UNGGUH BASA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA MATERI UNGGAH-UNGGUH BASA (NGOKO LUGU DAN KRAMA ALUS)

Suntik Purwati

SMP Negeri 7 Probolinggo. Jalan Walikota Gatot No. 181 Kecamatan Kanigaran,
Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Kode Pos: 67213
E_mail: suntikpurwati13@guru.smp.belajar.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penerapan *unggah-ungguh basa* sesuai dengan kaidah bahasa Jawa yang benar. Sebagai subyek penelitian adalah siswa kelas IX G SMP Negeri 7 Probolinggo. Setelah tahap uji coba dan aplikasi, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni sebelum menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa* didapatkan nilai rata-rata 67,93 dengan prosentase 44,82% dan setelah menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa*, hasil belajarnya meningkat pada materi *unggah-ungguh basa*, yaitu nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 50 dengan KKM 70, nilai rata-rata 76,55 dengan prosentase 86,20%. Nilai rata-rata Assessment Harian melalui *Google Form* diperoleh 78,96 dengan prosentase 90%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mal Unggah-Ungguh Basa*, Hasil Belajar.

MAL UNGGAH-UNGGUH BASA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF JAVA LANGUAGE UNGGAH-UNGGUH BASA MATERIAL (NGOKO LUGU AND KRAMA ALUS)

Abstract: This study aims to develop the application of *unggah-ungguh basa* in accordance with the correct rules of the Javanese language. The research subjects were students of class IX G SMP Negeri 7 Probolinggo. After the trial and application stages, it can be concluded that the application of the *Mal Unggah-Ungguh Basa* can improve student learning outcomes, namely before using the *Mal Unggah-Ungguh Basa* an average value of 67.93 with a percentage of 44.82% and after using the *Mal Unggah-Ungguh Basa*, the learning outcomes increase in basic uploading materials, namely the highest score is 90 and the lowest score is 50 with a KKM of 70, the average value is 76.55 with a percentage of 86.20%. The average value of the Daily Assessment through *Google Form* obtained 78.96 with a percentage of 90%.

Keywords: Learning media, *mal unggah-ungguh basa*, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Materi *unggah-ungguh basa (ngoko lugu dan krama alus)* adalah materi yang wajib diberikan karena materi ini selalu ada pada setiap Kopetensi Dasar yaitu pada pokok bahasan unsur kebahasaan.

Pada materi *unggah-ungguh basa (ngoko lugu dan krama alus)*, kelas IX mengalami kesulitan dalam penggunaan *basa ngoko lugu dan krama alus* serta minimnya kosa kata *ngoko* dan *krama inggil*, terbukti ketika guru memberikan pertanyaan “*tugase sampun rampung?*”,

dan ada beberapa anak yang menjawab “wis”, “marelah” atau “durung”. Kesulitan dalam penggunaan *basa ngoko lugu dan krama alus* serta minimnya kosa kata *ngoko* dan *krama inggil* yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Untuk itu, dibutuhkan adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang tepat, menarik dan interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun dimasa pademi seperti ini.

Pada pembelajaran Bahasa Daerah (Jawa) secara daring, penulis memanfaatkan aplikasi yang ada di *smartphone* untuk membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran yang kemudian diupload di *Youtube Channel Youtube* penulis: <https://youtu.com/channel/UCdEIUOKOFE7poFE6FIWIHbw>

Mal Unggah-Ungguh Basa merupakan alternative pengembangan media pembelajaran yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut, dengan menggunakan multimedia interaktif berbentuk *Powerpoint* interaktif. Di dalam *Powerpoint* interaktif yang penulis beri nama *Mal Unggah-Ungguh* tersebut terdapat beberapa beberapa toko (slide) yang bisa dikunjungi berupa: (1)materi pembelajaran dalam bentuk video

pembelajaran (Youtube) *Unggah-Ungguh Basa*, (2)animasi sederhana (Youtube) berupa dialog menggunakan *unggah-ungguh basa* dan (3)game yang bisa dimainkan berupa link *game educandy*, serta disertai evaluasi pembelajaran dengan menggunakan (4)aplikasi *Whatsapp Auto Reply*.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berupa *Mal Unggah-Ungguh Basa*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan peserta didik dapat menggunakan *unggah-ungguh basa* sesuai kaidahnya.

