

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PARAGAN MATERI PERNAGANE AWAK
UNTUK PEMBELAJARAN PARAMASASTRA BAHASA JAWA DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

Septia Rizkika Wulansari

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan (septia.20103@mhs.unesa.ac.id)

Heru Subrata

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan (herusubrata@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas II sekolah dasar materi perangane awak. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdapat enam tahapan, yaitu *Analyze Learners Characteristics* (Analisis Karakteristik Peserta Didik), *State Standards and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian), *State Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi), *Utilize Methods, Media, and Materials* (Menggunakan Metode, Media, dan Bahan Ajar), *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik), serta *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Media Papan Paragan dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi media diperoleh 100% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 97,91% dengan kategori sangat valid. Media Papan Paragan dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan dengan memperoleh persentase sebesar 87,62% dan 95% dengan kategori sangat praktis. Media Papan Paragan memenuhi kriteria keefektifan media dengan perolehan persentase sebesar 87,15%. Selain itu, nilai n-gain yang didapat adalah sebesar 0,76 dan dapat dikategorikan dalam tingkat sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa media Papan Paragan materi perangane awak untuk pembelajaran Paramasastra bahasa Jawa pada peserta didik kelas II sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media, Papan Paragan, Membaca Nyaring, Perangane Awak

Abstract

This development research aims to develop interactive learning media in Javanese language subjects grade II elementary school crew war materials. This research uses the ASSURE development model which has six stages, namely Analyze Learners, State Standards and Objectives, State Strategies, Technology, Media, and Materials, Utilize Methods, Media, and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and Revise. The Paragan Board media is declared valid based on the results of validation by media experts and material experts. The results of media validation were obtained 100% with a very valid category and 97.91% with a very valid category for material experts. Paragan Board media is said to meet the practicality criteria by obtaining percentages of 87.62% and 95% in the very practical category. The Paragan Board media met the criteria for media effectiveness with a percentage gain of 87.15%. In addition, the N-Gain value obtained is 0.67 and can be categorized as moderate. So it can be concluded that the media of the Paragan Board of the crew for learning Javanese Paramasastra for grade II elementary school students is declared valid, practical, and effective.

Keywords: Media, Paragan Board, Reading Aloud, Body Parts

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran harus dipilih dan disajikan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Astuti, 2022). Dalam penggunaan media pembelajaran juga perlu memperhatikan beberapa prinsip, seperti relevansi media terhadap materi, kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik, keterlibatan peserta didik, kualitas media, ketersediaan dan aksesibilitas media, dan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan (Relmasira, 2019).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media visual. Media visual yaitu media yang dalam penggunaannya melibatkan Indera penglihatan. Media visual dapat dipahami sebagai media

yang digunakan untuk menggambarkan materi pelajaran dengan cara yang memungkinkan peserta didik melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, dan memegang atau merasakan apa yang diajarkan (Wulan & Subrata, 2022).

Papan interaktif berupa Papan Paragan digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Media Interaktif memungkinkan peserta didik lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, membantu guru dalam visualisasi konsep yang rumit, memperjelas pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran, memberikan variasi dalam penyampaian informasi, mendukung gaya belajar yang berbeda, meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membangun keterampilan kolaboratif (Kurniawati et al., 2023). Guru juga dapat melihat dan mengevaluasi jawaban peserta didik secara *real-time* dan memberikan dorongan (Hasyim & Hayati, 2023).

Masalah utama dalam pengajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar adalah rendahnya keterlibatan peserta didik (Nadhiroh & Setyawan, 2021). Materi paramasastra seringkali tidak menarik bagi peserta didik. Jika peserta didik tidak terlibat, pemahaman mereka tentang nilai dan makna sastra Jawa dapat terhambat (Marliana & Subrata, 2023). Peserta didik seringkali tidak memahami materi paramasastra Bahasa Jawa. Keterbatasan dalam penyajian informasi, materi pembelajaran yang tidak menarik, atau metode pengajaran yang tidak memadai dapat menjadi penyebab faktor ini (Mirnawati, 2020). Oleh karena itu, solusi harus ditemukan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran paramasastra Bahasa Jawa (Dilamsyah & Subrata, 2020).

Media pembelajaran dan proses belajar adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan. Jika guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif sebagai alat peraga, proses belajar akan berjalan lebih efisien dan efektif (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran bahasa Jawa di Sekolah Dasar dianggap penting oleh masyarakat karena dianggap dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dengan lebih baik (Daga, 2021).

Dalam pengajaran bahasa Jawa di sekolah dasar, media pembelajaran masih terbatas (Erna, 2022). Sebagian besar pendidik masih menggunakan metode konvensional yang tidak memanfaatkan kemampuan teknologi untuk meningkatkan partisipasi peserta didik (Amelia, 2023). Hal ini dapat menyebabkan ketidakrelevanan materi pembelajaran dengan minat peserta didik yang cenderung lebih akrab dengan media digital, sehingga memerlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif.

Guru menghadapi masalah dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya untuk Paramasastra Bahasa Jawa. Hambatan utama termasuk keterbatasan pengetahuan teknologi, keterbatasan sumber daya, dan kurangnya waktu untuk membuat materi yang inovatif (Paulina et al., 2023). Untuk mengatasi masalah ini, guru harus dibantu dalam menciptakan media pembelajaran yang berguna dan solusi praktis harus ditemukan (Novita & Harahap, 2020).

