

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pembelajaran Bahasa Jawa

Menurut Wijaya et al., (2018:29) Pembelajaran adalah proses memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai melalui intraksi antara peserta didik dan pengajar atau lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Festiawan, 2020:11). Menurut K. Kurniawati et al., (2021:120) Pembelajaran diartikan sebagai sebah kegiatan guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri, yang artinya mengajar dalam bentuk penyampaian materi tidak serta merta menyampaikan dan mengambil nilai-nilai dari materi yang diajarkan agar dengan bimbingan guru bermanfaat untuk mendewasakan siswa. Sebagai guru dalam pembelajaran Bahasa Jawa disekolah dasar dalam melaksanakan tugasnya di sekolah dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya menyampaikan isi materi dari pembelajaran Bahasa Jawa namun mengajarkan tentang *unggah-ungguh basa*.

Menurut Widyahastuti, (2016:1) Pembelajaran Bahasa Jawa dipandang menjadi salah satu sarana yang baik untuk mengembangkan watak dan kepribadian luhur siswa. Pembelajaran Bahasa Jawa mengajarkan siswa untuk mengenal adanya *unggah-ungguh basa* yang merupakan bentuk kesatuan dalam berbicara. Pembelajaran Bahasa Jawa membantu siswa mengenal dirinya, lingkungan, menerapkan dalam tata krama, budayanya, menghargai potensi bangsanya, sehingga mampu mengemukakan gagasan

dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan dapat menemukan serta menggunakan kemampuan analisis, imajinatif dalam dirinya (Nugraha & Cahyadi, 2018:30).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interkasi langsung antara guru dan siswa. Dalam pembelajaran terdapat proses penyampaian sebuah materi oleh guru kepada siswa. Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan suatu sarana untuk menyampaikan *unggah-ungguh* basa dan tata krama agar diterapkan di kehidupan sehari-hari siswa.

## **2. Bahasa Jawa**

Bahasa Jawa adalah suatu Bahasa daerah yang menjadi kebudayaan Indonesia yang perlu dilestarikan supaya tidak hilang keberadaannya (Yuli fitriani, Khoirul Asfiyak, 2022:120). Bahasa Jawa sejak lama adalah Bahasa ibu bagi orang-orang Jawa yang tinggal, terutama di Propinsi Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Jawa Timur. Di Banten sebelah utara, di Lampung dan daerah-daerah transmigrasi di beberapa pulau di Indonesia, terdapat pula orang-orang Jawa yang berbahasa Jawa (Poedjosoedarma, 2011 dalam Nurpeni, 2019:48). Menurut Supartinah (2010) (dalam Yuli fitriani 2019:119) Fungsi Bahasa Jawa diantaranya Bahasa jawa adalah bahasa budaya disamping berfungsi komunikatif juga berperan sebagai sarana perwujudan sikap budaya yang sarat dengan nilai-nilai luhur. Menurut Priyatiningsih, (2019:49) Bahasa Jawa, sejak lama digunakan sebagai Bahasa pengantar suatu peradaban yang besar. Tradisi dan sastra tulis telah ada dan terus-menerus terpelihara pada Bahasa ini walaupun perubahan yang dialami baik oleh system fonologi, morfologi, sintaksis, leksikon maupun ortografinya cukup jelas

Bahasa Jawa adalah Bahasa Ibu (*mother tongue*) dengan jumlah penutur yang besar, yang mana tingkat tuturnya membentuk watak yang luhur, rendah hati dan menghormati orang lain (Setyawan, 2019: 32). Bahasa Jawa pada dasarnya dapat dijadikan wahana pemahaman watak, pekerti, terutama melalui penerapan *unggah-ungguh* pada masyarakat Jawa serta memiliki peran sentral dalam pengembangan watak dan pekerti bangsa (Arafik & Rumidjan, 2016:55). Bahasa Jawa memiliki *unggah-ungguh* atau tingkat tutur sebagai ciri khas yang membedakan Bahasa Jawa dengan Bahasa daerah lain.