Dari latar belakang tersebut penulis akan memaparkan bagaimana penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* pada materi *unggah-ungguh basa (ngoko lugu dan krama alus)* dan bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi *unggah-ungguh basa (ngoko lugu dan krama alus)* setelah menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa*.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar di kelas karena media merupakan alat bantu dalam mengajar. Alat bantu tersebut bisa berupa alat bantu visual, misalnya gambar serta alat bantu dalam bentuk audio visual, misalnya

video pembelajaran, yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, dan daya serap serta retensi (mengingat) materi yang telah diajarkan.

Dalam proses belajar dan pemilihan media yang tepat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Adapun pemilihan media hendaknya memperhatikan, (1) ketertarikan dan perhatian siswa terhadap obyek yang diamati ; (2) bahan yang diajarkan sesuai dengan pengalaman siswa (Maya, dkk., 2011). Sedangkan menurut Sandiman, dkk (1986) penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk, (a) menimbulkan kegairahan belajar; (b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; (c) serta memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Dengan demikian, guru harus secara efektif dalam mencari, menemukan, dan memilih media yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Multimedia Interaktif

Multimedia adalah sebagai gabungan dari beberapa media yang kemudian diintegrasikan kedalam

komputer yang selanjutnya ditampilkan dan disajikan kepada peserta didik. Menurut Vaughan (Asyhar, 2012) multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni, grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui *hardware* komputer. Dengan demikian, pemilihan multimedia interaktif dalam penyajiannya harus mempertimbangkan tujuan dan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Adapun karakteristik multimedia interaktif tersebut adalah berisi konten materi yang representative dalam bentuk visul, audio, audio visul, menggunakan beragam media komunikasi dalam penggunaannya, memiliki kekuatan bahasa warna dan bahasa resolusi objek, tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, respon pembelajaran dan penguatan yang bervariasi, mengembangkan prinsip *self evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajar, dapat digunakan secara klasikal atau individu dan dapat digunakan *offline* atau online (Darmawan, 2012).

Untuk membuat multimedia interaktif dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) buatan *Microsoft*, yakni *Microsoft Power Point*. *PowerPoint* adalah aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam slide

presentasi yang interaktif sehingga materi yang dapat ditampilkan lebih efektif dan professional, selain itu juga memiliki tampilan yang sederhana dengan tool-tool yang lengkap.

Untuk membuat dan mengembangkan *Power Point* menjadi sebuah media yang menarik dan interaktif, bisa menambahkan menu-menu yang ada dalam *Power Point* seperti *view, insert, format, slide show, hyperlink dan action setting, trigger*. Selain itu juga bisa juga ditambahkan dengan gambar-gambar yang tersedia di *freepik, unsplas, vecteezy* yang merupakan *background image/art* gratis untuk mempercantik tampilan *Power Point*.

Video Pembelajaran

Pada zaman yang serba digital ini, kita tidak terlepas dari penggunaan teknologi komputer, internet dan *Smart Phone*. Untuk itu guru harus *melek IT* dalam mengembangkan media pembelajaran salah satunya adalah membuat video pembelajaran.

Video merupakan alat bantu yang berbentuk audio visual yang dapat diakses, didengar dan dilihat secara berulang-ulang sehingga peserta didik akan lebih mudah menyerap dan memahami isi materi / konsep yang

diberikan. Kemudahan dari penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian sebuah materi yang terstruktur juga memudahkan peserta didik memahami materi khususnya tentang konsep (Sudiarta dan Sandra, 2016).