Peserta didik tidak memahami materi Paramasastra bahasa Jawa. Keterbatasan dalam penyajian informasi, materi pembelajaran yang tidak menarik, atau metode pengajaran yang tidak memadai dapat menjadi penyebab faktor ini (Mirnawati, 2020). Peneliti dapat menemukan solusi untuk masalah pemahaman peserta didik dengan memahami dasar media pembelajaran (Hidayah, 2023).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar juga tercermin dalam apresiasi masyarakat terhadap peran media tersebut (Subrata et al., 2024). Bahasa Jawa merupakan bagian integral dari budaya dan identitas lokal, dan pengajaran bahasa Jawa di sekolah dasar membantu memperkokoh warisan budaya dan bahasa tradisional (Hodijah & Fatria, 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat membuat pembelajaran bahasa Jawa menjadi lebih menarik dan relevan bagi peserta didik, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap bahasa dan budaya Jawa (Umarella et al., 2018). Selain itu, media

pembelajaran juga dapat membantu memperluas wawasan peserta didik tentang keberagaman bahasa dan budaya di Indonesia, memperkaya pengalaman belajar mereka, serta memupuk rasa bangga terhadap warisan budaya lokal.

Berkaitan dengan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Interaktif dalam meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman" ini memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik mengenai kemampuan membaca pemahaman menggunakan media interaktif Smart Board yang dilakukan di SDN Buahngariung 1 Wado (Nurkhotifah, 2022). Media Interaktif *Smart Board* sendiri pada penelitian ini merupakan media yang digunakan sebagai alat untuk menampilkan bahan ajar pada pelajaran membaca pemahaman. Adapun penelitian lainnya yang berjudul "Pengembangan Media VEBO (*Verb Board*) untuk Meningkatkan Kosakata Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar", berfokus pada penggunaan alat peraga yang efektif dan efisien dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang digunakan selama masa peralihan pandemik yang dilakukan di SD Bright Kiddie Cimanggis, Depok (Millennia & Arini, 2022).

Namun demikian, masih belum banyak penelitian yang membahas tentang pengembangan media interaktif dalam pembelajaran paramasastra Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Hasil analisis melalui Publish or Peris dan VOSviewer yang menunjukkan kesenjangan penelitian terhadap media papan. Variasi data yang berkaitan dengan penelitian tersebut hanya meliputi efektifitas dalam proses pembelajaran, faktor guru, dan faktor peserta didik. Kesenjangan yang terjadi terhadap analisis ini diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif dan bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Sesuai dengan pernyataan tersebut peneliti akan berfokus pada pengembangan media Interaktif yang unik untuk meningkatkan motivasi, dan ketertarikan terhadap paramasastra bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Mengidentifikasi bagaimana cara untuk mengembangkan media pembelajaran untuk bahasa Jawa di tingkat dasar dapat menjadi kontribusi pada pelestarian bahasa dan sastra lokal, serta mengintegrasikan aspek global dalam pengajaran bahasa Jawa (Nabiilah & Subrata, 2021). Materi yang digunakan oleh peneliti adalah Paraganing Awak untuk kelas III, karena materi ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan akan lebih mudah diingat oleh peserta didik. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Papan Paragan Materi Perangane Awak dalam Pembelajaran Paramasastra bahasa Jawa di Sekolah Dasar".

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi tiga pertanyaan yaitu : (1) Bagaimana kevalidan media Papan Paragan materi perangane awak dalam pembelajaran Paramasastra bahasa Jawa kelas II sekolah dasar? (2) Bagaimana keefektifan media Papan Paragan materi perangane awak dalam pembelajaran Paramasastra bahasa Jawa kelas II sekolah dasar? (3) Bagaimana kepraktisan media Papan Paragan materi perangane awak

dalam pembelajaran Paramasastra bahasa Jawa kelas II sekolah dasar?

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan mengukur keefektifan produk. Penelitian ini diintegrasikan dengan model pengembangan ASSURE, model ini dapat digunakan sebagai kerangka kerja untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan bagan tersebut, dijelaskan bahwa enam langkah yang terdapat dalam model ASSURE meliputi *Analyze Learners Characteristics* (Analisis Karakteristik Peserta Didik), *State Standards and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian), *State Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi), *Utilize Methods, Media, and Materials* (Menggunakan Metode, Media, dan Bahan Ajar), *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik), serta *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Model pengembangan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, yaitu mengembangkan sebuah media berupa papanparagan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Model pengembangan ini dapat membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memanfaatkan teknologi dengan baik, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Prosedur dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pada model ASSURE dan melalui pendekatan *Mixed Methods*.

Pada prosedur penelitian ini, dijelaskan tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media Papan Paragan. *Analyze Learners Characteristics* (Analisis Karakteristik Peserta Didik merupakan tahap pertama, peneliti menganalisis dan mengumpulkan data mengenai karakteristik peserta didik, termasuk karakteristik umum, kemampuan awal, dan gaya belajar. Analisis ini dapat membantu peneliti dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.

Berdasarkan uji kognitif dari hasil observasi membaca nyaring didapati bahwa perkembangan keterampilan membaca peserta didik kelas II kurang baik dapat dilihat dari aspek kesulitan mengenal huruf dari A sampai Z dan kesulitan membaca huruf diftong. Selain itu, banyak peserta didik yang belum lancar membaca kata atau mengejanya, serta mengalami kesulitan dalam membaca kalimat dan memahami isi bacaan. Ada juga peserta didik yang kesulitan mengucapkan kata dengan benar dan tidak membedakan tanda baca.

