

Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Cristian Aditya Tanuwijaya*, Gamaliel Septian Airlanda, Elvira Hoesein Radia

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

*Corresponding Author: 292019012@student.uksw.edu

Abstract

Subjects in Javanese language are considered as complicated subjects, they lack understanding in reading writing related to Javanese script and the use of media seems limited so that students have not been able to understand the script material. This study aims to develop audio-visual learning media that can be used by fifth grade elementary school students to learn Javanese characters. This research was conducted at SD Negeri Kutowinangun 08 Salatiga. This research used the Research and Development (R & D) type of research and development. The media development design in this study is using the Borg and Gall development procedure modified by Sukmadinata. The author adjusted Sukmadinata's research and development model by using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation). The data analysis technique used in this research is quantitative and descriptive data analysis. The instrument used is a sheet containing statement items. From the research conducted, the results of the validation test by media experts obtained a score of 96%, by material experts obtained a score of 90%, and by language experts obtained a score of 98%. The results of the student response questionnaire obtained a percentage of 95.66%. The average pretest score obtained by students is 28.89 and the posttest score is 84.72. From these results, it can be concluded that the results of the validation test percentage are in the "Very High" category and the results of the student response percentage are in the "very interesting" category so that students' understanding of learning material before and after using audiovisual learning media on Javanese script material there is a significant increase.

Keywords: Javanese script, learning media, audiovisual media

Abstrak

Mata pelajaran dalam bahasa Jawa dianggap sebagai mata pelajaran yang rumit, mereka kurang memahami dalam membaca tulisan terkait aksara Jawa dan penggunaan media terkesan terbatas sehingga siswa belum mampu memahami materi aksara. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar untuk belajar materi aksara Jawa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kutowinangun 08 Salatiga. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D). Desain pengembangan media pada penelitian ini adalah menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sukmadinata. Penulis menyesuaikan model penelitian dan pengembangan Sukmadinata dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan deskriptif. Instrumen yang digunakan adalah lembar yang berisi butiran pernyataan. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil uji validasi oleh ahli media diperoleh skor sebesar 96%, oleh ahli materi diperoleh skor 90%, dan oleh ahli Bahasa diperoleh skor 98%. Hasil angket respon siswa diperoleh presentase sebesar 95.66%. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa yaitu 28.89 dan nilai *posttest* diperoleh 84.72. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil presentase uji validasi masuk dalam kategori "Sangat Tinggi" dan hasil presentase respon siswa masuk dalam kategori "sangat menarik" sehingga pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual materi aksara Jawa terdapat peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: aksara Jawa, media pembelajaran, media audiovisual

Article History:

Received 2023-07-15

Revised 2023-12-05

Accepted 2023-12-17

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.6136

PENDAHULUAN

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang masih digunakan sebagai sarana komunikasi masyarakatnya. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang dituturkan oleh masyarakat khususnya di Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta. Bahasa Jawa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan orang Jawa karena mengandung nilai budaya luhur orang Jawa (Nugroho, 2023; Setiawan, 2020). Bahasa Jawa juga menjadi bahasa dengan jumlah penutur terbanyak dan tersebar di seluruh Indonesia. Penyebaran jumlah penutur mengakibatkan bahasa Jawa berdampingan dengan bahasa lainnya. Hal ini menandakan bahasa dan masyarakat merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan (Adawiyah et al., 2021).

Merujuk pada Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 64 tahun 2013 yaitu tentang mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib di Sekolah atau Madrasah. Bahasa Jawa dijadikan sebagai muatan lokal wajib yang memiliki peran sebagai perantara pembentukan watak dan karakter peserta didik, sehingga hal ini menjadikan muatan lokal mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran yang menunjang dan mendukung tercapainya tujuan pelaksanaan kurikulum merdeka belajar. Menurut Latifah (2019) Menjelaskan bahwa pembelajaran muatan lokal dilaksanakan untuk mengembangkan berbagai keterampilan yang dimiliki peserta didik melalui potensi daerah seperti budaya, bahasa, dan adat istiadat. Menurut (Kartikasari & Nugroho, 2012) Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan.