Dalam pembuatan video pembelajaran, dapat menggunakan Aplikasi *Kinemaster*. Aplikasi *Kinemaster* yaitu aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan professional untuk perangkat iOS dan android. Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks berkualitas tinggi. Materi pembelajaran akan disajikan semenarik mungkin, yang dapat menampilkan video serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Kinemaster* ini, bisa langsung diupload di *You Tube, FB, IG* ataupun *Google Clasrom*.

Dengan demikian, guru akan lebih mudah mempublikasikan media pembelajaran yang telah dibuat dan bisa diterima, dilihat dan didengar secara langsung dan berulang-ulang oleh peserta didik sehingga mereka akan lebih me-

mahami isi materi/ konsep yang diberikan/sajikan. Proses pembelajaran seperti ini akan lebih menyenangkan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Game Edukasi

Game merupakan permainan yang saat ini sangat lekat dengan peserta didik. Oleh sebab itu banyak sekali *game* edukasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang dan tertantang peserta didik dapat memahami isi materi / konsep yang diberikan dengan perasaan senang.

Salah satu *game* edukasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah *game* educandy adalah *game* interaktif berbasis web yang memiliki slogan “*making learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis). *Game educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Game educandy mirip dengan *wordwall*. Kuis atau permainan dapat dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang diajarkan dan tipe permainan ini berupa kuis. Pada *game educandy*

peserta didik bisa bermain lebih dari satu permainan, yaitu *multiple choice*, *crossword*, *macth-up* dan *memory*. Pada *game* ini, ada *best timenya* jadi berapa kalipun peserta didik bermain *game* mereka akan memperoleh waktu terbaiknya. Dengan mengulang dan mengulang lagi *game* yang mereka mainkan untuk mendapatkan waktu terbaik, tanpa peserta didik sadari mereka akan memahami isi materi/ konsep yang diberikan/sajikan.

WhatsApp Auto Reply

Pembelajaran secara daring sudah lama dilakukan dan *penggunaan* pembelajaran via *Whatsapp*-pun sudah tidak asing lagi ditengan-tengah masyarakat. *Whatsapp Auto Reply* adalah sebuah pengembangan aplikasi yang ada pada *smartphone*. *Whatsapp Auto Reply* atau membalas pesan WA secara otomatis. *Whatsapp Auto Reply* buatan Pransulnc memiliki sejumlah fitur yang terbilang cukup lengkap dan gratis. Fungsi fitur *Whatsapp Auto Reply* adalah menyapa secara otomatis dan *bot* yang akan membalas secara langsung. Adapun keunggulan aplikasi ini adalah mudah dalam pengoperasian, berjalan secara otomatis, dapat dijangkau oleh peserta didik. Namun aplikasi sederhana ini

sangat jarang digunakan oleh para guru melakukan evaluasi setelah proses belajar mengajar.

Cara kerja *Whatsapp Auto Reply* adalah (1)masuk ke *Google sheet* (2)membuat pertanyaan, (3)masuk ke *Whatsapp Auto Reply* (4)menyinkronkan *Whatsapp Auto Reply* dengan *Google Sheet*; (2)kemudian pilih spreadsheet; (3)pilih sinkron; (4)tentukan peserta yang akan mendapat jawaban otomatis dan aktifkan jawaban otomatis; (5)peserta didik menuliskan kata kunci sesuai petunjuk guru dan langsung mengerjakan.

Dengan demikian, *Whatsapp Auto Reply* dapat digunakan sebagai evaluasi terhadap sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diberikan langsung melalui aplikasi *WA* dan soal-soal yang diberikan direspon secara cepat oleh peserta didik. Selain itu, guru juga dapat memberikan motivasi dan apresiasi terhadap hasil kerja peserta didik secara individu.

Unggah-Ungguh Basa

Unggah-ungguh juga disebut *undha usuk*, tingkat tutur utawa *speech level* (dalam Bahasa Inggris). Dalam berbicara masyarakat Jawa harus memperhatikan kaidah-kaidah tata

bahasa, juga masih harus memperhatikan kesopansantunan yaitu memperhatikan siapa orang yang diajak bicara dan siapa yang dibicarakan. Berbicara kepada orang tua berbeda dengan berbicara pada anak kecil atau yang seumur.