Sementara itu, uji nonkognitif juga dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor pribadi yang mempengaruhi proses pembelajaran. Hasil dari uji nonkognitif didapati mayoritas gaya belajar peserta didik adalah visual dan kinestetik, yang menunjukkan bahwa

peserta didik lebih efektif dalam memproses informasi melalui gambar dan aktivitas fisik.

Tahap kedua adalah *State Standards and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian), peneliti menetapkan standar pembelajaran yang relevan dengan kurikulum yang berlaku dan menetapkan tujuan pembelajaran untuk setiap dimensi pembelajaran, meliputi kurikulum dan capaian pembelajaran yang digunakan. Tujuan pembelajaran juga disesuaikan dengan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan analisis kurikulum yang digunakan di sekolah saran peneliti, yaitu SDN 1 Semampir dan SDN 1 kemiri keduanya menggunakan kurikulum Merdeka yang diterapkan pada kelas II. Oleh karena itu, rangkaian tujuan pembelajaran yang dibuat sebagai dasar pembuatan media merujuk pada capaian pembelajaran yang diberlakukan sesuai dengan keterampilan membaca.

Materi perangane awak yang diajarkan di kelas II sekolah dasar ini menjadi penting untuk membantu peserta didik dalam mengenal konsep bagian-bagian tubuh manusia. Pengenalan kosakata baru pada materi ini juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca. Agar pembelajaran sesuai dengan tujuan, maka diperlukan capaian pembelajaran sebagai arah dan standar bagi pendidik dan peserta didik.

State Strategies, Technology, Media, and Materials (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi) adalah tahap untuk melakukan pemilihan segala unsur pendukung yang dapat menunjang terwujudnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mulai dari strategi yang akan diterapkan, perangkat dan sarana yang akan dimanfaatkan, hingga model pembelajaran yang akan dipilih. Pada tahap ini, tidak hanya dilakukan pemilihan, tetapi juga dapat melibatkan modifikasi atau bahkan pembuatan media baru.

Penggunaan media pembelajaran digunakan agar dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam proses perancangan media pembelajaran, langkah-langkah yang sistematis diambil untuk memastikan media tersebut efektif dan menarik bagi peserta didik. Salah satu langkah penting dalam proses ini adalah pembuatan desain dari media pembelajaran yang akan dibuat.

Dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan permainan. Metode ceramah digunakan untuk memberikan informasi dasar dan menjelaskan konsep-konsep penting secara terstruktur dan sistematis. Metode diskusi digunakan untuk mendorong interaksi aktif antara peserta didik dan guru, serta antar peserta didik. Dalam diskusi, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan, berbagi pemahaman, dan mengklarifikasi konsep yang belum dipahami.

Tahap selanjutnya adalah *Utilize Methods, Media, and Materials* (Menggunakan Metode, Media, dan Bahan Ajar). Pada tahap ini peneliti mulai mengimplemetasikan metode, media, dan materi yang telah ditetapkan. Sebelum diterapkan perlu dilakukan pengujian kevalidan produk melalui proses uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang tersebut, sehingga media

dikatakan layak digunakan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu *preview media*, *prepare the media*, *prepare the environment*, dan *prepare laerners*.

Preview media (meninjau media), peninjauan dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. *Prepare the media* (Menyiapkan media) dilakukan setelah media selesai divalidasi dan dianggap sudah layak untuk digunakan di lapangan. *Prepare the environment* (Menyiapkan lingkungan) dilakukan untuk menyiapkan kondisi yang mendukung dalam menggunakan media Papan Paragan. *Prepare learner* (Menyiapkan peserta didik) dilakukan dengan memastikan kondisi kelas tetap kondusif, memberikan pengantar mengenai media yang akan digunakan, memberikan instruksi yang jelas, dan memastikan bahwa peserta didik memiliki pengetahuan atau keterampilan dasar yang diperlukan untuk interaksi yang efektif dengan media Papan Paragan.

Kelima *Require Learner Participation* (Mengembangkan partisipasi peserta didik), peneliti menggunakan media pembelajaran membantu meningkatkan dan menarik partisipasi peserta didik. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan untuk menilai apakah produk yang telah melalui tahap uji coba ahli dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dalam uji coba lapangan, penggunaan media Papan Paragan dilakukan berdasarkan modul yang telah dibuat. Mengulas dan menjelaskan materi perangane awak kepada peserta didik. Mengenalkan media Papan Paragan dengan menjelaskan komponen dan cara penggunaannya.

Tahap terakhir adalah *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media Papan Paragan. Hasil dari tanggapan peserta didik, masukan, kritik dan saran yang didapatkan dari penguji atau ahli akan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan evaluasi dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media Papan Paragan.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar membaca. Media yang dibuat harus dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Desain uji coba pada penelitian pengembangan ini meliputi dua tahap, yaitu tahap uji validasi ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Selanjutnya tahap uji lapangan, yaitu uji coba produk pada peserta didik. Uji cpba dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran (Aini, 2020).

1. Uji validasi ahli

Uji validasi yang dilakukan terhadap media Papan Paragan adalah uji validasi oleh ahli media dan materi. Dalam penelitian ini, ahli media adalah dosen PGSD yang terampil dalam media pembelajaran. Sedangkan, ahli materi adalah dosen bahasa dan sastra Jawa untuk mengetahui kesesuaian materi dan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran.

2. Uji coba lapangan

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Setelah dilakukan validasi oleh validator materi dan

media. Selanjutnya media akan diuji cobakan di lapangan dengan uji coba skala kecil terlebih dan dilanjutkan dengan uji coba skala besar.

