



# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

---

## PENGEMBANGAN MEDIA PARAWA (PANDAI AKSARA JAWA) PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS IV SDN SAWAH BESAR 01 SEMARANG

Ika Septiani Wulandari<sup>1)</sup>, Ferina Agustini<sup>2)</sup>, Rofian<sup>3)</sup>

DOI: 10.26877/wp.v3i1.11554

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dan untuk mengetahui pengembangan media PARAWA yang layak untuk sebagai media pembelajaran bahasa Jawa materi sandhangan swara. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Prof.M.Rusdi (ADDIE) dengan menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* berbentuk *Cluster Sampling*. Hasil penelitian yaitu, menghasilkan produk media pembelajaran PARAWA berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi sandhangan swara kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang. Untuk menguji media PARAWA berbasis audio visual memvalidasi produk yang dibuat kepada ahli media dan ahli materi, memperoleh nilai rata-rata persentase 96,65% oleh ahli media, 96% oleh ahli materi. Kemudian untuk menguji kepraktisan media PARAWA berbasis audio visual dengan melihat hasil angket tanggapan siswa dan tanggapan guru, memperoleh nilai rata-rata persentase 98,14% dari tanggapan siswa, 84% dari tanggapan guru dalam materi pembelajaran, 88% dari tanggapan guru dalam media pembelajaran. Kesimpulan produk media PARAWA berbasis audio visual yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa materi sandhangan swara.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Pembelajaran Bahasa Jawa; Sekolah Dasar

---

### History Article

Received 17 Maret 2022

Approved 20 Maret 2022

Published 27 Februari 2023

### How to Cite

Wulandari, I, S., Agustini, F. & Rofian. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) Berbasis Audio Visual Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Sandhangan Swara Kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 299-308.

---

### Coressponding Author:

Jl. Lontar No 1 – Dr. Cipto, Semarang.

E-mail: <sup>1</sup> [ikaseptiani15@yahoo.com](mailto:ikaseptiani15@yahoo.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki aspek-aspek dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran penting untuk dilakukan guru supaya materi pelajaran yang diberikan kepada siswa mudah diserap sehingga siswa memahaminya. Media pembelajaran digunakan untuk dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dalam waktu pembelajaran dapat memberikan informasi yang banyak dengan waktu yang singkat. Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran guru paling tidak memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan waktu misalnya gambar, foto, slide, film, radio, video dan sebagainya (Arsyad, 2014: 29). Media video pembelajaran adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu siswa memahami suatu materi pembelajaran (Cheppy, Riyana 2007: 2). Media video pembelajaran merupakan jenis media audio visual bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak SD pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Jika video pembelajaran dikemas secara menarik dengan menggunakan gambar-gambar kartun atau animasi dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain dengan media, guru harus memberikan motivasi belajar kepada siswa supaya siswa memiliki semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket kebutuhan guru yang dilakukan pada pembelajaran bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang, diketahui mata pelajaran bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa karena materi yang banyak menggunakan bahasa krama yang jarang digunakan oleh siswa, terlebih lagi mengenai materi menulis aksara Jawa yang siswa harus mengetahui bentuk-bentuk tiap aksara Jawa dan cara penulisannya yang harus disesuaikan dengan contoh penulisan. Di pembelajaran tatap muka yang seharusnya guru menjelaskan dengan menuliskan huruf-huruf aksara Jawa di papan tulis yang kemudian meminta siswa untuk mencatatnya kembali ke buku, namun untuk satu tahun terakhir ini belum dapat dilakukan dikarenakan penyebaran virus *COVID-19* yang melanda di berbagai dunia. Menurut Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi untuk mengharuskan sekolah diberbagai tingkatan untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh. Yang seharusnya proses pembelajaran dilakukan dengan tatap muka, untuk saat ini proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan alat komunikasi modern seperti aplikasi *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Classroom* dan aplikasi belajar lainnya. Hal ini menjadikan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran cukup dijadikan alat untuk menyampaikan materi pembelajaran yang tidak dapat disampaikan oleh guru secara langsung. Video pembelajaran dirasa mudah untuk

diberikan kepada siswa dikarenakan cara menampilkannya yang hanya membuka tautan yang sudah dibagikan dengan menggunakan *smartphone* dan video pembelajaran sudah dapat ditonton kapanpun. Media video pembelajaran ini dapat digunakan saat pembelajaran daring maupun tatap muka yang memanfaatkan sarana penunjang yang berupa LCD Proyektor.