*Unggah-ungguh* Bahasa Jawa merupakan kaidah yang ada pada masyarakat Jawa dalam bertutur kata atau bertingkah laku dengan memperhatikan penutur dan lawan tutur serta melihat situasi dengan tujuan untuk menjaga sopan santun untuk saling menghormati serta menghargai orang lain (Arfianingrum, 2020 : 1). Menurut Improvement et al., (2018:155) Bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang khusus ada di daerah Jawa selain daerah yang berbahasa Sunda. Mata pelajaran Bahasa Jawa sangat erat dalam kehidupan sehari-hari, karena pelajaran Bahasa Jawa mempelajari tentang kehidupan sehari-hari, *unggah-ungguh*, dan kebudayaan Jawa. Menurut Santoso & Rosliana, (2013:28) Bahasa Jawa mengenal adanya tingkat tutur basa atau *undak-usuk* yang cukup rapi, *undak-usuk* tingkat tutur Bahasa Jawa terbagi atas dua jenis yaitu : *Krama* dan *Ngoko* dengan masing-masing subtingkat.

#### a. *Krama*

Basa *Krama* merupakan tingkatan paling tinggi dalam Bahasa Jawa atau yang artinya mempunyai tingkat kesopanan Bahasa yang paling tinggi. Basa *Krama* ini diucapkan pada orang yang umurnya lebih tua serta prang yang memiliki jabatan. Basa *Krama* terbagi menjadi dua tingkatan yaitu *Krama inggil* dan *Krama lugu*.

1) *Krama inggil*

*Krama inggil* merupakan tingkatan tertinggi dalam Bahasa Jawa. Basa ini digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang lebih tinggi, baik secara umur maupun kedudukannya. Misalnya, komunikasi dengan orang tua dan antara murid dengan guru.

2) *Krama lugu*

*Krama lugu* merupakan tingkatan basa dasar dari Bahasa *krama*. *Krama lugu* digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang secara usia lebih tua, atau lebih tinggi kedudukannya, serta sesama teman yang belum dekat dan akrab.

b. *Ngoko*

*Ngoko* merupakan Bahasa dasar dalam Bahasa Jawa yang digunakan untuk berbicara dengan orang yang sudah akrab atau dengan orang yang lebih muda. Bahasa *Ngoko* terbagi menjadi dua tingkatan yaitu *Ngoko alus* dan *Ngoko lugu*.

1) *Ngoko alus*

*Ngoko alus* setingkat lebih tinggi daripada *Ngoko lugu*, Bahasa ini digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang sudah akrab tetapi masih menjunjung rasa kesopanan dan rasa saling menghormati. Misalnya, komunikasi antara sesama rekan kantor.

2) *Ngoko lugu*

*Ngoko lugu* merupakan tingkatan pertama dan paling dasar dalam Bahasa Jawa. Bahasa ini hanya diterapkan untuk komunikasi dengan orang yang lebih muda atau orang yang kedudukannya sejajar. Misalnya, komunikasi antara orang tua dengan anak atau sesama teman sebaya yang sudah dekat dan akrab.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Bahasa Jawa merupakan Bahasa daerah yang digunakan di beberapa daerah di Indonesia yang memiliki beberapa artian seperti *unggah-ungguh* basa dalam bertutur kata serta terdapat nilai kebudayaan, salah satunya kebudayaan adalah wayang kulit.

### 3. Tokoh-tokoh Wayang

Menurut Anggoro, (2018:123) wayang adalah salah satu jenis kebudayaan Jawa yang telah ada dan dikenal oleh masyarakat Jawa sejak kurnag lebih 1500 tahun yang lalu. Kebudayaan Hindu masuk ke Jawa membawa pengaruh pada pertunjukan baying-bayang yang kemudian dikenal sebagai pertunjukan wayang. Cerita wayang semula menceritakan petualangan dan kepahlawanan nenek moyang kemudian beralih cerita Mahaarata dan Ramayana. Pada zaman Hindu ini seni pewayangan semakin populer terutama dengan disalinnya ke dalam Bahasa Jawa kuno (Marina dalam Bayu 2018:124).