Desain yang digunakan yaitu one grup *pretest-posttest*, yaitu melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Desain uji coba digambarkan sebagai berikut :

$$\boxed{O_1 \times O_2}$$

Keterangan :

O_1 : Pretest (tes sebelum penggunaan media)

X : Perlakuan

O_2 : Posttest (tes setelah penggunaan media)

Desain uji coba ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara hasil uji coba dan pada O_1 dan O_2 . Jika O_2 : menunjukkan hasil yang lebih besar daripada O_1 , maka penggunaan media Papan Paragan berpengaruh positif untuk pembelajaran Paramasastra bahasa Jawa. Sebaliknya, jika O_2 menunjukkan hasil yang lebih kecil daripada O_1 , maka penggunaan media Papan Paragan berpengaruh negatif untuk pembelajaran Paramasastra bahasa Jawa (Rahmawati et al., 2022).

Menurut rancangan uji coba yang telah disusun, subjek penelitian ini terdiri dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan, yakni media papan bagian tubuh, serta peserta didik dan guru kelas II sekolah dasar yang menjadi pengguna langsung dari media tersebut. Proses penelitian ini melibatkan uji coba kelas kontrol dan kelas eksperimen (Darmayanti, 2021). Adapun penjabaran subjek yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya:

1. Uji coba kelas kecil dilakukan pada peserta didik kelas II di SD N 1 Semampir .
2. Uji coba kelas besar dilakukan pada peserta didik kelas II di SD N 1 Kemiri.
3. Guru kelas II di SD N 1 Semampir dan SD N 1 Kemiri.

Berdasarkan subjek uji coba, terdapat dua jenis data yang dapat digunakan sebagai pengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media papanparagan adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Berbagai teknik pengumpulan data yang dapat diterapkan termasuk observasi, wawancara, kuisioner, dan tes. Teknik-teknik tersebut dapat melibatkan partisipasi dari ahli, guru, dan peserta didik dalam proses pengumpulan data. Observasi dapat dilakukan dengan mengamati langsung penggunaan media papanparagan dalam pembelajaran Paramasastra Bahasa Jawa di kelas II sekolah dasar. Peneliti atau pengamat dapat mencatat interaksi antara guru dan peserta didik, tingkat partisipasi peserta didik, dan respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar validasi kepada ahli media dan materi, lembar angket respon pengguna yang ditujukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan, lembar angket kualitas media untuk mengukur keefektifan, serta lembar pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media papanparagan dalam pembelajaran Paramasastra bahasa Jawa Kelas II sekolah dasar.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, analisis data menjadi langkah penting untuk memahami sejauh mana media yang dikembangkan berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Adlini et al., 2022). Teknik analisis data yang digunakan mencakup validitas, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini data yang dianalisis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diolah menggunakan aplikasi MAXQDA, sedangkan data kuantitatif diolah menggunakan aplikasi SmartPLS. Selanjutnya hasil persentase yang diperoleh tersebut diintegrasikan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan dengan didasarkan pada kriteria kevalidan media menggunakan skala ukuran persentase sebagai berikut :

Nilai (%)	Kriteria
82% - 100%	Sangat Valid
63% - 81%	Valid
44% - 62%	Kurang Valid
23% - 43%	Tidak Valid

Tabel 1 Persentase Kevalidan

Analisis kepraktisan media diperoleh dari perhitungan skor pada angket respon pengguna, yaitu respon pendidik dan peserta didik. Teknik analisis data untuk menentukan kepraktisan media pada angket respon ini menggunakan skala likert 1-4 sebagai berikut :

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Buruk	2
Sangat buruk	1

Tabel 2 Skala Likert Penilaian Kepraktisan

Untuk memudahkan interpretasi dan keterbacaan tingkat kepraktisan, nilai pada skala likert diubah sesuai kriteria berikut :

Nilai (%)	Kriteria
80,1% - 100%	Sangat Praktis
60,1% - 80%	Praktis
40,1% - 60%	Cukup
20,1% - 40%	Kurang Praktis

Tabel 3 Persentase Kepraktisan

Analisis keefektifan media diperoleh dari perhitungan skor pada angket respon pengguna dan kriteria N-Gain sebagai pengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data untuk menentukan keefektifan media pada angket respon ini menggunakan skala likert 1-4 sebagai berikut :

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Buruk	2
Sangat buruk	1

Tabel 4 Skala Likert Penilaian Keefektifan

Untuk memudahkan interpretasi dan keterbacaan tingkat kepraktisan, nilai pada skala likert diubah sesuai kriteria berikut :

Nilai (%)	Kriteria
80,1% - 100%	Sangat Praktis
60,1% - 80%	Praktis
40,1% - 60%	Cukup
20,1% - 40%	Kurang Praktis

Tabel 5 Persentase Keefektifan

Pengukuran peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* menunjukkan N-Gain dengan kategori sedang atau tinggi. Kategori dengan kriteria N-Gain adalah sebagai berikut :

Skor	Kriteria
0,71 - 1,00	Tinggi
0,31 - 0,70	Sedang
0,00 - 0,30	Rendah
0,00	Tidak terjadi peningkatan

Tabel 6 Kriteria N-Gain

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada prosedur penelitian ini, dijelaskan tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam mengembangkan media Papan Paragan. *Analyze Learners Characteristics* (Analisis Karakteristik Peserta Didik merupakan tahap pertama, peneliti menganalisa dan mengumpulkan data mengenai karakteristik peserta didik, termasuk karakteristik umum, kemampuan awal, dan gaya belajar. Wawancara dilakukan dengan wali kelas II SDN 1 Kemiri.

