

Pengembangan Media Audio Pop-Up Book Terhadap Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa SMP Negeri 2 Pare

by Defany Fiqrotul Laely

Submission date: 25-Jul-2024 08:36AM (UTC+0700)

Submission ID: 2422042408

File name: PRESPEKTIF_VOL2_NO_3_september_2024_hal_193-202.pdf (1.08M)

Word count: 3212

Character count: 20480



Pengembangan Media Audio Pop-Up Book Terhadap Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa SMP Negeri 2 Pare

Defany Fiqrotul Laely¹, Latif Nur Hasan²

¹⁻²Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: fanydefany6@gmail.com¹, latijhasan@unesa.ac.id²

Alamat: Universitas Negeri Surabaya, Jl. Raya Kampus Unesa, Lidah Wetan, Surabaya 60213

Korespondensi penulis: fanydefany6@gmail.com

Abstract. Learning Javanese is included in learning ethics or politeness values, so it is very important to teach it in the world of education. As a tool to attract students' attention and want to learn Javanese, namely by developing learning media in the form of audio pop-up books. This research aims to explain: (1) the process of developing audio pop-up book, (2) the quality of audio pop-up book, (3) student responses to audio pop-up book learning media as a learning medium for uploading Javanese language material at SMP Negeri 2 Pare. This research uses research and development (R&D) methods with a four-D (4D) development model. The resulting data is in the form of oral and written. The data collection techniques used were observation, questionnaire and interviews. The instruments used were observation sheets, questionnaire sheets, and interview sheets. The results of this research are the product manufacturing process starting from needs analysis, product manufacturing plans, to the results of product development. to the final product. Validation from experts received a total percentage of 93.4% and total student responses received a percentage of 91.9% which was included in the "very suitable" category for use.

Keywords: development, pop-up book, polite javanese language

Abstrak. Pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa termasuk dalam pembelajaran etika atau nilai kesopanan sehingga sangat penting diajarkan dalam dunia pendidikan. Sebagai alat bantu untuk menarik perhatian siswa dan belajar bahasa Jawa yaitu dengan upaya pengembangan media pembelajaran berupa audio pop-up book. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan: (1) proses pengembangan media pembelajaran audio pop-up book, (2) kualitas media pembelajaran audio pop-up book, (3) respon siswa terhadap media pembelajaran audio pop-up book sebagai media pembelajaran materi unggah-ungguh bahasa Jawa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan four-D (4D). Data yang dihasilkan berupa lisan dan tulisan. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, angket, dan wawancara. Instrumen yang digunakan ialah lembar observasi, lembar angket, dan lembar wawancara. Hasil dari penelitian ini yaitu proses pembuatan produk mulai dari analisis kebutuhan, rencana pembuatan produk, hingga hasil dari pengembangan produk. Validasi para ahli mendapat total presentase 93,4% dan total respon siswa mendapat presentase 91,9% yang termasuk dalam kategori "sangat layak" digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, Pop-Up Book, Unggah-ungguh bahasa Jawa

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi ini menuntut adanya ide inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Kemampuan menyimak adalah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa. Kemampuan berbahasa lisan yang mencakup menyimak dan berbicara adalah salah satu bidang kemampuan dasar yang dipersiapkan pendidik dengan tujuan adanya timbal balik ketika pendidik berkomunikasi dengan siswa, dan pesan yang disampaikan pendidik dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah sering kali menghadapi berbagai macam tantangan,

Received: Mei 22, 2024; Revised: Juni 20, 2024; Accepted: Juli 22, 2024; Online Available: Juli 25, 2024

*Defany Fiqrotul Laely, fanydefany6@gmail.com

terutama dalam aspek kebudayaan. Unggah-ungguh bahasa Jawa adalah sistem tata krama yang kaya dan kompleks, dan mencakup berbagai norma sopan santun dalam berbahasa. Unggah-ungguh memiliki peran penting dalam dunia pendidikan sebagai ciri khas yang membedakan dengan bahasa dari daerah lain. Dalam unggah-ungguh terkandung nilai-nilai sopan santun dan budi pekerti ketika berinterkasi dengan orang lain. Pembelajaran ini dipandang sebagai sarana yang baik dalam mengembangkan watak dan kepribadian luhur siswa. Oleh karena itu, unggah-ungguh merupakan salah satu Komponen penting yang perlu diperhatikan.