Wayang merupakan sebuah boneka tiruan yang terbuat dari pahatan kulit sapi atau kerbau, yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan dan biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang (Setiawan, 2020:37). Menurut

Subandi, (2017:98) Pertunjukan wayang menampilkan tokoh-tokoh wayang dan menunjukkan bagaimana setiap peran itu harus dijalankan, serta setiap tokoh wayang

memiliki karakter yang jelas dan dapat diketahui sikap dan tindakan yang dapat diharapkan dari tokoh-tokoh tersebut. Menurut Sedyamanto (dalam Anotnius 2017:100)

Wayang tidak hanya sebagai pertunjukkan dan hiburan, tetapi juga untuk membentuk watak dan karakter. Pertunjukkan wayang diyakini oleh masyarakat Jawa tidak hanya

menjadi tontonan namun juga menjadi *tuntunan* (petunjuk). Menurut Nurgiyantoro, (2011:19) Dalam cerita pewayangan ada beberapa tokoh-tokoh wayang yaitu Dewa Ruci, Cakil, Buto Rambutgeni dalam cerita carangan dan cerita Mahabarata terdapat tokoh-

tokoh pewayangan seperti Raja Dasarata, Sri Rama, Raja Sentanu, Dewi Durghandini. Resi Durna, Arjuna, Yudhistira, Bima, Nakula, dan Sadewa (Pandawa lima).

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan kebudayaan Jawa yang telah dikenal lama oleh masyarakat Jawa. Dalam dunia seni wayang memiliki karakter pada setiap tokohnya serta memiliki nilai moral pada kehidupan sehari-hari, selain itu wayang di Jawa dibuat dari kulist lembu atau sapi dan kerbau. Dalam pertunjukan seni pewayangan, dalang menjadi pengatur atau sutradara untuk menggerakkan wayang dalam suatu cerita yang ditampilkan.

#### **4. Wayang Pandawa**

Dalam dunia pewayangan banyak terdapat kisah-kisah mengenai kerajaan Jawa, salah satunya yaitu cerita Mahabarata. Cerita Mahabarata merupakan salah satu dari cerita pewayangan yang cukup ampuh untuk memasukkan semua nilai-nilai dalam lingkungan keluarga dan masyarakat (Prasojo & Arifin, 2022:206). Menurut Nainggolan, (2017:65) Mahabarata adalah sebuah kisah yang menceritakan konflik pada Pandawa lima dengan saudara sepupu mereka yaitu kurawa, tentang sengketa hak pemerintahan tanah Negara Astina. Pandawa lima terdiri dari lima tokoh yaitu :

1. Yudhistira atau Puntadewa adalah Raja Negara Amarta

Yudhistira merupakan anak tertua dari pasangan Raja Pandu dan Dewa Kunti. Tokoh Yudhistira menggambarkan sebagai seorang pemimpin yang bijaksana belum pernah berputus asa dan belum pernah kalah, Yudhistira sangat sabar dalam menghadapi bencana, tidak pernah berpikir buruk kepada semua orang.

2. Bima atau Werkudara dianggap sebagai putra Dewa Angin

Bima merupakan putra kedua Raja Pandu dan Dewi Kunti. Tokoh Bima menggambarkan sosok berperawakan tinggi besar laksana raksasa serta wajahnya garang, namun selalu menunduk bagaikan seseorang yang sedang shalat.

3. Arjuna adalah ksatria sakti mandraguna, Ia adalah titisan Dewa Wisnu

Arjuna merupakan putra ketiga Raja Pandu dan Dewi Kunti. Tokoh Arjuna digambarkan sebagai individu yang rajin serta mempunyai jiwa yang tenang dalam menghadapi semua cobaan dan kesengsaraan hidup.

4. Nakula adalah saudara kembar Sadewa, Nakula seorang ahli dalam bidang pertanian

Nakula merupakan saudara kembar serta lebih tua daripada Sadewa. Nakula adalah putra kembar dari Raja Pandu dan Dewi Kunti. Tokoh Nakula menggambarkan sosok individu orang yang dermawan.

5. Sadewa adalah saudara kembar Nakula.

Sadewa merupakan saudara kembar dari Nakula, Sadewa tokoh termuda dari Pandawa lima. Tokoh Sadewa digambarkan tidak jauh beda dengan saudara kembarnya yaitu Nakula.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa cerita Mahabarata merupakan cerita pewayangan yang mengandung nilai-nilai moral yang baik bagi kehidupan masyarakat Jawa. Di dalam cerita Mahabara terdapat tokoh wayang yaitu Pandawa lima (Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa).

## 5. Multimedia Interaktif

### a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (AR, 2022:112). Multimedia berasal dari dua suku kata yaitu multi dan media. Multi berarti banyak, sehingga secara umum multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Menurut Sukenda & Hajani, (2018:181) Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media. Multimedia mempunyai bermacam jenis, dapat disesuaikan berdasarkan materi yang akan disampaikan. Dengan menggunakan multimedia tersebut dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.