Dalam bahasa Jawa, hal itu disebut *unggah-ungguh basa*. *Unggah-ungguh basa* menurut Sutardjo (2015) dikelompokkan menjadi dua, yaitu ragam ngoko dan ragam krama. Ragam ngoko meliputi ngoko lugu dan ngoko alus, dan ragam krama meliputi krama lugu dan krama alus. Ragam ngoko adalah ragam yang semua katanya adalah ngoko. Jika di dalam ragam ngoko tidak terdapat kata-kata krama inggil, ragam ngoko tersebut dinamakan ngoko lugu. Penggunaan ngoko lugu digunakan untuk berbicara kepada teman yang seumuran. Contoh penggunaan ngoko lugu dalam kalimat: *Mau bengi aku sinau nulis aksara Jawa. Kowe lagi mangan apa dhik? Bukuku digawa dheweke wis telung dina.*

Ragam krama adalah ragam yang semua katanya adalah krama. Jika di dalam ragam krama ditambahkan dengan kata-kata krama inggil, ragam krama tersebut dinamakan krama alus. Penggunaan ragam krama alus digunakan untuk menghormati lawan bicara atau orang yang dibicarakan, yaitu

anak muda kepada orang tuanya seperti anak kepada bapak/ibu, cucu kepada kakek/nenek, ponakan kepada pakek/budhe dan orang yang mempunyai derajat lebih tinggi seperti murid kepada gurunya, abdi kepada juragan, karyawan kepada atasannya. Contoh penggunaan krama alus dalam kalimat: a) *Kala wingi ibu mundhut roti.* b) *Simbah saben dinten tindak dhateng peken nitih becak.* c) *Rekmanipun simbah sampun pethak.*

Hasil Belajar Peserta Didik

Keberhasilan atau prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar, tidak hanya berupa sesuatu yang dapat diukur secara kuantitatif saja, namun dapat diukur dari perubahan perilaku sebelum mengikuti proses belajar sampai dan setelah mengikuti proses belajar adalah hasil belajar (Sudarmanto, 2017). Perubahan perilaku tersebut meliputi aspek kognitif yang meliputi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi, aspek afektif yang meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakterisasi dan aspek psikomotor meliputi persiapan, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas (Purwanto, 2011).

Dengan demikian, penilaian hasil belajar pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui, menggambarkan dan mengevaluasi sejauh mana kecakapan belajar peserta didik, perkembangan dan perubahan yang terjadi pada peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor, yang kemudian dilakukan tindak lanjut terhadap peserta didik untuk selanjutnya. Selain itu, penilaian hasil belajar juga berfungsi untuk mengetahui sejauh mana efektifitas, efisiensi, dan keberhasilan penggunaan media, strategi dan metode dalam proses pembelajaran, sehingga kemudian dapat diambil tindakan yang tepat untuk proses pembelajaran selanjutnya yang kemudian diberikan perbaikan dan penyempurnaan. Penilaian hasil belajar juga menjadi bentuk tanggung jawab penyelenggara pendidikan untuk melaporkan secara berkala kemajuan dan kondisi peserta didik selama mengikuti proses belajar terhadap pihak-pihak yang berkepentingan salah satunya adalah walimurid. Pada pembelajaran bahasa daerah Jawa penilaian hasil belajar juga sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Karya Inovatif Pembelajaran

Pada pembelajaran bahasa Jawa materi *unggah-ungguh basa (ngoko lugu dan krama alus)* merupakan pokok bahasan pada unsur kebahasaan yang ada pada beberapa materi esensial. Pada materi *unggah-ungguh basa (ngoko lugu dan krama alus)* hasil belajar peserta didik kurang maksimal, hal ini dikarenakan peserta didik kesulitan dalam penggunaan *basa ngoko lugu dan krama alus* serta minimnya kosa kata *ngoko, krama inggil*. Untuk itu dimasa pandemi seperti ini guru harus *Melek IT*, karena alat komunikasi antara guru dan peserta didik hanya melalui media android *Smart Phone*. Maka dari itu, ide dasar karya inovasi ini didasarkan pada penggunaan aplikasi yang ada di *android smartphone* yang bisa diakses peserta didik kapanpun dan dimanapun.