Hasil dari proses wawancara bersama beberapa guru dari kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Kutowinangun 08 Salatiga Kecamatan Tingkir kota Salatiga mengenai materi aksara Jawa pada pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V. Terdapat beberapa masalah yaitu: (1) Aksara Jawa dalam proses pembelajaran dianggap masih sulit bagi peserta didik dalam memahami materi tersebut, karena dalam kehidupan sehari-hari aksara Jawa sudah mulai tidak dipakai lagi sebagai media baca tulis dan penggunaan pada masa sekarang ini aksara Jawa hanya digunakan sebagai simbol kedaerahaan yang dicantumkan pada nama-nama jalan, gedung-gedung pemerintahan, gedung-gedung pertemuan, dan yang lainnya. (2) Masih monoton dan konvensional dalam mengajar menulis dan membaca aksara Jawa, sehingga peserta didik kurang tertarik bahkan cenderung kurang aktif dalam mengikuti pelajaran materi menulis dan membaca aksara Jawa. (3) Belum maksimalnya fasilitas dan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jawa secara khusus pada materi aksara Jawa. Dalam hal ini memang mata pelajaran dalam bahasa Jawa terlalu rumit dan mereka kurang memahami dalam membaca tulisan terkait aksara Jawa karena belum terbiasa dalam menggunakan aksara Jawa. Oleh karena itu, bahasa Jawa dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit. Selain itu, penggunaan media terkesan terbatas sehingga siswa belum mampu memahami materi aksara Jawa dengan baik dan terkesan kurang tanggap saat proses pembelajaran.

Kendala yang ditemukan seperti diatas, dapat diatasi dengan media pembelajaran yang sesuai. media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (Pratama & Widodo, 2018). Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran dibedakan menjadi tiga jenis, yang pertama adalah media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan audio saja atau suara yang menjadi utamanya, seperti *tape recorder*. Kedua yaitu media visual, media visual merupakan media yang hanya mengandalkan sensasi visual berupa gambar. Kemudian yang ketiga adalah media audiovisual, yaitu media yang memuat unsur audio dan visual atau yang menjadi fokus utamanya adalah suara dan gambar (Fitria, 2014). Dalam penelitian ini dibahas penggunaan media audiovisual yaitu media yang mengandung unsur audio dan visual, dimana gambar yang disajikan merupakan gambar bergerak, sedangkan suara yang dikeluarkan didasarkan pada suara yang berasal dan berkaitan dari gambar tersebut. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran audiovisual yaitu untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan dan berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian dan pengembangan yang ingin penulis lakukan adalah pengembangan dan penelitian media audiovisual terkait

materi aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa audio dan video yang dipadu padankan menjadi produk audio visual yang dapat digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar untuk belajar bahasa Jawa khususnya materi menulis teks Jawa atau dalam hal ini adalah materi aksara Jawa.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai pengembangan media audio visual materi aksara Jawa ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D). Menurut Borg & Gall (1993) dalam Sukmadinata (2016) Menjelaskan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Sugiyono, 2013) menerangkan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berguna bagi masyarakat luas dan dapat memecahkan suatu masalah yang ada, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Desain pengembangan media pada penelitian ini adalah menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sukmadinata. Tahap pengembangan disederhanakan menjadi tiga langkah utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Pada penelitian ini penulis memfokuskan pada pengembangan produk atau media pembelajaran audiovisual materi aksara Jawa, dalam hal ini penulis menyesuaikan model penelitian dan pengembangan Sukmadinata dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*).