Berdasarkan hasil catatan observasi dan wawancara peneliti, didapatkan data bahwa materi perangane awak belum tersampaikan dengan baik karena keterbatasan sarana dan prasarana pendukung dari pihak sekolah. Pendidik juga hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dan memaksimalkan penggunaan buku bacaan yang tersedia di sekolah. Peserta didik juga masih kebingungan dan kurang memahami konsep suku kata dalam praktik membaca.

Berdasarkan hasil catatan observasi dari sudut pandang pengamat yang selaras dengan pandangan peneliti mengenai kondisi peserta didik kelas II SDN 1 Kemiri didapati bahwa pendidik juga mengalami hambatan dalam pengembangan potensi peserta didik dan penyampaian materi pembelajaran. Pendidik juga kurang memberikan kegiatan yang bervariasi dalam pembelajaran dan kurang memanfaatkan teknologi karena kurangnya sarana prasarana yang dimiliki oleh pihak sekolah untuk mendukung gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan aktivitas kreatif yang sejalan dengan gaya belajar peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran.

Tahap kedua adalah *State Standards and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian), peneliti menetapkan standar pembelajaran yang relevan dengan kurikulum yang berlaku dan menetapkan tujuan pembelajaran untuk setiap dimensi pembelajaran, meliputi kurikulum dan capaian pembelajaran yang digunakan. Tujuan pembelajaran juga disesuaikan dengan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, kelas yang menjadi sasaran adalah kelas II sekolah dasar sehingga pengembangan media yang akan dilakukan disesuaikan dengan kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, rangkaian tujuan pembelajaran yang dibuat sebagai dasar pembuatan media merujuk pada capaian pembelajaran pada fase A mata pelajaran bahasa Jawa. Berikut merupakan capaian dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik :

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengeja huruf, suku kata dan kata tentang nama-nama benda, nama anggota tubuh dan kata kerja dalam ragam ngoko dan krama.	Melalui media Papan Paragan, peserta didik mampu melafalkan suku kata tentang nama-nama anggota tubuh dengan benar. Peserta didik mampu menyebutkan nama-nama anggota tubuh ragam ngoko dan krama.

Tabel 7 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan materi, capaian, dan tujuan pembelajaran yang telah dipilih. Media Papan Paragan diharapkan dapat memberi kemudahan bagi peserta didik untuk belajar membaca dan mengeja suku kata melalui materi perangane awak sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

State Strategies, Technology, Media, and Materials (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi) adalah tahap untuk melakukan pemilihan segala unsur pendukung yang dapat menunjang terwujudnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Mulai dari strategi yang akan diterapkan, perangkat dan sarana yang akan dimanfaatkan, hingga model pembelajaran yang akan dipilih. Pada tahap ini, tidak hanya dilakukan pemilihan, tetapi juga dapat melibatkan modifikasi atau bahkan pembuatan media baru. Dalam tahap ini akan dilakukan pemilihan metode, media, dan materi pembelajaran. pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Adapun metode yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu diskusi, permainan, dan tanya jawab.

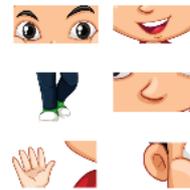
Pada pemilihan materi atau bahan ajar dapat dilakukan dengan memilih bahan ajar yang sudah tersedia, memodifikasi atau membuat baru. Dalam penelitian ini, peneliti ingin memodifikasi materi yang tersedia dengan mengembangkannya sesuai ranah peserta didik.

Selanjutnya, media yang dipilih adalah media Papan Paragan yang memuat nama-nama anggota tubuh beserta fungsinya, suku kata penyusun, dan metode untuk proses membaca permulaan. Dalam media Papan Paragan juga memuat bahasa Indonesia untuk mempermudah dalam pengenalan bahasa Jawa Ngoko dan Krama.

Perancangan awal media Papan Paragan adalah dengan membuat skema secara manual dan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dengan desain sebagai berikut :



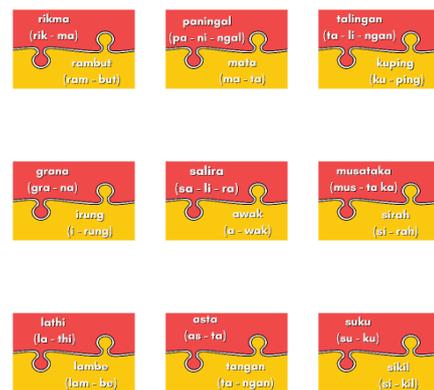
Gambar 1 Desain Latar Belakang Papan Paragan



Gambar 2 Bagian-bagian Tubuh Papan Ayo Maca Bareng



Gambar 3 Metode Kata Lembaga Papan Ayo Maca Bareng



Gambar 4 Bagian Puzzle Papan Paragan



Gambar 5 Tubuh dan Fungsinya Bagian Papan Ayo Jodhokna

Tahap selanjutnya adalah *Utilize Methods, Media, and Materials* (Menggunakan Metode, Media, dan Bahan Ajar). Pada tahap ini peneliti mulai mengimplemetasikan metode, media, dan materi yang telah ditetapkan. Sebelum diterapkan perlu dilakukan pengujian kevalidan produk melalui proses uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang tersebut, sehingga media dikatakan layak digunakan. Langkah yang perlu dilakukan *preview media, prepare the media, prepare the environment, dan prepare laerners*. Hasil dari validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 100%, sehingga media Papan Paragan layak digunakan tanpa revisi. Selanjutnya validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,91%, sehingga media Papan Paragan layak digunakan.