Namun, kenyataannya banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami dan menerapkan konsep unggah-ungguh bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Bagi siswa yang menggunakan bahasa Jawa, siswa masih tidak sesuai penggunaan ketika berkomunikasi. Selain itu, pembelajaran unggah-ungguh bashasa Jawa masih dilakukan secara konvensional yang terkesan monoton dan kurang menarik. Pendidik masih menggunakan *handphone* untuk praktek tanpa ada penjelasan materi. Hal ini membuat siswa mudah bosan dan kesulitan memahami konsep unggah-ungguh yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman mendalam. Media pembelajaran juga masih belum mampu menyajikan materi dengan menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Berdasarkan Peraturan Gubernur JATIM Nomor 19 Tahun 2014, muatan lokal bahasa daerah memiliki 5 Standar Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yakni berbicara, mendengar, menulis, membaca, menyimak. Ketrampilan berbicara tidak dimiliki semua orang, namun dapat dimiliki oleh orang yang berlatih bersungguh-sungguh. Ketrampilan berbicara siswa di sekolah perlu ditingkatkan sebagai bekal ketrampilan siswa untuk berkomunikasi. Ketrampilan ini dapat ditingkatkan dengan melibatkan media dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menyajikan materi unggah-ungguh lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami seperti *Pop-Up Book*. Dzuanda (2011:11) menjelaskan bahwa media *Pop-Up Book* bersifat tiga dimensi serta menyajikan gambar yang mengejutkan. Selain itu, terdapat objek yang bergerak saat dibuka. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sehingga, siswa tidak hanya memahami namun juga mampu mengaplikasikan unggah-ungguh dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research dan development* atau penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan penulis adalah 4D (*define, design, development, disseminate*). Level pengembangan yang digunakan adalah level

pengembangan 1. Dimana peneliti hanya sebatas mengembangkan produk, namun tidak menyebarluaskan produk.

Tahap pertama yakni *define* atau definisi. Tahap definisi atau *define* adalah tahap mengetahui dan menentukan syarat-syarat dalam pembelajaran dengan cara observasi awal untuk mengerti kondisi sekolah. Untuk menetapkan syarat-syarat perlu memperhatikan dan menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan para siswa dalam proses pembelajaran. Tahap *define* atau definisi memiliki 5 langkah utama. Pertama, analisis awal-akhir (*Front-End Analysis*), pada langkah ini, peneliti melakukan penelitian dengan mengobservasi masalah apa saja yang ada di lapangan, dan mencari solusi supaya dapat memecahkan masalah dan dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Kedua, analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis peserta didik dilaksanakan untuk mengidentifikasi karakteristik dan masalah-masalah yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, analisis konsep (*concept analysis*), analisis ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi konsep yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan sebelum proses pembuatan media pembelajaran, dengan tujuan supaya materi yang disampaikan melalui media tersebut tersusun secara sistematis. Keempat, analisis tugas (*task analysis*), analisis tugas dilaksanakan untuk merumuskan Capaian Pembelajaran (CP) yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Kelima, rancangan tujuan pembelajaran. Rancangan tujuan pembelajaran merupakan langkah untuk menentukan bab yang harus dicapai setelah siswa mempelajari materi yang telah diberikan. Tujuan pembelajaran dibuat sesuai dengan CP yang menjadi dasar produksi media tersebut.

Tahap kedua adalah tahap *design* (rancangan), tahap untuk merancang produk media pembelajaran *Pop-Up Book* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang media sesuai dengan kebutuhan siswa supaya proses pembelajaran dapat lancar. Pada tahap ini, peneliti membuat *prototype* dengan tujuan supaya peneliti mempunyai gambaran hasil dari media pembelajaran ini. Tahap *design* dilakukan dengan proses desain gambar, *font*, ukuran, dan halaman awal hingga akhir.

Tahap ketiga adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk mewujudkan media yang telah dirancang pada tahap sebelumnya untuk dikembangkan, mengembangkan media pembelajaran yang valid. Rancangan produk *Pop-Up Book* membutuhkan validasi dari ahli media, dan materi. Dari hasil validasi tersebut, kritik dan saran dapat digunakan untuk revisi produk. Validasi produk dilakukan oleh 2 validator, yakni validasi dari ahli materi, dan validasi dari ahli media. Subjek penelitian ini adalah 31 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pare. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode deskriptif

kuantitatif. Data yang diperoleh dari para ahli dengan rekapitulasi skor lembar angket validasi adalah data kuantitatif. Sedangkan data kualitatif berasal dari kritik dan saran para ahli mengenai kelayakan atau kevalidan *Pop-Up Book*. Analisis data menggunakan penilaian skala *Likert* dengan empat kriteria. Berikut tabel penilaian yang dapat digunakan.

