

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA BERBASIS AUDIO VISUAL PADA SISWA SD KELAS I

Oleh:

Erinta Eka Ruliyanti¹⁾, Udjang Pairin M. Basir²⁾, Suyatno³⁾

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

erinta.19043@mhs.unesa.ac.id

udjangjw@unesa.ac.id

suyatno-b@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib untuk semua jenjang mulai dari SD sampai SMA. Tujuan dari pembelajaran bahasa Jawa salah satunya adalah sebagai upaya untuk melestarikan kebudayaan bahasa Jawa itu sendiri. Oleh karenanya, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif yang dekat dengan siswa dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Peneliti mengembangkan media pembelajaran bahasa Jawa berbasis audio visual untuk siswa SD kelas I pada materi pengenalan kosakata bertema diri sendiri. Dengan adanya media ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat digunakan sebagai media atau sarana belajar siswa baik di rumah maupun di rumah. Dengan adanya media tersebut, peserta didik tidak lagi kesusahan dalam menerima materi, justru semakin mudah dan gampang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik (guru). Hal tersebut merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mempercepat pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media yang dihasilkan dalam penelitian ini sudah mengikuti perkembangan teknologi, sehingga cukup menarik bagi siswa untuk mempelajarinya.

Kata kunci : media pembelajaran, bahasa Jawa, audio visual

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jawa sebagai bagian dari budaya bangsa yang memuat nilai-nilai. Bahasa Jawa memiliki ragam penuturan atau tingkat tutur bahasa yang secara tidak langsung mempunyai nilai guna dan menjunjung tinggi nilai kesopanan, rendah hati, ramah, dan menghargai orang lain. Maka, sudah seharusnya bahasa Jawa dikenalkan kepada generasi milenial sekarang ini. Dan sangat tepat jika mata pelajaran Bahasa Jawa ditetapkan sebagai muatan wajib mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA. Hal ini sudah sepatutnya mendapat dukungan dari setiap elemen warga negara Indonesia, khususnya di Pulau Jawa mengingat bahasa Jawa sebagai bagian dari kekayaan bangsa Indonesia yang seharusnya dilestarikan.

Upaya untuk melestarikan bahasa Jawa tidak cukup sampai di sini saja. Dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas tidak cukup hanya guru memaparkan semua materi kepada siswa kemudian selesai. Dibutuhkan perangkat pembelajaran yang beraneka ragam untuk menunjang siswa dalam memahami dan menguasai materi bahasa Jawa yang diajarkan oleh guru secara mudah dan cepat. Saat ini eksistensi bahasa Jawa di kalangan anak muda mulai menurun. Khasanah (2012: 2) berpendapat bahwa faktor penyebab penurunan eksistensi bahasa Jawa di kalangan anak muda disebabkan oleh perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin

pesat, bergesernya pembelajaran bahasa Jawa, dan pertahanan bahasa Jawa di lingkungan yang tidak kondusif.

Kegiatan pembelajaran bahasa Jawa kepada anak-anak sangat penting untuk dilakukan bertujuan supaya anak-anak senang dan tertarik berbahasa Jawa. Hal itu merupakan bagian dari upaya mengajarkan kepada anak untuk mencintai budayanya sendiri, dalam hal ini adalah bahasa Jawa. Pengajaran tersebut dimulai dengan menanamkan rasa senang dahulu kepada anak-anak, dengan begitu nilai-nilai yang terdapat dalam bahasa Jawa dapat terinternalisasi dalam diri anak muda. Oleh karenanya, dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan suatu upaya untuk menumbuhkan rasa cinta atau rasa suka pada peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Upaya tersebut dapat diciptakan oleh guru salah satunya melalui media pembelajaran yang menarik dan dekat dengan dunia anak.

Media pembelajaran merupakan satu langkah efektif yang dapat diciptakan sedemikian rupa oleh guru dengan tujuan memberikan sebuah ilmu baru kepada peserta didik, seperti pengenalan bahasa Jawa. Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011: 21-23) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa kelebihan dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar antara lain (1) menyampaikan materi pelajaran dengan lebih formal, (2) kegiatan belajar mengajar tidak membosankan,