Media akan diuji cobakan kepada peserta didik dalam skala kecil. Jika pada uji coba tersebut masih terdapat kekurangan, maka akan kembali dilakukan revisi untuk menghasilkan media yang layak. Namun, jika rancangan tersebut sudah dinyatakan praktis dan efektif, maka akan dilakukan tahap uji coba dalam skala besar.

Kelima *Require Learner Participation* (Mengembangkan partisipasi peserta didik), peneliti menggunakan media pembelajaran membantu meningkatkan dan menarik partisipasi peserta didik. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan untuk menilai apakah produk yang telah melalui tahap uji coba ahli dapat digunakan dalam pembelajaran.

a. Uji Coba Skala Kecil

Pengambilan data awal dilakukan pada tanggal 10 Juni 2024 dengan melibatkan 7 peserta didik kelas II di SDN 1 Semampir. Peserta didik yang menjadi subjek uji coba dipilih secara acak. Hasil pengisian angket peserta didik ini akan dijadikan sebagai data hasil respon peserta didik. Hasil perhitungan tersebut, diperoleh bahwa hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan media Papan Paragan pada skala kecil diperoleh persentase 88,57% yang termasuk pada kategori sangat praktis.

Selanjutnya yaitu, perhitungan persentase keefektifan media. Hasil respon peserta didik terhadap keefektifan media Papan Paragan pada skala kecil diperoleh persentase 85% yang termasuk pada kategori sangat efektif. Kemudian respon peserta didik terhadap kelayakan media Papan Paragan pada skala kecil diperoleh persentase 88,57% yang termasuk pada kategori sangat layak. Untuk mengetahui peningkatan yang dicapai peserta didik sesudah menggunakan media Papan Paragan, maka dihitung menggunakan N-Gain Perolehan hasil skor *pretest* dan *posttest* dihasilkan bahwa N-Gain pada uji skala kecil yaitu sebesar 0,72 sehingga termasuk dalam kategori sedang.

b. Uji Coba Skala Besar

Penelitian skala besar dilakukan pada 12 Juni 2024 dengan melibatkan kelas II SDN 1 Kemiri, yang terdiri dari 21 siswa. Hasil pengisian angket peserta didik ini akan dijadikan sebagai data hasil respon peserta didik. Berikut hasil dari respon peserta didik pada uji coba skala besar diuji validitas dan reabilitasnya melalui *SmartPLS*.

Selanjutnya yaitu perhitungan persentase kepraktisan, keefektifan, dan kelayakan dari angket peserta didik. Berdasarkan perhitungan, diperoleh bahwa hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan media Papan Paragan pada skala besar diperoleh persentase 87,62% yang termasuk pada kategori sangat praktis, persentase keefektifan media diperoleh 87,15% yang termasuk pada kategori sangat efektif, dan persentase kelayakan diperoleh 88,1% yang termasuk pada kategori sangat layak. Perolehan hasil skor *pretest* dan *posttest* dihasilkan bahwa N-Gain pada uji skala besar yaitu sebesar 0,76 sehingga termasuk dalam kategori sedang.

Tahap terakhir adalah *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media Papan Paragan. Hasil dari tanggapan peserta didik, masukan, kritik dan saran yang didapatkan dari penguji atau ahli akandijadikan sebagai acuan dalam melakukan evaluasi dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media Papan Paragan. Kualitas media dikatakan valid jika telah dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi dan revisi oleh peneliti, sehingga layak digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik kelas II sekolah dasar.

Evaluasi dilakukan untuk menentukan apakah media yang dikembangkan memenuhi syarat validitas, praktisitas, dan efektivitas untuk pembelajaran bahasa Jawa di kelas II sekolah dasar. Kualitas media dikatakan valid jika telah dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi dan revisi oleh peneliti, sehingga layak digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik kelas II sekolah dasar.

Penggunaan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami dan menggunakan media dengan baik setelah diberikan penjelasan dan arahan. Respon siswa sangat positif, terutama saat menempelkan magnet puzzle. Hasil angket menunjukkan bahwa 87,62% peserta didik menganggap media ini sangat praktis, dan 87,15% menganggapnya sangat efektif. Nilai N-Gain sebesar 0,76 dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan sedang, yang menandakan bahwa media Papan Paragan berpengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jawa di kelas II sekolah dasar.

Hasil penelitian pada setiap tahap pengembangan menunjukkan bahwa media Papan Paragan memiliki tingkat validitas dan praktisitas yang baik serta efektif dalam pembelajaran. Namun, tetap diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media Papan Paragan agar dapat digunakan secara berkelanjutan.

B. Pembahasan

Media pembelajaran Papan Paragan yang telah dikembangkan oleh peneliti diharapkan mampu memberikan manfaat kepada peserta didik untuk mengasah keterampilan membaca suku kata melalui materi pembelajaran perangane awak. Media ini dirancang dengan sebaik mungkin untuk menarik minat peserta didik, sehingga dapat belajar dengan menyenangkan dan bermakna (Wiranti & Munir, 2019).