Pengumpulan data dilakukan melalui proses wawancara. Wawancara dilakukan oleh beberapa guru kelas V sekolah dasar Kutowinangun 08 Salatiga. Data yang dimuat pada tahap studi pendahuluan ini berupa data kuantitatif dalam permasalahan yang ditemui, seperti belum maksimalnya fasilitas dan penggunaan media dalam pembelajaran, tingkat pemahaman materi yang masih rendah. Sumber data berasal dari jurnal penelitian ilmiah. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan deskriptif. Instrumen yang digunakan adalah lembar yang berisi butiran pernyataan. menurut (Dewi & Handayani, 2021) menjelaskan bahwa teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan deskriptif. Data kuantitatif dapat dilihat pada penilaian produk yang telah dinilai oleh validator ahli, sedangkan data deskriptif dapat dilihat pada kritik dan saran atau masukan yang diberikan oleh validator ahli. Hasil presentasi uji validasi dan respon siswa dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga dapat diperoleh kesimpulan kategori media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model ADDIE yaitu tahap *Analysis, Design, Development* masuk dalam pendeskripsian hasil produk yang dikembangkan, kemudian tahap *Implementation dan Evaluation* masuk dalam penyajian data hasil uji coba.

1) *Analysis*

Tahapan ini kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Analisis Karakteristik Siswa

Hasil dari proses wawancara menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang variatif sehingga keaktifan bagi siswa dalam memanfaatkan media tersebut masih kurang. Kemudian, analisis kebutuhan siswa yang digunakan sebagai titik fokus peneliti adalah mengembangkan media audiovisual materi aksara Jawa. Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran audiovisual yang menitikberatkan pada materi aksara Jawa karena materi ini dinilai sulit untuk dimengerti siswa sekolah dasar kelas V.

b) Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang akan disajikan dalam membuat media pembelajaran audio visual materi aksara Jawa. Adapun tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang disusun sebagai berikut: 1. Dengan mengamati video audio visual aksara Jawa dan bernyanyi, siswa mampu

memerincikan aksara Jawa dengan benar, 2. Siswa mampu mengurutkan setidaknya tiga kata dalam aksara Jawa dengan tepat, melalui menonton dan mengamati video audio visual aksara Jawa, 3. Dengan mengamati video audio visual aksara Jawa dan bernyanyi, siswa dapat menyajikan hasil karya tentang aksara Jawa dengan tepat dan percaya diri.

Tabel 1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.3. Mendeskripsikan aksara Jawa dan penggunaannya dalam berbagai situasi komunikasi.	3.3.1 Mengidentifikasi aksara Jawa dalam video audio visual. 3.3.2 Menyebutkan beberapa contoh kata dalam aksara Jawa.
4.1. Mengapresiasi seni aksara Jawa dan menggambarakannya dengan baik.	4.1.1 Siswa mampu menyajikan hasil karya tentang aksara Jawa.

2) Design

Dalam tahapan ini, kegiatan utamanya adalah perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan media yang akan dikembangkan melalui langkah-langkah berikut ini:

a. Menentukan judul lagu

Judul lagu dalam media yang dikembangkan adalah “aku tresna aksara jawa”. Pemilihan judul lagu bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengingat bahwa lagu ini berbicara mengenai aksara jawa.

b. Menentukan lirik dan notasi lagu

Peneliti mempertimbangkan struktur bunyi lagu dan kata yang tepat digunakan dalam ranah siswa sekolah dasar dalam menentukan lirik dan notasi lagu, sehingga dapat merangsang siswa dalam mengingat dan mempermudah dalam memahami materi.

c. Pemilihan aplikasi

Peneliti dalam proses perekaman lagu menggunakan aplikasi *Cubase 12 pro*. Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam proses perekaman lagu adalah *Cubase 12 pro*. Kemudian peneliti juga menggunakan aplikasi *Cartoon animator* dalam pembuatan animasi. Animasi yang dipilih adalah animasi 2D atau 2 dimensi.

d. Modelling atau karakter yang digunakan dalam media

Rancangan tokoh atau karakter yang digunakan dalam pembuatan media audio visual adalah anak usia sekolah dengan berjenis kelamin pria, hal ini dikarenakan penyesuaian dengan target yaitu anak sekolah dan penyesuaian dengan warna suara penyanyi pria dalam lagu.

e. Storyboard media audio visual materi aksara jawa

Penyusunan *storyboard* yang merupakan tulisan berupa cerita yang disajikan dalam bentuk gambar dan disusun secara berurutan dan bermanfaat menjelaskan alur cerita dalam pengambilan gambar atau video.