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Berikut rumus yang dapat digunakan untuk memperoleh persentase :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai yang sudah dihitung, selanjutnya dikategorikan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
1% - 25%	Tidak Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pare, dan menghasilkan produk media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk pembelajaran Unggah-Ungguh bahasa Jawa. Produk dibuat menggunakan kertas jenis *duplex board* dan *art paper*. Kertas jenis *duplex board* untuk menyetak *front cover* dan *back cover* dan dilapis dengan stiker dari laminasi *doff*. Sedangkan isi buku menggunakan kertas *art paper*. *Pop-Up Book* memiliki 10 lembar yang dicetak dengan konsep *colour full* dengan tujuan dapat menarik ketertarikan siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*). Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan berdasarkan model pengembangan 4D sebagai berikut.

3.1 Tahap Definisi (*define*)

Tahap *define* atau definisi, langkah awal untuk menciptakan produk yang harus dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mencoba mengidentifikasi masalah pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan untuk menentukan apa yang akan dikembangkan. Langkah yang ada pada tahap ini adalah analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan rancangan tujuan pembelajaran.

Langkah pertama, analisis awal-akhir (*front-end analysis*), yakni langkah yang digunakan untuk mengukur media ini disiapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memahami masalah atau kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kurikulum yang digunakan pada SMP Negeri 2 Pare adalah Kurikulum Merdeka. Masalah yang ditemukan dalam pembelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Pare adalah metode pembelajaran yang digunakan guru adalah praktek tanpa adanya penjelasan materi dari guru. Metode tersebut dianggap kurang optimal karena siswa kurang dalam pemahaman materi yang disampaikan guru. Maka, dibutuhkan solusi yang efektif dan efisien untuk mengatasi masalah tersebut. Apalagi, di SMP Negeri 2 Pare belum pernah menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* terutama dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Langkah kedua, analisis siswa (*learner analysis*), berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, siswa dituntut untuk menguasai struktur teks cerita narasi, menyimak unsur bahasa termasuk unggah-ungguh bahasa Jawa, meninjau nilai budi pekerti dan relevansi dalam materi cerita rakyat. Untuk menguasai materi tersebut, guru tidak menjelaskan materi namun menggunakan *handphone* untuk langsung praktek. Bab tersebut yang menjadikan siswa kurang dalam memahami materi teks cerita rakyat.

Langkah ketiga, analisis konsep. Analisis ini bertujuan untuk menetapkan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran *Pop-Up Book*. Konsep materi dibuat berdasarkan capaian pembelajaran dan menghasilkan tujuan pembelajaran. Berikut adalah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan serta sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menggunakan dan memaknai kosakata baru yang menggunakan basa rinengga untuk berbicara dan menyajikan gagasan sesuai unggah-ungguh basa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu bersikap menjadi penyimak dan pemirsa yang baik 2. Peserta didik mampu menganalisis tingkatan bahasa Jawa (unggah-ungguh basa Jawa) dengan baik 3. Peserta didik mampu berbicara menggunakan unggah-ungguh basa Jawa dengan benar

Langkah ketiga, analisis tugas yaitu langkah untuk memahami kompetensi yang harus dicapai para siswa. Bab tersebut dilaksanakan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam media *Pop-Up Book*. Berdasarkan indicator capaian kompetensi yang sesuai dengan silabus mata Pelajaran bahasa Jawa kelas VII SMP. *Pop-Up Book* ini dibuat menggunakan

materi cerita rakyat bab unggah-ungguh bahasa Jawa yang disesuaikan dengan kecerdasan dan kepraktisan siswa SMP.

Langkah keempat, rancangan tujuan pembelajaran. Setelah memperhatikan silabus dan dapat materi yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Langkah terakhir, yakni rumusan tujuan pembelajaran yang didapatkan adalah siswa dapat mempunyai sikap menjadi pendengar dan peyimak yang baik, siswa dapat mengidentifikasi unggah-ungguh bahasa dengan benar, siswa dapat berbicara menggunakan unggah-ungguh bahasa dengan benar.