Mal Unggah-Ungguh Basa merupakan alternative pengembangan media pembelajaran yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan pada bab I, dengan menggunakan multimedia interaktif berbentuk Powerpoint interaktif. Dimana *Power Point* interaktif (*Mal Unggah-Ungguh*) tersebut terdapat beberapa beberapa toko (*slide*) yang bisa dikunjungi berupa

(1)materi pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran (Youtube) *unggah-ungguh basa*, (2)animasi sederhana (Youtube) berupa dialog menggunakan *unggah-ungguh basa* dan (3)game yang bisa dimainkan berupa link *game educandy*, serta disertai evaluasi pembelajaran dengan menggunakan (4)aplikasi *Whatsapp Auto Reply*.

Media pembelajaran Mal Unggah-Ungguh Basa dirancang dengan tujuan peserta didik dapat mengakses atau mengulang secara berulang materi yang diberikan dimanapun dan kapanpun, karena dengan melihat, mendengar dan bermain secara berulang-ulang peserta didik akan lebih memahami materi khususnya lebih memahami isi materi/konsep yang diberikan/sajikan.

Membuat Video Pembelajaran Melalui KineMaster

KineMaster merupakan *aplikasi* gratis di android yang berfungsi sebagai media pembuatan dan pengeditan video. Jadi, dengan menggunakan aplikasi *KineMaster* kita dapat membuat video pembelajaran di *smartphone*. Adapun langkah-langkah pembuatan video pembelajaran adalah: 1)Mendownload aplikasi *KineMaster*, 2)Membuka aplikasi *KineMaster* dengan menekan tanda (+),

3)Menentukan rasio karena membuat video youtube dipilih rasio 16:9, maka klik 16:9. 4)Menambahkan foto atau vido dengan klik “media” dan mengedit. 5)Menambah media, effect, overlay, text, handwriting dengan klik layar untuk mengedit video yang dibuat. 6)Keluar dari edit video, kemudian *save* video ke galeri. 7)Video pun siap untuk di upload di *youtube*.

Mengunggah Video Pembelajaran di Channel Youtube.

Tahapan mengunggah video pada *channel You Tube* adalah: 1)Membuka *youtube*, klik gambar video. 2)Memilih video yang akan diupload. 3)Menambahkan judul, deskripsi, dan tag lalu klik “publikasikan”. 4)Menunggu proses upload selesai.

Membuat Game Educandy

Cara membuat *game Educandy* meliputi: 1)Klik www.educandy.com. 2)Pilih login, memasukan email dan password. 3)Memilih tipe aktivitas yang ingin dibuat. 4)Memasukan judul atau topik pelajaran dan tambahkan nama pelajaran. 5)Menambahkan konten: Pertanyaan dan kunci jawaban. 6)Memilih tipe permainan yang

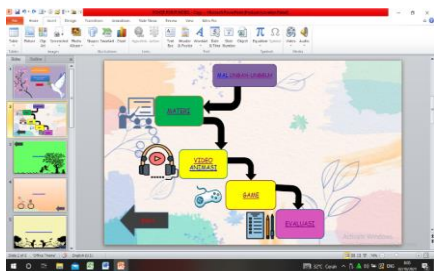
diinginkan. 7)Membagikan kode permainan/ link.