Pada pembelajaran bahasa Jawa materi aksara jawa masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan. Walaupun metode pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran, sebagian besar siswa masih kurang paham namun sebagian siswa dapat memahami dan kurangnya antusias siswa pada proses pembelajaran. Pada pembelajaran tematik pada SD Negeri Sawah Besar 01 sudah memanfaatkan media video sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam menerima materi pembelajaran, namun untuk pembelajaran bahasa Jawa kompetensi dasar 3.4 mengenal *sandhangan swara* dan 4.4 membaca dan menulis huruf jawa menggunakan *sandhangan swara* hanya menggunakan contoh gambar dan *powerpoint*.

Dari latar belakang diatas, peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media video pembelajaran supaya dapat digunakan saat pembelajaran aksara Jawa maupun dapat dipelajari siswa dirumah maupun di kelas. Media ini difokuskan untuk peserta didik kelas IV SD yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam pelajaran bahasa Jawa kelas IV yaitu “Mengetahui dan memahami huruf Jawa Jawa dengan sandhangan sederhana” yang indikatornya mengarah pada keterampilan siswa dalam menulis aksara Jawa sesuai dengan bentuk penulisan aksara Jawa.

Media ini diharapkan nantinya dapat memudahkan siswa dalam menulis aksara Jawa. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis mengambil judul “Pengembangan Media PARAWA (Pandai Aksara Jawa) Berbasis Audio Visual Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Sandhangan Swara Kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang”.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dapat diartikan bahasa Inggris yaitu *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2017:297). Berdasarkan beberapa definisi menurut para ahli, dapat disimpulkan pengertian pengembangan penelitian adalah proses atau langkah secara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

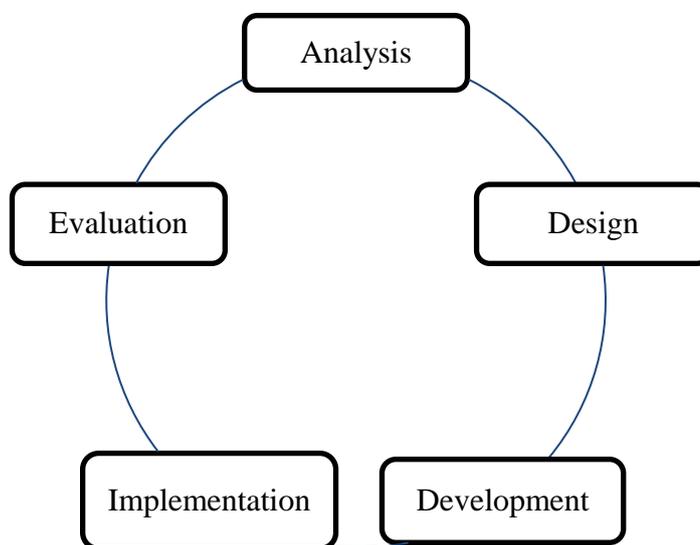
Dengan penelitian pengembangan ini guna menghasilkan suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, maka adanya upaya untuk menginovasi media pembelajaran ini menjadikan sangat diperlukan. Penelitian ini menjadikan solusi tepat untuk dijadikan sebagai dasar

menghasilkan suatu proses pembelajaran yang berkualitas seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran menulis aksara Jawa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dengan media video ini siswa dapat memahami materi aksara Jawa.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pada pembelajaran bahasa Jawa materi sandhangan swara kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang. Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Prof.Dr.M.Rusdi.

Model ini memiliki 5 langkah/prosedur penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi, Penelitian dilakukan pada 13 Januari 2022 di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang.



**Bagan 1.** Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

Dengan penjelasan masing-masing tahap sebagai berikut: (1) Analisis, kegiatan analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, analisis dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan pengembangan produk media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa). Kegiatan analisis dilakukan dengan mengacu pada hasil penelitian awal, (2) Desain merupakan kegiatan merancang bentuk tampilan media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual dengan memadukan beberapa unsur visual dan audio, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa). Pada tahap desain, materi yang telah disusun akan disalin kedalam desain dan dikombinasikan dengan unsur grafis lainnya, (3) Pengembangan, hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan dari penilaian instrument oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Dari aspek kriteria penelitian dosen ahli media tersebut berdasarkan aspek indikator kesesuaian, kelayakan produk, kontribusi produk, keunggulan produk, dan kualitas produk, (4) Implementasi, pada tahap implementasi peneliti

melakukan peneliti dengan mempraktikkan media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) kepada guru dan siswa secara langsung dengan cara memberikan penjelasan mengenai media tersebut, (5) Evaluasi, pada tahap akhir penelitian adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan menghitung hasil validator media pembelajaran dan validator materi pembelajaran. dari hasil validator ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran. dari hasil validator ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran bahwa media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) dapat dinyatakan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan untuk penelitian di lapangan. Tahap evaluasi (*evaluation*), tahap ini peneliti membagikan angket pada ahli media, ahli materi, guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah di buat.