3.2 Tahap Rancangan (*design*)

Tahap kedua adalah tahap *design* atau perencanaan. Pada tahap ini, peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang ada pada tahap *design* adalah penyusunan materi dan audio, peneliti membuat materi unggah-ungguh bahasa Jawa dengan cerita rakyat yang akan digunakan dalam media *Pop-Up Book*. Dalam Menyusun materi audio, peneliti menggunakan cerita dengan judul “Legenda Gunung Kelud” yang menceritakan asal usul meletusnya gunung Kelud. Kemudian, penyusunan ilustrasi *Pop-Up Book*. Peneliti menggunakan aplikasi *adobe photoshop* dan *PainTool SAI* untuk merancang visual media *Pop-Up Book*. Berikut hasil ilustrasi *Pop-Up Book*.

				
Ilustrasi Prabu Brawijaya didesain menggunakan busana dan aksesoris seperti raja	Ilustrasi Putri Dyah Ayu Pusparini menggunakan busana dan aksesoris yang digambarkan ratu praja.	Putri Dyah Ayu Pusparini diilustrasikan menggunakan busana dan aksesoris putri praja serta rambut panjang untuk menambah kesan putri yang cantik rupawan	Lembu Suro diilustrasikan seperti perawakan yang gagaj namun kepala yang berupa dan tambahan aksesoris kalung.	Pembantu yang diilustrasikan menggunakan busana kemben tanpa aksesoris rambut digelung supaya menambah kesan prasaja.

			
Singgasana diilustrasikan dengan kursi warna merah ditambah aksèn bunga kanan kirinya. Singgasana dirancang memiliki tangga supaya tempat terlihat lebih tinggi daripada lainnya.	Dapur diilustrasikan menggunakan meja dan kursi supaya dapat dipakai untuk duduk dan diskusi bersama	Gapura praja diilustrasikan menggunakan bangunan yang dirancang lebih tinggi dan menggunakan warna merah seakan-akan bangunan tersebut berbahan dasar batu bata.	Kedhaton diilustrasikan dengan ruangan warna coklat yang ditambah kaca dan kursi untuk berias Putri Dyah Ayu Pusparini.

30

3.3 Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap terakhir adalah pengembangan (*development*). Tahap pengembangan adalah tahap yang memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Pop-Up Book* setelah melalui revisi berdasarkan masukan ahli materi dan ahli media. Hasil dari produk *Pop-Up Book* sebagai berikut

53



Selain mengembangkan media yang telah dirancang, tahap dari *development* adalah validasi. Peneliti melaksanakan uji validasi kepada dua ahli validator yakni ahli materi dan ahli media. Materi divalidasi oleh bapak Latif Nur Hasan, S.Pd., M.Pd., dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, aspek yang dinilai adalah aspek kesesuaian dengan kurikulum,

19

keruntutan materi, kesesuaian dengan karakter siswa, kepraktisan materi, keamanan digunakan. Sedangkan validator ahli media adalah Ibu Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd., Adapun aspek yang dinilai ahli media adalah aspek kepraktisan media, tampilan media, kelayakan audio, kelayakan kegrafikan, keamanan digunakan. Berikut hasil validasi dari ahli materi:

Aspek yang dinilai	Jumlah indikator	Skor yang didapat	Skor ideal	Persentase
Kesesuaian Materi	2	8	8	100%
Keruntutan Materi	5	17	20	85%
Kesesuaian karakter Siswa	5	19	20	95%
Kepraktisan Materi	2	8	8	100%
Keamanan	2	8	8	100%
Jumlah	16	60	64	93,75%

Dari rekapitulasi hasil validasi materi diatas, media pembelajaran *Pop-Up Book* mendapatkan skor 60 dengan persentase 93,75% termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini berarti bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi Unggah-Ungguh bahasa Jawa kelas VII di SMPN 2 Pare. Selain penilaian dari ahli materi, media pembelajaran juga dinilai oleh ahli media. Berikut hasil validasi dari ahli media.