1. Kevalidan Media

Kevalidan media Papan Paragan ini didapat dari hasil validasi oleh validator media dan materi. Pengukuran validitas ini menggunakan skala likert dengan rentang skor penilaian 1-4. Berdasarkan hasil validasi media didapatkan total skor maksimal yaitu sebesar 36 dengan persentase 100%. Pada perhitungan tersebut, media Papan Paragan yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Selain itu, hasil validasi materi yang terkandung dalam media dan perangkat pembelajaran didapatkan total skor 52 dari 56 dengan persentase 92,91%. Pada perhitungan tersebut, materi yang terkandung dalam media dan perangkat pembelajaran memenuhi kriteria sangat valid (Dhomiri & Nursikin, 2023).

Hasil ini menunjukkan bahwa media Papan Paragan tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Sesuai dengan fungsi media pembelajaran bahwa media merupakan peran penting dalam meningkatkan minat dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, pada akhirnya menumbuhkan rasa ingin tahu mereka dan meningkatkan konsentrasi mereka, selain itu dengan adanya media dapat secara signifikan meningkatkan minat siswa pada materi yang diajarkan, yang mengarah pada hasil pembelajaran yang positif (Mesra et al., 2023).

2. Kepraktisan Media

Kepraktisan media pembelajaran merupakan kemampuan media untuk digunakan dengan mudah dan efisien oleh pengguna, baik peserta didik maupun pendidik. Penilaian Kepraktisan media diperoleh dari perhitungan skor pada angket respon pengguna, yaitu respon pendidik dan peserta didik menggunakan skala likert 1-4 (Kosilah & Septian, 2020).

Hasil perhitungan dari angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil sebesar 85% dan skala besar sebesar 85,15%, sehingga mendapat predikat sangat praktis untuk digunakan. Selain itu, respon pendidik terhadap media Papan Paragan juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Para pendidik menilai bahwa media ini mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran sehari-hari dan membantu memfasilitasi penyampaian materi dengan lebih efektif. Mereka juga mencatat bahwa media ini dapat menghemat waktu dalam menjelaskan konsep-konsep suku kata dalam bahasa Jawa, karena media ini menawarkan pendekatan visual dan interaktif yang lebih menarik bagi peserta didik (Sinaga et al., 2019).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Papan Paragan tidak hanya valid dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga sangat praktis untuk digunakan oleh pendidik. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek akademis, tetapi juga mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan efisiensi dalam proses pengajaran. Implementasi media Papan Paragan diharapkan dapat menjadi contoh yang baik bagi pengembangan media pembelajaran lainnya di berbagai bidang studi (Mukhadis, 2018).

3. Keefektifan Media

Keefektifan media Papan Paragan diperoleh dari hasil angket keefektifan yang diisi oleh peserta didik. Berdasarkan angket tersebut pada uji coba skala kecil diperoleh persentase sebesar 88,57% dan 88,1% pada uji coba skala besar, maka, respon peserta didik dinyatakan positif dan media Papan Paragan dinyatakan sangat efektif untuk digunakan (Rachman et al., 2024).

Selain menggunakan angket respon, tingkat keefektifan media ini juga diukur berdasarkan peningkatan belajar melalui hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai *n-gain* sebesar 0,72 pada uji coba skala kecil dengan 7 subjek. Peningkatan belajar yang terjadi pada uji coba skala besar dengan 20 subjek mendapat total skor *n-gain* sebesar 0,76 dengan kategori peningkatan tinggi. Berdasarkan hasil ini media Papan Paragan dapat dinyatakan efektif digunakan dalam materi perengane awak bahasa Jawa karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Iskandar & F, 2020).

Hasil *pretest* menunjukkan banyaknya peserta didik yang belum mengetahui konsep membaca suku kata dalam paramasastra bahasa Jawa. Hal ini terjadi karena peserta didik belum pernah mendapatkan pemahaman mengenai suku kata dalam bahasa Jawa secara mendalam. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan sebelumnya mungkin kurang efektif dalam menyampaikan materi ini. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual agar peserta didik dapat memahami dan menguasai konsep suku kata dalam bahasa Jawa dengan lebih baik. Pengenalan media pembelajaran yang inovatif, seperti media Papan Paragan, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami dan mempraktikkan pembacaan suku kata dalam bahasa Jawa (Ratri & Damayanti, 2022).

Kemudian, setelah menggunakan media Papan Paragan, terjadi perubahan yang positif terhadap peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan membaca suku kata dalam bahasa Jawa. Media Papan Paragan ini berhasil memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca suku kata. Peserta didik menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam mempelajari bahasa Jawa, yang pada akhirnya berdampak positif pada keseluruhan proses pembelajaran. Ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai untuk meningkatkan efektivitas pengajaran (Azhari et al., 2023).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Papan Paragan dinyatakan layak digunakan dalam materi perengane awak untuk pembelajaran paramasastra bahasa Jawa kelas II sekolah dasar. Media tersebut dinyatakan layak dengan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media Papan Paragan dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi

media diperoleh 100% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 97,91% dengan kategori sangat valid.

Media papan paraagan dikatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon pengguna yaitu peserta didik dan pendidik setelah melakukan uji coba pengguna media Papan Paragan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Hasil angket respon peserta didik terhadap kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 87,62% dan hasil respon pendidik memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis.