(3) materi pelajaran disampaikan dengan singkat, dan (4) guru berperan menjadi contoh yang baik untuk peserta didik. Diungkapkan pula perlu adanya penyederhanaan materi pelajaran bahasa Jawa pada lingkungan pendidikan formal, supaya nilai-nilai dalam bahasa Jawa dapat dengan mudah tersampaikan. Oleh sebab itu, para pendidik bahasa Jawa dituntut harus mempunyai kreativitas menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Prasetyo (2011) juga mengungkapkan dalam penelitiannya, apabila mekanisme pembelajaran diterapkan dengan membuat permainan yang menyenangkan, secara tidak langsung akan memudahkan rasa *wedi keliru* dalam benak generasi muda sekarang saat belajar bahasa Jawa. Sehingga anak-anak akan semakin terbuka dan menerima pembelajaran bahasa Jawa dengan sukarela tanpa ada paksaan dan rasa takut. Karena seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran bahasa Jawa belakangan ini menjadi salah satu materi pelajaran yang ditakuti dan dianggap sulit seperti halnya mata pelajaran matematika di kalangan anak-anak generasi sekarang. Untuk mengatasi beberapa fenomena tersebut, Kisyani (Prasetyo, 2011) menyarankan supaya tujuan pembelajaran bahasa Jawa di lingkungan pendidikan memfokuskan pada ketrampilan berbahasa.

Disebutkan oleh Suharti dan Suardiman (2010: 88), butir-butir penting dari bahasa Jawa yang perlu diajarkan kepada anak-anak diantaranya yaitu penggunaan bahasa Jawa sebagai sarana pendidikan sopan santun dalam pergaulan sehari-hari, pengenalan lingkungan, busana, makanan tradisional, kesenian, dan adat istiadat. Hal ini relevan dengan salah satu KD (Kompetensi Dasar) mata pelajaran Bahasa Jawa di tingkat pendidikan SD tepatnya pada kelas 1 SD semester 1 yaitu pasangan Kompetensi Dasar (KD) 3.1 dan 4.1 yang berbunyi mendengarkan bunyi bahasa daerah dan mengucapkan bunyi bahasa daerah yang didengarkan dengan benar. Ini menjadi sebuah tantangan baru bagi pendidik untuk mengajarkan peserta didiknya supaya dapat mengucapkan hal apa saja di sekeliling mereka dengan bahasa Jawa, seperti dimulai dengan mengenalkan nama-nama anggota tubuh beserta fungsinya.

Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu pada KD ini. Seperti pendapat Suyanto (2005: 60) yang menyebutkan pendapatnya tentang teknik pembelajaran kosakata, ia menjelaskan bahwa terdapat satu teknik pembelajaran kosakata yaitu teknik *kata berdasarkan gambar*. Oleh karenanya, diperlukan pengembangan media yang memodifikasi antara kata-kata dengan gambar. Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Setiowati (2013), hasil penelitiannya yaitu pembuatan buku bahasa Jawa bergambar yang memuat daftar kosakata bertemakan warna, anggota tubuh, angka, dan silsilah keluarga. Yunitasari (2018) juga melakukan sebuah penelitian pengembangan

yang menghasilkan media pembelajaran bahasa Jawa berupa *Pop Up Book* materi pengenalan *Perangane Awak lan Kegunaane*. Namun, mengingat perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, dan akibat dari masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan untuk pembelajaran *daring*, maka diperlukan sebuah terobosan baru berupa media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi untuk memudahkan dan mendukung kondisi pembelajaran saat ini.

Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang interaktif berbasis audio visual untuk mengenalkan kosakata bahasa Jawa kepada anak-anak bertema diri sendiri (mengenal *perangane awak lan kegunaane*) dengan metode TPR (*Total Physical Respond*) supaya anak dapat belajar dengan menyenangkan tanpa merasa terpaksa. Peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan metode TPR akan membuat siswa lebih mudah dan cepat dalam menerima materi yang disampaikan. Metode TPR adalah salah satu metode yang relevan untuk pembelajaran kosakata pada anak-anak, metode ini dibangun berdasarkan koordinasi ujaran dan tindakan (Tarigan, 2009), sehingga diharapkan dengan metode ini dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil akhir dari pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran *daring* bahasa Jawa khususnya bagi siswa SD kelas I pada materi pengenalan kosakata bahasa Jawa bertema diri sendiri.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dikemukakan, maka fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan model pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa berbasis audio visual pada siswa SD kelas I; (2) Menentukan proses penerapan kegiatan belajar bahasa Jawa menggunakan media berbasis audio visual pada siswa SD kelas I; dan (3) Menentukan bentuk evaluasi pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa berbasis audio visual pada siswa SD kelas I. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa pada siswa SD kelas I. Adapun secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pelaksana pendidikan khususnya untuk mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran audio visual pada materi pengenalan kosakata bahasa Jawa siswa SD kelas I untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa sekaligus sebagai upaya melestarikan budaya Jawa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian tersebut digunakan untuk menghasilkan

produk berupa media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis audio visual di jenjang SD kelas 1. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang diciptakan oleh Dick & Carey (2009: 6-8), meliputi (1) identifikasi tujuan pembelajaran, (2) analisis pembelajaran, analisis pembelajar dan konteks, (4) menentukan tujuan pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen penelitian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif, (9) revisi, dan (10) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif.