Aspek yang dinilai	Jumlah indikator	Skor yang didapat	Skor ideal	Persentase
Kepraktisan Media	4	15	16	93,75%
Tampilan Media	6	23	24	95,83%
Kelayakan Audio	4	16	16	100%
Kelayakan Kefrafikan	2	7	8	87,5%
Keamanan	2	7	8	87,5%
Jumlah	18	68	72	94,44%

Dari hasil rekapitulasi validasi media diatas, media pembelajaran *Pop-Up Book* mendapatkan skor 68 dari skor maksimal 72 dengan persentase 94,44% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat digunakan sebagai media dalam materi Unggah-Ungguh bahasa Jawa di SMPN 2 Pare.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media berupa *Pop-Up Book* untuk pembelajaran Unggah-ungguh bahasa Jawa. Metode konvensional yang digunakan pada SMP Negeri 2 Pare kurang efektif dan menjadikan siswa bosan dalam belajar unggah-ungguh bahasa Jawa. Oleh karena itu, *Pop-Up Book* menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang ada pada SMP Negeri 2 Pare. Media *Pop-Up Book* menawarkan solusi yang potensial dengan fitur visual dan interaktif,

media ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah pemahaman siswa terhadap unggah-ungguh bahasa Jawa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran Unggah-Ungguh bahasa Jawa di SMP Negeri 2 Pare. Dengan menggunakan metode penelitian 4D (*define, design, development, disseminate*) dengan level pengembangan 1. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap unggah-ungguh dan juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang Pendidikan bahasa dan pelestarian budaya Jawa. Hasil dari validasi ahli materi mendapat skor dengan persentase 93,75% dan ahli media sebesar 94,44%. Dengan demikian, keduanya memperoleh kategori Sangat Layak dengan revisi.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book*, untuk mengembangkan lebih banyak variasi media *Pop-Up Book* dengan berbagai tema dan tingkat kesulitan yang berbeda. Sehingga dapat menjangkau berbagai kelompok siswa dengan kebutuhan yang berbeda. Memastikan keakuratan dan kelayakan isi materi, dan melakukan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan media *Pop-Up Book*. Mengintegrasikan dengan teknologi digital, seperti aplikasi *mobile* atau *augmented reality* untuk meningkatkan interaktivitas dan menarik minat siswa lebih akrab dengan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisarti, & Rahmah, E. (2016). Model Pop-Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 5(1).
- Baiduri, Taufik, M., & Elfiani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio Pada Materi Bangunan Datar Segiempat Di Smp. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 2019.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *JURNAL PGSD Indonesia*, 3.
- Dzuanda. (2011). Design Pop-up Child Book Puppet Figure Series—Gatotkaca? *Jurnal Library ITS Undergraduate*. Retrieved from <http://library.its.undergraduate.ac.id>

- Feny Rita Fiantika, D. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Harjawayana, R., & Supriya, T. (2009). *KAMUS UNGGAH-UNGGUH BASA JAWA*. Kanisius.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1).
- Nurseto, T. (2011). *MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK*, 8. Yogyakarta: Jurnal Ekonomi & Pendidikan.
- Peraturan Gubernur No 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah. Surabaya: Gubernur Jawa Timur.
- Rahayu, D. (2020). Pengembangan Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Atom Di SMA Inshafuddin Banda Aceh. Banda Aceh.
- Rahmah, A. d. (2016). Model Pop-Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 5(1), 12.
- Rahmawati, N. (2014). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putera Harapan Surabaya. *JURNAL MAHASISWA*.
- Sylvia, N. I., & Hariani, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. Surabaya.

Pengembangan Media Audio Pop-Up Book Terhadap Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa SMP Negeri 2 Pare

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
2	www.semanticscholar.org Internet Source	1%
3	Shafira Oktaviani, Novanita Whindi Arini. "Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	1%
4	ejournal.untirta.ac.id Internet Source	1%
5	jurnal.itscience.org Internet Source	1%
6	repository.ipb.ac.id Internet Source	<1%
7	Elvira Sundari, Nur Izzati. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN TES BERBASIS ANDROID PADA MATERI RUMUS-RUMUS TRIGONOMETERI	<1%

KELAS X", BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan, 2020

Publication

8	Septian Triadi Syahputra. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK PADA PRAKTIKUM FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI LAJU REAKSI KELAS XI IPA SMA NEGERI 3 PONTIANAK", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2018 Publication	<1 %
9	ijmmu.com Internet Source	<1 %
10	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	<1 %
11	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
12	e-journal.unair.ac.id Internet Source	<1 %
13	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	<1 %
14	Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1 %

16

iopscience.iop.org

Internet Source

<1 %

17

mail.ejurnalunsam.id

Internet Source

<1 %

18

www.ayobandung.com

Internet Source

<1 %

19

Bakhrudin All Habsy, Kevin Leonardo Tarigan, Farikh Assalsabila, Auriza Fitri Indriyani, Ayu Jingga Arisa. "Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud Berbasis Novel Karya Tulus Setiyadi untuk Menangani Kecemasan", TSAQOFAH, 2024