Multimedia termasuk bagian dari media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam mencapai keberhasilan belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ahmad Zaki, 2020:55)

Menurut Istiqlal, n.d.(2017:48) Interaktif merupakan suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar adalah belajar dengan menggunakan komputer, klasifikasi interaktif ini dalam lingkup



multimedia pembelajaran yang mengacu pada siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan pada layar monitor.

Multimedia Interaktif merupakan sebuah teknologi baru dengan potensi yang besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara menghibur (Ilmiani et al., 2020:20). Multimedia mengkombinasi teks, suara, gambar, animasi dan video yang ingin disampaikan secara interaktif. Menurut Kurniawati & Nita, (2018:70) Menjelaskan multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

#### b. Model-model Multimedia Interaktif

Dalam proses pembelajaran penggunaan media Pendidikan sangat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan sebuah materi salah satunya media interaktif. Tentunya media intraktif ini dapat membantu memudahkan proses belajar seorang anak dengan gaya belajar visual. Menurut (Limbong and Janner Simarmata, 2020) Media interaktif menggunakan System pengiriman pembelajaran yang direkam secara visual, suara dan bahan video yang disajikan dibawah control computer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif. Oleh karena itu dengan perkembangan zaman ini ada beberapa model multimedia interaktif yang dapat digunakan diantaranya :

##### 1. Game

Game merupakan suatu alat yang sering digunakan untuk bermain dengan aturan-aturan tertentu. Game merupakan permainan yang menggunakan media elektronik berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar para pemain bisa

mendapatkan kepuasan batin saat bermain. Dalam pembuatan game tingkat kesulitannya dapat bervariasi, mulai dari tingkat kesulitan yang sangat sederhana dan mudah dipahami, tingkat menengah, hingga tingkat mahir (Wuryandari & Akmaliah, 2016:40). Dengan adanya tingkatan-tingkatan tersebut, siswa tidak akan dapat memasuki level berikutnya yang lebih tinggi apabila tidak dapat menyelesaikan level bawah. Hal ini dapat membantu pendidik menilai sejauh mana siswa menangkap materi

## 2. CD Interaktif

CD interaktif adalah media yang menggunakan Compact Disk (CD) untuk menyatukan dan menjalankan animasi yang berupa suara, video, teks dan program (Wibowo, 2013:60). Dengan CD interaktif ini, siswa dapat dengan aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi untuk belajar. Kemasan CD interaktif dengan multimedia juga lebih menarik perhatian siswa. Dalam CD interaktif, tidak hanya kelengkapan materi yang ada di dalamnya. Kuis-kuis untuk latihan pun tersedia di dalam CD. Sehingga siswa tidak hanya membaca namun juga berlatih memecahkan masalah dari kuis-kuis tersebut. Selain itu siswa juga dapat memutar berulang-ulang sehingga materi yang tersaji dalam CD dapat benar-benar dipahami.

## 3. Aplikasi Program

Aplikasi program ialah suatu perangkat lunak didalam komputer untuk mengelola data yang menggunakan aturan dan ketentuan bahasa pemrograman. Aplikasi program dibuat untuk memudahkan suatu pekerjaan. Dengan menggunakan berbagai aplikasi program ini dapat memudahkan siswa untuk mengakses berbagai materi. Tampilan aplikasi yang menarik menggunakan gambar-gambar

dan grafik menumbuhkan motivasi tersendiri bagi siswa untuk terus belajar, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual (Saas Asela, Unik Hanifah Salsabilah, Nurul hidayah Puji Lestari, Alfi Sihati, 2020:201).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan Multimedia pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis. Dalam proses pembelajaran penggunaan multimedia interaktif sangat membantu seorang pendidik dalam menyampaikan sebuah materi. Di zaman sekarang penggunaan multimedia interaktif seperti game, CD dan aplikasi progam menjadi suatu pilihan untuk menjembatani guru dalam penyampaian materi.

#### **6. Mobilephone**

*Mobilephone* adalah salah satu media pembelajaran berbasis TI. Penggunaan *Mobilephone* dapat dilakukan karena kemajuan teknologi yang sangat pesat. Di masa ini, informasi dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan *mobile phone/handphone*. Saat menggunakan *mobile phone* , dengan ukuran yang relative kecil pengguna dapat memakainya dimanapun kita pergi, sehingga pengguna dapat mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat.