Membuat Soal di Google Sheet dan Mmenyinkronkan dengan Whatsapp Auto Reply

Membuat soal di *Google Sheet* dan menyinkronkan dengan *Whatsapp Auto Reply*: 1)Buka *Google Sheet* di HP. 2)Membuat halaman baru dengan mengeklik tombol (+) kemudian akan muncul halaman baru. 3)Membuat soal dan jawaban di *Google Sheet* sangat mudah, sama halnya dengan *Excel*. Namun, dalam *Google Sheet* hanya memerlukan 2 kolom saja, kolom A untuk membuat soal dan kolom B untuk jawaban. 3)Pada kolom A dituliskan kode pesan masuk. Sedangkan kolom B adalah jawaban atau respon dari pesan yang masuk. 4)Kemudian memberi nama *file* dan menyimpannya. 5)Buka aplikasi *Whatsapp Auto Reply*. 6)Aktifkan *Whatsapp Auto Reply* pada menu “Rumah”. 7)Buka menu “Menu”, klik tombol home dan pilih *Spreadsheet*. Pilih file yang dipilih. 8)Tekan tombol sinkron untuk menyinkronkan file *Google Sheet* dengan *Whatsapp Auto Reply*. 9)Tekan menu “Kontak”, untuk menentukan peserta ujian. Dengan masukan kontak peserta didik yang akan mengikuti ujian.

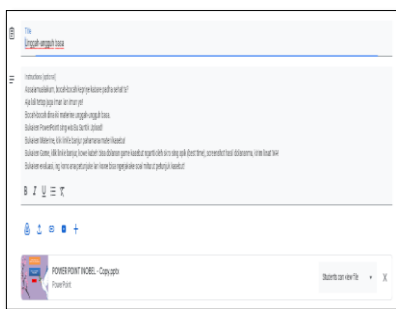
Membuat Multimedia Inter-aktif (Power Point Interaktif)

Setelah membuat video pembelajaran, game educandy dan membuat soal di Google Sheet, kemudian membuat PowerPoint.



Mengunggah Power Point Interaktif di Google Classroom

Langkah terakhir adalah mengunggah Power Point di Google Classroom dengan memberikan intruksi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.



Penerapan Media Pembelajaran Mal Unggah-unggah Basa

Langkah-langkah pembelajaran Bahasa Daerah (Jawa) secara daring (dalam jaringan) melalui *Mal Unggah-*

Ungguh Basa pada materi unggah-unggah basa (ngoko lugu dan krama alus) adalah sebagai berikut:

Tahapan Awal Pembelajaran

Pada tahapan ini peserta didik diberi informasi awal, materi pengantar tentang unggah-unggah basa melalui *Google Meet*, guru memberi motivasi kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran.

Tahap Implementasi

Pada Pertemuan ke 2 peserta didik melihat Power Point yang telah diunggah di Google classroom, kemudian melihat materi berupa video pembelajaran yang ada di *Google Classroom*.

<https://youtu.be/uDasgho3YCI>

<https://youtu.be/0IGCtw0hV9s>

Peserta didik bermain *game educandy* :

<https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=d48f2>

Peserta didik menjawab pertanyaan yang sudah didesain menggunakan *Whatsapp Auto Reply* melalui WA.

Tahap Evaluasi (Tahap Akhir Pembelajaran)

Pada tahap dilakukan evaluasi yang digunakan untuk mengidentifikasi keber-

hasilan penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* pada pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi Unggah-Ungguh basa (*ngoko lugu dan krama alus*) serta ketercapaian hasil belajar, apakah dengan diterapkannya *Mal Unggah-Ungguh Basa* peserta didik sudah memahami isi materi /konsep yang diberikan/sajikan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan validasi tim ahli dan angket yang diberikan kepada peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil tinjauan peneliti pada tahap implementasi/penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* pada materi *unggah-ungguh basa (ngoko lugu dan krama alus)* kelas IX G SMP Negeri 7 Probolinggo, ditemukan bahwa peserta didik cukup antusias mengikuti proses pembelajaran dan memberikan respon bahwa pembelajarannya menyenangkan, karena bisa belajar sambil bermain. Hal ini terbukti hasil evaluasi melalui *Whatsapp Auto Reply* yang telah disiapkan serta dari hasil Assessment Harian dengan Google Form. Dengan demikian, penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan efektif, efisien, menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Adapun untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik keseluruhan dan peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik keseluruhan dianalisis dengan menggunakan perhitungan, sebagaimana yang dikemukakan Indarti (2008:81) sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