Publication

<1 %

20

Ni Luh Idayanti, Nyoman Dantes, I Ketut Gading, I Ketut Dharsana, Kadek Suranata. "Development of cognitive behavior counseling guidebook with bibliocounseling techniques to improve junior high school student academic motivation", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2024

Publication

<1 %

21

journal.stkipmanetalino.ac.id

Internet Source

<1 %

22

mynewemyliawahyu.blogspot.com

Internet Source

<1 %

23

pusdig.my.id

<1 %

24

Andi Dian Angriani, Andi Kusumayanti, Fitriani Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

25

Erni Erni. "Penggunaan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Cita-Citaku Siswa Kelas IV SDN 158 Watallipu", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2021

Publication

<1 %

26

Febrita melati Setiawan, Asni Johari, Muswita Muswita. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS6 PROFESSIONAL PADA SISWA SMP KELAS VIII", BIODIK, 2016

Publication

<1 %

27

engagement.fkdp.or.id

Internet Source

<1 %

28

eprint.stieww.ac.id

Internet Source

<1 %

eprints.umpo.ac.id

29	Internet Source	<1 %
30	j-innovative.org Internet Source	<1 %
31	jurnal.untad.ac.id Internet Source	<1 %
32	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
33	rrkjurnal.ppj.unp.ac.id Internet Source	<1 %
34	sentia.poltek-malang.ac.id Internet Source	<1 %
35	www.ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
36	www.hashmicro.com Internet Source	<1 %
37	Dandan Luhur Saraswati, Ishafit Ishafit. "PENGUNAAN COOPERATIVE LEARNING TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI HASIL BELAJAR SISWA SMP", Jurnal Pendidikan Fisika, 2015 Publication	<1 %
38	Ety Ristiana Anggraeni, Ma'rufi Ma'rufi, Suaedi Suaedi. "PENGEMBANGAN MEDIA	<1 %

PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
GEOGEBRA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA",
Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan
Pendidikan Matematika, 2021

Publication

39

Sintha Martya Lestari, Sjaifuddin Sjaifuddin,
Vica Dian Aprelia Resti. "Pengembangan
Instrumen Soal Lomba Cerdas Cermat IPA
SMP Berbasis ICT (Information and
Communication Technology) dengan Aplikasi
Quizizz", PENDIPA Journal of Science
Education, 2022

Publication

40

Wirayudha Pramana Bhakti. "PERGESERAN
PENGUNAAN BAHASA JAWA KE BAHASA
INDONESIA DALAM KOMUNIKASI KELUARGA
DI SLEMAN", Jurnal Skripta, 2020

Publication

41

edukatif.org

Internet Source

<1 %

42

eprints.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

43

fdocuments.net

Internet Source

<1 %

44

intellectum.unisabana.edu.co

Internet Source

<1 %

45	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	<1 %
46	jurnal.una.ac.id Internet Source	<1 %
47	jurnal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
48	ratnakoli.blogspot.com Internet Source	<1 %
49	repositori.umrah.ac.id Internet Source	<1 %
50	siat.ung.ac.id Internet Source	<1 %
51	vektor.iain-jember.ac.id Internet Source	<1 %
52	www.kehati.or.id Internet Source	<1 %
53	Asro Nur Aini, Bambang Sri Anggoro, Fredi Ganda Putra. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Program Linier Berbantuan Sparkol", UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2018 Publication	<1 %
54	Negara - Mangkubumi K. "PERMAINAN MATEMATIKA MONOPOLI TIC TAC TOE YANG	<1 %

EFEKTIF DALAM MEMPELAJARI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
BILANGAN BULAT", Jurnal Penelitian
Kebijakan Pendidikan, 2018

Publication

55

eprints.poltekkesjogja.ac.id

Internet Source

<1 %

56

scholar.ummetro.ac.id

Internet Source

<1 %

57

simki.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

58

S. Utama. "KELAYAKAN MEDIA BUKU
BERGAMBAR BERBASIS VISUAL THINKING
STRATEGIES DI SEKOLAH DASAR", Jurnal
VARIDIKA, 2020

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Pengembangan Media Audio Pop-Up Book Terhadap Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa SMP Negeri 2 Pare

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