Di masa kini, jenis *mobilephone* yang marak digunakan diberbagai kalangan ialah *android*. Android merupakan platform komprehensif yang memiliki sifat *open source* yang dirancang untuk perangkat mobile (Astuti et al., 2017:59). Android merupakan system operasi yang paling marak digunakan masyarakat karena memiliki kelebihan yaitu sifat *open source* yang memudahkan pengembang untuk bebas menciptakan aplikasi (Anggraeni, 2014:59 dalam Astuti et al., 2017). Selain dijadikan sebagai alat komunikasi,

android juga memiliki potensi guna dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif bagi peserta didik (Kartini & Putra, 2020:12).

Pemanfaatan mobile berbasis *smartphone* dalam dunia pendidikan menjadi sebuah upaya guna meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat lebih efektif dan variatif serta dapat berlangsung secara jarak jauh dan terbuka. Peserta didik bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telpon seluler, dalam hal ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis TI yang disebut *M-Learning (mobile learning)* (Muhson, 2010:8). Franklin (2011) (dalam Alwan, 2018:28) mengungkapkan bahwa menggunakan *mobile learning* dapat dilakukan secara fleksibel yang mana dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, yang berarti *mobile learning* tidak memiliki batas pada waktu dan tempat. Pemanfaatan *mobile learning* dapat diterapkan sebagai salah satu upaya model pembelajaran pada satuan pendidikan formal baik tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi. Tidak hanya itu, *mobile learning* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan *mobilephone* merupakan suatu media berbasis TI yang membuat seorang pengguna mudah untuk mendapatkan suatu informasi. Dalam dunia pendidikan pemakaian *mobilephone* menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efisien dikarenakan *mobilephone* dapat diakses dimana saja dan kapanpun.

## **7. Multimedia Interaktif Tokoh Wayang Pandawa “TOWAP”**

Isitlah towap muncul setelah penulis atau pengembang menelaah isi dari multimedia yang dikembangkan. Kepanjangan dari “*Towap*” sendiri adalah “*Tokoh Wayang Pandawa*” yang mana isi dari multimedia ini membahas tentang mata pelajaran

Bahasa Jawa di jenjang kelas 5 sekolah dasar. Multimedia ini akan berisi 3 *button* yang bisa dioperasikan, yaitu :

1. Materi pembelajaran, yang mana berisi tentang mata pelajaran Bahasa Jawa materi tokoh wayang pandawa pada kelas 5
2. Materi yang dikemas dalam *quizgame* bertujuan untuk menarik minat siswa dalam menjalankan proses pembelajaran serta soal atau *quiz* yang akan dikerjakan oleh siswa setelah menerima materi dengan bimbingan guru yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan.
3. Profil berisi penulis/pengembang, program studi dari penulis/pengembang, dan lembaga universitas penulis/pengembang.

Pada multimedia ini nantinya akan dibuat dengan 3 format sekaligus sesuai dengan kebutuhan penelitian. Multimedia ini terfokus pada hasil luaran berupa aplikasi berbasis *mobilephone* yang mana siswa pada zaman sekarang sudah mampu menguasai teknologi sejenis *mobilephone*.