3). Development

Tahap *development* merupakan tahap realisasi rancangan produk yang telah dibuat pada tahap *Design*.

a. Proses perekaman lagu

Dalam proses perekaman yang dilakukan, perekaman menggunakan software atau aplikasi bernama *Cubase 12 pro*.

b. Modelling atau pembuatan karakter pada media audio visual

Dalam penentuan karakter di dalam pembuatan media audio visual, penulis menggunakan 4 karakter: 2 karakter sebagai pemeran utama dan 2 karakter hanya sebagai karakter tambahan.

c. Selanjutnya dilakukan proses pembuatan gambar, *background*, dan animasi pendukung. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pasca produksi meliputi: 1) Proses *editing*, yaitu langkah penyatuan gambar dan video, pembenaran warna dan suara, proses penyampuran audio lagu dengan video, dan merender hasil *editing*. 2) Proses *screening*, yaitu kegiatan mereview kembali hasil *editing*.

d. Kemudian setelah dilaksanakannya tahap perekaman lagu, *modelling*, dan pembuatan media audio visual berupa video animasi, dilakukannya uji validasi untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media yang dikembangkan. Data kelayakan media audio visual aksara jawa ini diperoleh melalui validasi dari para Ahli. Validasi media audiovisual dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, serta dilakukan uji coba

secara terbatas kepada peserta didik di SD Negeri Kutowinangun 08 Salatiga. Hasil validasi disajikan di tabel 2.

Tabel 2 Hasil uji validasi ahli

No	Ahli	Skor ideal	Skor aktual	Angka presentase kelayakan
1.	Ahli Materi	50	45	90%
2.	Ahli Media	50	48	96%
3.	Ahli Bahasa	50	49	98%
Rerata presentase keseluruhan				95%
Kategori Kelayakan				Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil uji validasi diperoleh presentase keseluruhan adalah 95% hal ini menjelaskan bahwa produk media pembelajaran audio visual aksara jawa sangat valid dan masuk dalam kategori **“Sangat Tinggi”** sehingga media pembelajaran audio visual dinyatakan layak untuk diuji cobakan secara terbatas di SD Kutowinangun 08 Salatiga dengan revisi sesuai komentar dan saran dari para ahli.

d) Revisi produk

Setelah uji validasi, revisi produk dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Komentar dan masukan dijadikan landasan dalam memperbaiki media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan. Beberapa perbaikan media audio visual materi aksara jawa diantaranya (1) Terdapat pemilihan kata yang kurang tepat dalam lirik “podo”, Sehingga diganti menjadi “padha”; (2) Terdapat pemilihan kata yang kurang tepat dalam lirik “oyo”, Sehingga diganti menjadi “aja”; (3) Terdapat pemilihan kata yang kurang tepat dalam lirik “monggo”, Sehingga diganti menjadi “mangga”; (4) Terdapat pemulihan kata yang kurang tepat dalam lirik “sedo”, Sehingga diganti menjadi “seda”; (5) Terdapat pemilihan kata yang kurang tepat dalam lirik “koyo”, Sehingga diganti menjadi “kaya”; (6) Terdapat pemilihan kata yang kurang tepat dalam lirik “Aksara”, Sehingga diganti menjadi “aksara”; (7) Terdapat pemilihan kata yang kurang tepat dalam lirik “mulyo”, Sehingga diganti menjadi “mulya”

4) Implementation

Penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Tahapan ini merupakan tahap ujicoba atau langsung digunakan untuk memperoleh masukan dari pihak – pihak yang berkepentingan. Pada tahap ini juga semua rancangan media yang sudah melewati tahap revisi bisa langsung diterapkan. Implementasi pengembangan media audio visual materi aksara jawa dalam muatan lokal mata pelajaran bahasa Jawa yang berjudul “aku tresna aksara jawa” dilaksanakan di SD Negeri Kutowinangun 08 Salatiga. Uji coba media dilakukan dalam 1 kelas yaitu kelas 5 Sekolah Dasar, kegiatan mereka adalah melakukan *pretest*, menonton media audio visual yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan terakhir mereka melakukan *posttest* untuk mengetahui seberapa paham mereka terkait materi aksara jawa melalui media yang sudah dikembangkan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media audio visual materi aksara jawa.