- M = Mean (Nilai rata-rata)
 $\sum fx$ = Jumlah nilai seluruh siswa
N = Jumlah siswa

$$T = \frac{x}{N} \times 100\%$$

Keterangan

- T = Ketuntasan belajar siswa
x = Jumlah siswa yang tuntas
N = Jumlah keseluruhan siswa

Berdasarkan hasil belajar peserta didik secara *daring* ternyata dapat diketahui bahwa sebelum menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa* didapatkan nilai rata-rata 67,93 dengan prosentase 44,82% dan setelah menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa* dengan melihat video pembelajaran, bermain *game educandy*, hasil belajar meningkat pada materi *unggah-ungguh basa*, terbukti dari

jawaban peserta didik melalui *WA* dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp Auto Reply*, nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 50 dengan KKM 70 maka diperoleh nilai rata-rata 76,55 dengan prosentase 86,20%. Kemudian dilakukan *Assessment Harian* melalui *Google Form* diperoleh nilai rata-rata 78,96 dengan prosentase 90%. Dengan demikian *Mal Unggah-Ungguh Basa* meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada materi *unggah-unggah basa (ngoko lugu-krama alus)*.

Dengan demikian, penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik dapat mengakses atau mengulang secara berulang materi yang diberikan dimanapun dan kapanpun, karena dengan melihat, mendengar dan bermain secara berulang-ulang peserta didik akan lebih memahami materi khususnya lebih memahami isi materi/konsep yang diberikan/sajikan.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan data hasil aplikasi praktis inovasi pembelajaran serta analisisnya, dapat disimpulkan:

Penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* dalam pembelajaran Bahasa Daerah

(Jawa) berjalan efektif, efisien, menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Adapun penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* ini dimulai dari peserta didik membuka PowerPoint interaktif yang telah dishare /diupload di Google Clasrom Peserta didik kemudian membuka video pembelajaran tersebut melalui slide per slide berupa (1) materi pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran (Youtube) *unggah-unggah basa*, (2) animasi sederhana (Youtube) berupa dialog menggunakan *unggah-unggah basa* dan (3) game yang bisa dimainkan berupa link *game educandy*, serta disertai evaluasi pembelajaran dengan menggunakan (4) aplikasi *Whatsapp Auto Reply*.

Adapun hasil pembelajaran peserta didik pada materi *unggah-unggah basa (ngoko lugu dan krama alus)* dengan menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa* meningkat dibanding sebelum menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa*. Sebelum menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa* didapatkan nilai rata-rata 67,93 dengan prosentase 44,82% dan setelah menggunakan *Mal Unggah-Ungguh Basa* nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 50 dengan KKM 70 maka diperoleh nilai rata-rata 76,55 dengan prosentase 86,20%.

Kemudian dilakukan Assessment Harian melalui *Google Form* diperoleh nilai rata-rata 78,96 dengan prosentase 90%. Dengan demikian, penerapan *Mal Unggah-Ungguh Basa* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kelebihan dari *Mal Unggah-Ungguh Basa* ini adalah peserta didik dapat mengakses atau mengulang secara berulang materi yang diberikan dimanapun dan kapanpun, karena dengan melihat, mendengar dan bermain secara berulang-ulang peserta didik akan lebih memahami materi khususnya lebih memahami isi materi/ konsep yang diberikan/sajikan.

DAFTAR RUJUKAN:

- Asyhar, Randra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indarti, Titik. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah dan Implementasinya*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
- Maya, Agustin Tika, dkk. (2011). *Media Pembelajaran. Makalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Program Studi Matematika.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Sandiman, Arif S., dkk. (1986). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudarmanto. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Sunrise.
- Sudiarta, I. G. P & Sandra I.P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 49(02). Halaman: 48-58.
- Sutardjo, Imam. (2015). *Kawruh Basa Saha Kasusastran Jawi*. Mojosoongo Solo: Bukutujju.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002. *Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*.