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup 4 tahap penelitian, antara lain tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap validasi dan evaluasi, dan tahap produk akhir. Di dalam metode penelitian pengembangan juga terdapat desain uji produk, tujuannya adalah untuk menguji kelayakan produk yang dibuat. Tahapan desain uji coba produk, meliputi pra validasi, validasi pakar, dan uji keterbacaan siswa. Teknik dan instrument penelitian yang digunakan disesuaikan dengan tujuan penelitian. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kelayakan media dan pendapat mengenai kesesuaian media dengan materi diolah dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, sedangkan data berupa saran dan kritik dari pakar/ahli dan siswa dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Untuk menganalisis data pada penelitian pengembangan, dilakukan langkah-langkah seperti melakukan tabulasi data hasil penelitian, menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus, menjumlah rata-rata skor, dan menginterpretasi secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan rumus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa berbasis Audio Visual

1. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mendengarkan, memahami, dan mengidentifikasi bunyi bahasa daerah yang didengar dengan tepat.
- 4.1 Melafalkan bunyi bahasa daerah yang didengar dengan tepat.

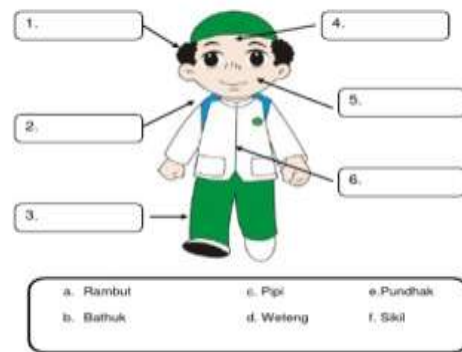
2. Materi Pokok

- a) Perangane awak (*ngoko lan krama*)
- b) Gunane perangane awak
- c) Unggah ungguh

3. Pengembangan Media

- a) Mendengarkan bunyi bahasa (tata cara pengucapan *perangane awak* dalam ragam *ngoko* dan *krama*) melalui lagu.

Simaken gambar ing ngisor iki banjur cocokna lan tulis jenenge!



Tembang dolanan “Mripat kula kalih”

Mripat kula kalih
Irung mung setunggal
Sikil ugi kalih
Ngangge sepatu anyar
Kuping kula kalih
Sing kiwa lan tengen
Tutuk mung setunggal
Mboten mandeg maem
b) Acak tembung

gambar
K – M – I – L – U
Jawaban

c) Mencocokkan gambar (*gunane perangane awak*)

Di sini akan disajikan gambar anggota tubuh dan kegunaannya secara acak, kemudian siswa di minta untuk mencocokkan gambar yang sesuai.

Sebutna gunane perangane awak ing ngisor iki!



B. Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

1. Metode TPR (*Total Physical Respond*)

Tata cara TPR(Total Physical Respond) dibesarkan oleh seseorang prof psikologi di Universitas San Jose California yang bernama Profesor. Dokter. James Jasher yang sudah berhasil dalam pengembangan tata cara ini pada pendidikan bahasa asing. Dia berkomentar kalau pengucapan langsung pada partisipan didik memiliki sesuatu perintah, serta berikutnya partisipan didik hendak merespon kepada fisiknya saat sebelum mereka mengawali buat menciptakan reaksi verbal ataupun perkataan. Tata cara ini memiliki faktor gerakan game sehingga bisa melenyapkan tekanan pikiran pada partisipan didik sebab masalah- masalah yang dialami dalam pembelajarannya paling utama pada dikala menekuni bahasa asing, serta pula bisa menghasilkan atmosfer hati yang positif pada partisipan didik yang bisa memfasilitasi pendidikan sehingga bisa tingkatkan motivasi serta prestasi partisipan didik dalam pendidikan tersebut. Pendidik mempunyai kedudukan aktif serta langsung dalam mempraktikkan tata cara ini. Partisipan didik dalam tata cara Total Physical Response memiliki kedudukan utama selaku pendengar serta pelakon. Partisipan didik mencermati dengan penuh atensi serta merespon secara raga pada perintah yang diberikan pendidik baik secara orang ataupun kelompok(Arsyad, 2010: 56).