Uji coba secara terbatas dilakukan oleh siswa kelas 5 SD Negeri Kutowinangun 08 Salatiga pada materi aksara jawa mata pelajaran Bahasa, setelah dilakukan proses *Pretest*, *Postest*, penjelasan dan proses pembelajaran aksara jawa dengan media audio visual yang dikembangkan, penulis memberikan angket respon atau bersifat *non-test* kepada 18 siswa pada akhir proses penelitian. Siswa mengisi angket respon sesuai dengan indikator yang sudah dibuat dalam angket. Hasil angket respon siswa disajikan di tabel 4.

Tabel 4 Hasil angket respon siswa

No	Jumlah siswa	Skor Aktual	Skor Ideal
1.	18	47.83	50
Presentase Keseluruhan			95.66%
Kriteria Interpretasi			Sangat Menarik

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil angket respon siswa di kelas 5 SD Negeri Kutowinangun 08 Salatiga dengan jumlah responden adalah 18 siswa memperoleh persentase keseluruhan sebesar 95.66%. Maka hasil yang didapat dari penilaian angket respon siswa masuk dalam kategori **“Sangat Menarik”**. Dengan hasil diatas, terlihat bahwa media pembelajaran audio visual materi aksara jawa sangat efektif dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

5) Evaluation

Tahap ini merupakan proses untuk melihat apakah produk media pembelajaran yang sedang dibuat berhasil, sesuai dengan rancangan awal atau tidak dan untuk meninjau keefektifan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi ini terjadi pada setiap empat tahap di atas. Berikut adalah beberapa hasil descriptive statistics, uji normalitas, dan uji – T untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan produk yang dikembangkan:

a) *Descriptive Statistics*

Hasil uji coba terbatas menggunakan *Pre-Test* dan *Pos-Test* diperoleh hasil pengukuran yang berupa skor terendah (*Minimum*), skor tertinggi (*Maximum*), skor rata-rata (*Mean*), dan Standar Deviasi (*Std. Deviation*). Berikut adalah hasil yang tersaji dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil *Pre-Test* dan *Pos-Test*

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	18	30	15	45	28.89	10.081
Posttest	18	40	60	100	84.72	11.940
Valid N (listwise)	18					

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mengikuti pengukuran sebanyak 18 siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Dalam pengukuran awal terdapat nilai rata-rata awal 28.89 dengan standar deviasi 10.081. Kemudian setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual materi aksara jawa yang dikembangkan, terdapat pengukuran skor rata-rata akhir 84.72 dengan standar deviasi 11.940. Sebelum dilakukan perlakuan terdapat skor tertinggi siswa kelas 5 SD adalah 45 dan skor terendah adalah 15, kemudian setelah dilakukan perlakuan terhadap siswa kelas 5 SD terdapat skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah adalah 60. Dalam hal ini kriteria pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual materi aksara jawa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari tabel 5. Untuk melihat peningkatan pemahaman siswa, maka dilakukan pengujian perbandingan terhadap data *Pre-Test* dan *Pos-Test*. Data *Pre-Test* dan *Pos-Test* diketahui telah berdistribusi normal, sehingga uji perbandingan terhadap kedua data tersebut menggunakan Paired Samples Test. Hasil perhitungan Paired Samples Test disajikan di tabel 6.

Tabel 7 Hasil Uji – T

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-55.833	15.073	3.553	-63.329	-48.338	-15.715	17	.000

Berdasarkan hasil uji T *Test* diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig.) dari data pengukuran diatas adalah $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* dan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan. Maka dapat disimpulkan perlakuan yang telah dilakukan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa dan dapat dikatakan bahwa media audiovisual materi aksara jawa yang dikembangkan adalah efektif dan praktis.