Berdasarkan hasil wawancara maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang yang berjumlah 27 siswa. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian dilaksanakan dengan uji coba lapangan di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dengan membagikan angket tanggapan siswa dan angket respon guru dalam media pembelajaran dan materi pembelajaran.

Instrumen atau alat pengumpulan data juga disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Sama dengan wawancara, pedoman pertanyaan berstruktur dan pertanyaan tertutup (Cresswell dalam Sugiyono, 2016: 216). Dengan kata lain, angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan untuk emngumpulkan data yaitu pedoman wawancara, angket, dan dokumentasi.

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa wawancara, angket/kuisisioner, dan dokumentasi. Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan data juga disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Sama dengan wawancara, pedoman pertanyaan berstruktur dan pertanyaan tertutup (Cresswell 2007 dalam Sugiyono, 2016: 216). Angket dibagikan kepada siswa kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang.

Menurut Sugiyono (2016: 210) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan dengan tatap muka maupun dengan menggunakan telepon, wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang. Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi berbentuk foto pada saat penelitian berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media dari ahli materi dan ahli media, respon yang diberikan kepada siswa sebagai uji coba, serta guru sebagai ahli praktisi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif yang digunakan untuk menghitung persentase dari hasil angket yang akan diberikan untuk ahli media, ahli materi, angket respon guru kelas dan angket tanggapan siswa.

Data kuantitatif yang diperoleh pada angket validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru menggunakan skala *likert* dengan penilaian 1-5.

**Tabel 1.** Pedoman pemberian Skor Ahli Media, Ahli Materi, Angket dan Respon Guru

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Pada angket respon siswa menggunakan skala *Guttaman* dengan penilaian “ya” dan “tidak” .

**Tabel 2.** Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa

Keterangan	Skor
Tidak	0
Iya	1

Rumus Penghitungan angket

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor (x)}}{\text{Jumlah Skor Maximum (xi)}} \times 100\%$$

**Tabel 3.** Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media yang dibutuhkan. Studi pendahuluan yang dilaksanakan berupa wawancara, angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang.

Pengembangan media video pembelajaran ini dengan melihat kondisi awal yang ada di SD Sawah Besar 01 Semarang melalui wawancara dan angket kebutuhan guru kelas yang dilakukan peneliti pada kelas IV Sekolah Dasar. Pemahaman dalam menulis aksara jawa *sandhangan swara* siswa kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang masih cukup rendah. Penyampaian materi yang hanya dengan menggunakan media *Microsoft Powerpoint* dan contoh-contoh gambar membuat siswa kurang bersemangat belajar dan kurangnya pemahaman. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media yang tepat. Penggunaan media yang tepat akan membantu mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga siswa memiliki keterampilan menulis dan memahami materi dengan baik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan berupa wawancara dan angket kebutuhan guru, penulis mendapatkan informasi bahwa setiap sekolah menyediakan media dalam pembelajaran berupa video yang terdapat di *Youtube*, tetapi video pembelajaran hanya untuk pembelajaran tematik. Pada pembelajaran bahasa Jawa guru masih menggunakan media berupa contoh gambar dan menayangkan materi pada slide *Powerpoint*. Pengembangan produk berupa media pembelajaran dilaksanakan secara mandiri oleh penulis dengan melalui tahap penentuan materi yang akan ditampilkan, desain gambar *storyboard*, pembuatan teks narasi dalam produk video animasi, rekaman audio sebagai narasi sesuai dengan materi, dan melakukan editing untuk menggabungkan audio dan visual dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat dilihat melalui laptop maupun *smartphone* berdurasi 13 menit yang diperuntukan untuk kelas IV sekolah dasar yang berisi materi *sandhangan swara*, di dalam media menjelaskan pengertian dan contoh-contoh tentang penulisan aksara jawa menggunakan *sandhangan swara*. Setelah melalui tahap pembuatan produk tersebut, maka dalam pengembangan produk media pembelajaran dilaksanakan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta memberikan revisi terhadap produk yang dibuat.



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

**Gambar 1:** Hasil revisi materi di media pembelajaran

Sebelum revisi media pembelajaran terdapat cerita Aji Saka sehingga materi utama tidak menonjol karena dapat menyebabkan siswa lebih fokus pada cerita gambar pada media sehingga cerita pada media dihilangkan dan langsung direvisi dengan hanya difokuskan pada materi yang akan disampaikan.