Media Papan Paragan dikatakan sangat efektif berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap keefektifan media dengan perolehan persentase sebesar 87,15%. Selain itu, nilai n-gain yang didapat adalah sebesar 0,76 dan dapat dikategorikan dalam tingkat sedang. Dengan demikian, media Papan Paragan pada penelitian ini dapat dinyatakan efektif digunakan untuk pembelajaran paramasastra bahasa Jawa di kelas II sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media Papan Paragan layak digunakan dalam pembelajaran paramasastra bahasa Jawa kelas II sekolah dasar, ada beberapa saran dan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut. Meskipun validasi media dan materi sudah menunjukkan hasil yang sangat tinggi, penting untuk terus melakukan evaluasi dan peningkatan melalui forum diskusi rutin dengan ahli terkait.

Pengembangan versi digital dari media Papan Paragan bisa menjadi langkah inovatif untuk meningkatkan aksesibilitas dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan beragam diperlukan untuk memastikan efektivitas media dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka* (Vol. 6, Issue 1).
- Aini, N. R. (2020). *Makalah Desain Penelitian Mixed Method (Metodologi Penelitian)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12586.03524>
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Astuti, Y. M. S. (2022). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Berbasis Montessori pada Siswa Sekolah Dasar*. <https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/semnastekmu>
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *Nana Sepriyanti INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 8010–8025.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Darmayanti, R. Y. (2021). *Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Unggah-ungguh Bahasa Jawa Ragam Bahasa Ngoko dan Krama pada Siswa Kelas IV*.
- Dhomiri, A., & Nursikin, M. (2023). Konsep Dasar dan Peranan serta Fungsi Kurikulum dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(1).
- Dilamsyah, M., & Subrata, H. (2020). *Pengembangan Media Puserawa (Puzzle Aksara Jawa) untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas II Sekolah Dasar*.
- Erna, N. (2022). SUPERVISI KOLABORASI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOBOOK DI SDN GIRIPURNO 02 BATU. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(1), 171–181. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Hasyim, A., & Hayati, N. A. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menggunakan E-Learning sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 297–303. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.555>
- Hidayah, N. (2023). *AT-TAJDID: TOTAL QUALITY MANAJEMAN DALAM MENINGKATKAN PENGELOLAAN PROSES PENDIDIKAN*. 07. <https://doi.org/10.24127/att.v6521a2366>
- Hodijah, & Fatria, F. (2022). Analisis Pergeseran Bahasa Jawa Dengan Penggunaan Bahasa Indonesia Pada Masyarakat Desa Sumberejo Tani Kabupaten Deli Serdang. *Jurna of Education and Social Analysis*, 3.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe ASSURE dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1148.
- Kurniawati, K. R., Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Artikel Nusantara Educational Review Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. In *NER* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD. Volume 11 Nomor 06 Tahun 2023*.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Goretti, M., Polii, M., Daniel, Y., Santie, A., Made, N., Wisudariani, R., Sarwandi, R. P., Sari, R., Yulianti, A., Nasar, Y., Yenita, D., Putu, N., & Santiari, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- Milennia, R. B., & Arini, N. W. (2022). Pengembangan Media Vebo (Verb Board) Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 623–630. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2514>

- Mirnawati. (2020). *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa ABSTRAK*. 9(1). <https://jurnaldidaktika.org/>
- Mukhadis, A. (2018). *Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian Pendidikan: Dialektika Prosedur Penelitian Mixed Method*. Media Nusa Creative.
- Nabiilah, N., & Subrata, H. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran bahasa Jawa Materi Unggah-ungguh Basa Kelas IV MI Darunnajah*.
- Nadhiroh, U., & Setyawan, B. W. (2021). *Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa*. 3(1).
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK*. 8(1).
- Nurkhofifah, F. I. (2022). *Penggunaan Media Smartboard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2701–2709. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2489>
- Paulina, T., Al, S., Lampung, K. B., Patimah, S., Id, S. A., Raden, U., & Lampung, I. (2023). *PERAN KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DALAM PENGEMBANGAN MANAJEMEN MUTU DI SMAN 2 GADING REJO*. 07, 206. <https://doi.org/10.24127/att.v6521a2366>
- Rachman, A., Yochanan, e, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (B. Ismaya, Ed.; 1st ed.). CV Jaya Baya Publisher.
- Rahmawati, I., Lestari, H., Permana, J., Komariah, A., & Kurniatun, T. C. (2022). *Innovative Work Behavior Development Through Technopreneurship Leadership in Vocational Schools: An Mixed Method Explanatory Research*. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(2), 943–959. <https://doi.org/10.23960/jpp.v12.i2.202242>
- Ratri, R. N. A. R., & Damayanti, M. I. (2022). *Pengembangan Media Permainan Kartu Kokoma untuk Pembelajaran Bahasa Jawa*. *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KOKOMA (KOSAKATA NGOKO KRAMA) UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Relmasira, S. C. (2019). *Literasi Media Guru Sekolah Dasar di Jawa Tengah*.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Sinaga, S. V., Tarigan, E., & Bandur, A. (2019). *The Mixed-Methods Study of Nursing Perception on Organizational Culture and Turnover in Hospital*. *Indonesian Journal of Health Research*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.32805/ijhr.2019.2.2.41>
- Subrata, H., Rachmadiyah, P., Indrawati, D., & Abidin, Z. (2024). *Investigation of Javanese Language Learning in Indonesian Elementary Schools: Application of Technology and a Pedagogical Approach*. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 07(01), 204–213. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i01-27>
- Umarella, S., Saimima, M. S., & Hussein, S. (2018). *Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran*.
- Wiranti, D. A., & Munir, M. M. (2019). *Pelatihan Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Krama untuk Usia Dini Bagi Guru RA dan MI*. *Journal of Dedicators Community* |, 3(2).
- Wulan, C., & Subrata, H. (2022). *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>