Penelitian ini menunjukkan Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara jawa. Media merupakan komponen penting yang dapat membantu guru

dalam memberikan materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang berisi pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mengandung tujuan pengajaran (Zahro, 2015). Penggunaan media di sekolah dasar sangat penting karena fase perkembangan kognitif anak sekolah dasar berada pada fase operasional konkret (Septriani et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat penting, karena anak usia sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkret, sehingga penyampaian materi yang dibantu media dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan aktif (Rhosalia et al., 2018).

Penggunaan Media DIA RAJA (Audio Visual Aksara Jawa) lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Media DIA RAJA menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajarnya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan akan semakin banyak pengalaman yang peserta didik dapatkan (Suryani, 2022). Pengembangan media pembelajaran ini juga sesuai dengan tahap operasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan yang lebih menarik bagi siswa (Kurniasari, 2022). Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna terkait informasi maupun gagasan yang terkandung dalam pengalaman, karena dalam proses pembelajaran akan melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba siswa (Latifah, 2019).

KESIMPULAN

Pengembangan dan penelitian media pembelajaran audio visual materi aksara Jawa ini menunjukkan bahwa hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh skor sebesar 96%, ahli materi memperoleh skor sebesar 90%, dan ahli Bahasa memperoleh skor sebesar 98%. Hasil presentase menjelaskan bahwa produk media pembelajaran audio visual aksara Jawa sangat valid dan masuk dalam kategori “Sangat Tinggi” sehingga media pembelajaran audio visual dinyatakan layak untuk diuji cobakan secara terbatas di SD Kutowinangun 08 Salatiga dengan revisi sesuai komentar dan saran dari para ahli. Respon siswa kelas 5 SD Negeri Kutowinangun 08 Salatiga terhadap penggunaan media juga sangat baik dengan persentase keseluruhan sebesar 95.66% menyatakan sangat menarik. Dengan rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh 28.89 dan nilai *posttest* 84.72, kriteria pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran audiovisual materi aksara Jawa terdapat peningkatan yang signifikan. Hasil uji T juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest dan posttest* dan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan dan produk media yang dikembangkan masuk pada media pembelajaran yang efektif dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Maryam, S., Hasanah, A., & Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Speecnote dan Colornote dalam Penelitian Sociolinguistik. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 10(1), 49. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i1.1052>
- Borg, W. R., Gall, M. D., & Gall, M. D. (1993). *Applied educational research: A*
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Kartikasari, D., & Nugroho, G. K. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2(3).
- Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(1), 26-32.
- Latifah, N. N. (2019). Pembelajaran muatan lokal bahasa Jawa dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN

- Sambiroto 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 149-158.
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1-10.
- Nugroho, S. (2023). Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Submateri Kisah Ramayana: Digital Comics as Javanese Language Learning Media Subtopic: The Story of Ramayana. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 20(1), 53-70.
- Pratama, A., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD N 1 Jemundo Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(1), 5.
- Rhosalia, L. A., Sari, M. P., & Wiratsiwi, W. (2018). Respon Siswa Kelas Iv Sd Kecamatan Tuban Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Arawa Dalam Pembelajaran Membaca Aksara JAWA. *Prosiding SNasPPM*, 3(1), 104-108.
- Septriani, C., Satinem, S., & Sofiarini, A. (2021). Penerapan Media Monopoli Terhadap Hasil Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 2 Lubuk Ngin. *Primary Education Journal Silampari*, 3(2), 38-45
- Setiawan, E. (2020). Nilai Filosofi Wayang Kulit sebagai Media Dakwah. *Al-Hikmah*, 18(1), 33-50.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, E. (2022). *Permainan Monopoli IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Ilmiah Siswa SD*. Penerbit Lakeisha.
- Zahro, F. (2015). Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas IV SD N Lempuyangan 1 Yogyakarta. *Basic Education*, 4(15).