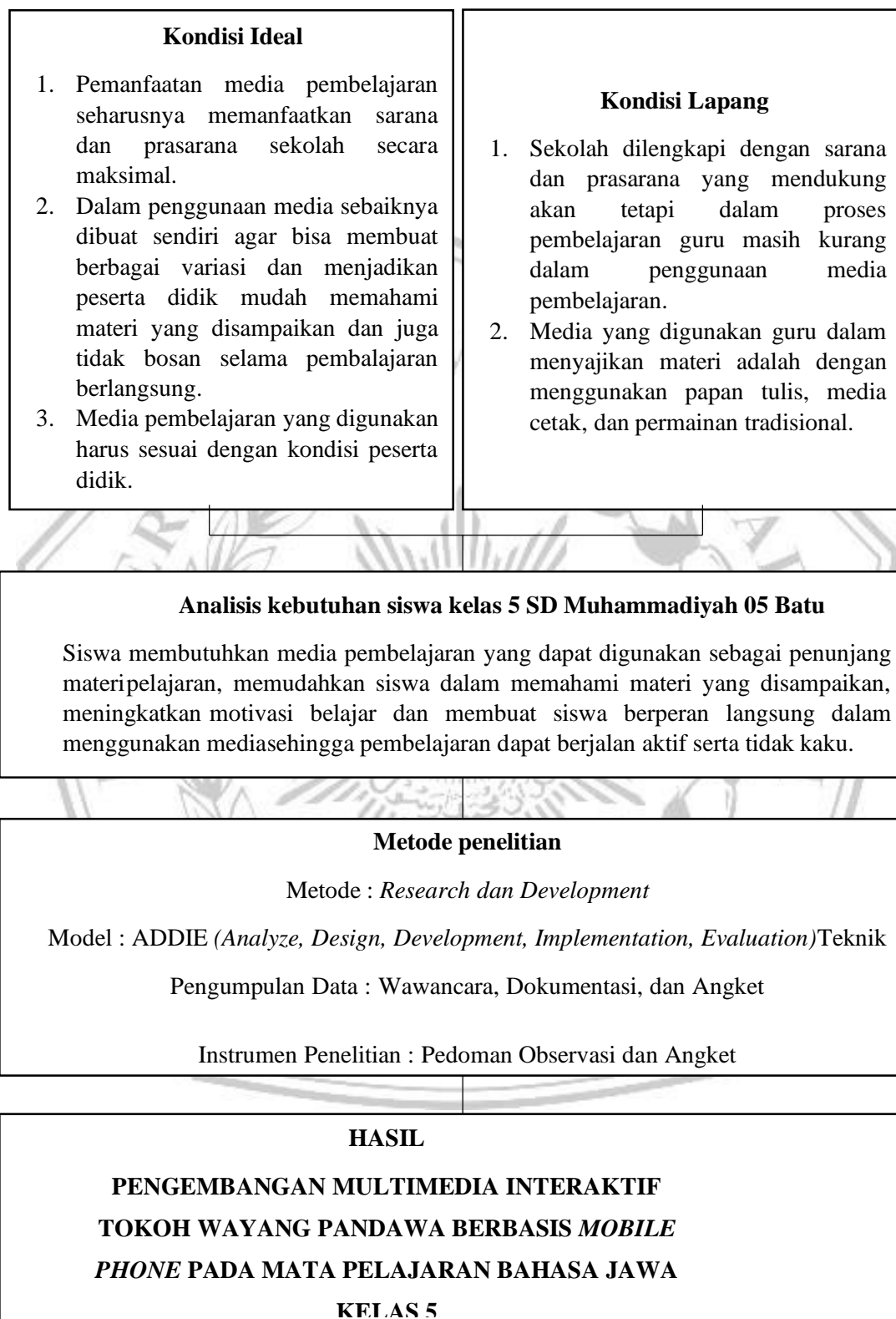
## B. Kajian Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan**

No	Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	(Asmarani, 2019) Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android SD/MI	1. Penelitian ini sama-sama meneliti pada jenjang Sekolah Dasar 2. Penelitian ini sama dalam pengembangan sebuah media pembelajaran	1. Penelitian terdahulu digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia 2. Penelitian terdahulu terfokus kepada strategi dalam mengajar Bahasa Indonesia
2.	(Nor saleha, 2020) Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Tematik Pada Tema Keluargaku Subtema Anggota Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar	1. Penelitian ini sama-sama mengembangkan multimedia interaktif	1. Peneliti terdahulu mengembangkan multimedia interaktif flash 2. Peneliti terdahulu terfokus pada Tematik sedangkan peneliti terfokus pada Bahasa Jawa 3. Peneliti terdahulu terfokus pada kelas 1 sedangkan peneliti terfokus pada kelas 5 sekolah dasar.
3.	(AGUSTINA PUSPITASARI, 2020) Pengembangan Media Pembelajaran “Pragawati” Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 1 SD	1. Penelitian ini sama-sama mengambil pada mata pelajaran Bahasa Jawa dan sama-sama mengembangkan media	1. Peneliti terdahulu terfokus pada kelas 1 sedangkan peneliti terfokus pada kelas 5 2. Peneliti terdahulu terfokus pada pengembangan media pembelajaran sedangkan peneliti terfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis <i>mobilephone</i>

(Sumber : Olahan Peneliti)

### C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