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

**Gambar 2:** Hasil revisi animasi media pembelajaran

Pada revisi selanjutnya, terdapat animasi yang menampilkan sebagai guru. Setelah divalidasi, animasi tersebut diganti dengan orang asli yang menjelaskan materi dengan menggunakan *greenscreen* sehingga dapat diedit seakan orang tersebut menyatu pada *background* media video pembelajaran.

### Pembahasan



**Gambar 3:** Media Pembelajaran PARAWA

Media pembelajaran PARAWA berbasis audio visual ini memiliki durasi selama 13 menit 43 detik. Didalam media ini berisi mata pelajaran bahasa Jawa untuk kelas IV semester 1 yang membahas tentang *sandhangan swara* aksara jawa. Media pembelajaran ini berbasis audio visual yang dapat dilihat melalui laptop maupun *smartphone*. Media ini memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dalam guru menyampaikan pembelajaran. Di dalam media ini berisi mengenai pengertian dan contoh-contoh soal mengenai materi *sandhangan swara* aksara jawa. Media PARAWA ini dilengkapi dengan audio dan visual yang menjelaskan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat membaca sekaligus mendengarkan penjelasan.

Produk media yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dengan interaksi antara media pembelajaran terhadap guru dan siswa. Hal ini menunjukkan dengan hasil angket respon sebanyak 27 siswa di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang, menunjukkan rata-rata skor persentase sebesar 98,14% dan pada uji lapangan peneliti memberikan angket respon guru terhadap media dan materi pembelajaran dan memperoleh skor 88% dan 84% dengan kriteria sangat layak.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

<b>Responden</b>	<b>Skor</b>
Siswa	98,14%
Guru	86%

Kelayakan produk media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* dilakukan uji validasi oleh dosen Universitas PGRI Semarang dengan 1 dosen sebagai validasi ahli media, 1 dosen sebagai validasi ahli materi dan 1 dosen sebagai validasi ahli media dan materi. Pada dosen validasi materi mendapatkan persentase nilai 96% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Pada dosen validasi media mendapatkan persentase nilai 96% dengan kriteria sangat layak. Pada dosen validasi ahli materi dan media mendapatkan persentase nilai 97,3% untuk validasi materi dan persentase nilai 96% untuk validasi media. Dalam validasi oleh ahli materi dan ahli media ini diberikan beberapa perbaikan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Validasi

<b>Validator</b>	<b>Persentase</b>
Ahli Materi Pertama	96%
Ahli Materi Kedua	97,3%
Ahli Media Pertama	96%
Ahli Media Kedua	96%

Berdasarkan penjabaran mengenai hasil temuan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu bahwa penjabaran mengenai hasil temuan yang telah dilakukan tentang kelayakan produk dalam pengembangan media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* kelas IV di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang ini dikatakan berhasil. Sebelumnya dalam wawancara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang, mengatakan bahwa pada masa pandemi seperti ini dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh membuat siswa kurang memahai dalam materi pembelajaran serta kurangnya media pembelajaran untuk pembelajaran selain tematik. Dengan itu media pembelajaran berupa video yang menyenangkan dan praktis dipelajari dimana saja menjadikan siswa mudah untuk memahami materi dimana saja.

## **SIMPULAN**

Simpulan yang dapat diambil pada penelitian dan pengembangan ini adalah kelayakan media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* kelas IV dapat dilihat dari persentase hasil validasi terhadap media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* kelas IV. Validasi dilakukan oleh empat dosen Universitas PGRI Semarang, dimana setiap validator berperan sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli materi sebesar 96% dengan kriteria sangat layak, dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh ahli media sebesar 96,65% dengan kriteria

sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* valid digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

Kepraktisan media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* diperoleh dari persentase hasil angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang. Hasil rata-rata tanggapan siswa terhadap media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* sebesar 98,14% Selanjutnya hasil tanggapan guru terhadap media pembelajaran sebesar 88% dan hasil tanggapan guru terhadap materi pembelajaran sebesar 84%. Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran PARAWA (Pandai Aksara Jawa) berbasis audio visual pembelajaran bahasa Jawa materi *sandhangan swara* praktis digunakan di kelas IV SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cheppy, Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendikbud. 2020. Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mustika, Gesti., Wijayanti, Arfilia., Agustini, Ferina. 2021. "Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak". *Wawasan Pendidikan*, 1(2): 1-11.
- Rusdi, M. 2019. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sistesis Pengetahuan Baru*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wahyuni, Nitatri., Rofian., Widyaningrum, Ari. 2021. "Pengembangan Media Buku Pengayaan Montase Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV Sekolah Dasar". *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(3): 1-8.