Bagi Fachrurrozi serta Erta Mahyudin(2016: 97- 98) tata cara reaksi raga total merupakan sesuatu tata cara pengajaran bahasa yang dibentuk bersumber pada koordinasi ujaran serta aksi, tata cara ini berupaya mengarahkan bahasa lewat aktivitas raga ataupun kegiatan motorik(gerakan). Bahasa dibelajarkan dengan metode mengaktifkan segala gerakan badan. Tata cara ini ditopang pula oleh disiplin ilmu lain, mislanya psikologi pertumbuhan, teori pendidikan, pedagogis humanistik, serta pula prosedur- prosedur pendidikan bahasa yang dikemukakan oleh Harold and Dorothy Palmer.

Belajar isyarat mirip dengan conditioned respons ataupun reaksi bersyarat. Semacam menutup mulut dengan telunjuk, isyarat buat tiba mendekat. Mentup mulut dengan telunjuk serta lambaian tangan merupakan isyarat, sebaliknya diam serta tiba merupakan respons. Jenis belajar semacam ini dicoba dengan merespon sesuatu isyarat. Jadi, reaksi yang dicoba itu bertabiat universal, kabur, serta emosional(Uno 2008: 8). Sebaliknya bagi Madya Total Physical Response ataupun reaksi raga Total ialah kelas yang dalamnya siswa melaksanakan banyak mencermati serta berperan. Dalam kelas khas RRT(Reaksi Raga Total), nuansa perintah dimanfaatkan, bukan cuma pada tingkatan keahlian bawah namun pula keahlian lanjut. Perintah- perintah gampang digunakan buat menggerakkan siswa. Guru bisa memerintahkan siswa serta siswa merespon dengan melaksanakan. Kala siswa seluruhnya bisa merespon perintah dengan benar, salah satu bisa mengawali berikan

perintah kepada sahabat sekelasnya(Madya 2013: 41).

Dengan tata cara TPR(Total Physical Response) ini diharapkan penghafalan kosakata bahasa Jawa siswa terus menjadi mudah serta bagus, sebab dengan tata cara ini siswa hendak lebih gampang mengingat serta lebih bergairah dalam mempelajarinya sehingga gampang berdialog serta menulis.

2. Metode SAVI (*Somatis, Auditoris, Visual, Intelektual*)

Tata cara pendekatan SAVI(Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) merupakan sesuatu metode yang ditempuh buat menata area belajar dengan mempraktikkan unsur- unsur perbuatan, berdialog serta mencermati, memandang serta mencermati dan berpikir serta membongkar permasalahan yang dicoba oleh siswa buat menekuni konsep- konsep pendidikan. Dari unsur- unsur SAVI tersebut, Subana serta Sunati(2000: 67) menjabarkan selaku berikut:

a) Belajar Somatis(Bergerak serta Berbuat)

Belajar somatis merupakan proses belajar yang dicoba siswa dengan mengaitkan gerakan badan ataupun dalam wujud perbuatan guna menguasai modul yang dipelajari buat menggapai hasil belajar.

b) Belajar Audio/ Auditori(Berdialog serta Mencermati)

Belajar audio/ auditori merupakan proses belajar yang dicoba dengan mengaktifkan keahlian dalam berdialog serta mencermati modul yang dipelajari.

c) Belajar Visual(Memandang serta Mengamati)

Belajar visual merupakan proses belajar dengan mengaktifkan indera penglihatan dalam wujud kegiatan memandang serta mengamati modul yang dipelajari.

d) Belajar Intelektual(Membongkar Permasalahan serta Merenung)

Belajar intelektual merupakan proses belajar yang dicoba siswa dengan mengaktifkan keahlian berpikirnya buat merenung serta membongkar permasalahan.

Unsur- unsur yang dikemukakan tersebut, memperlihatkan kalau dengan memakai tata cara pendekatan SAVI(Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) hingga keaktifan siswa hendak nampak jelas nampak dalam proses pendidikan, sebab nyaris segala indera yang dipunyai siswa dilibatkan dalam proses pendidikan buat membantunya menguasai modul yang diajarkan.

Secara garis besar identitas yang butuh dicermati guru dalam merancang serta melakukan aktivitas pendidikan, dimana bagi Depdiknas(2002: 45) merupakan:“ Pengelolaan aktivitas belajar serta pengelolaan siswa”. Kedua perihal tersebut hendak dipaparkan selaku berikut:

1. Pengelolaan Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan aktivitas utama dalam sesuatu proses pendidikan. Perihal ini

dikemukakan oleh Doyle(1996: 23) ialah:“ Learning process of teacher and pupils, can see into learning activity”. Maksudnya,

proses pendidikan yang dicoba oleh siswa serta guru hendak nampak dalam wujud aktivitas belajar yang dicoba. Dalam pengelolaan aktivitas pendidikan, guru wajib mencermati sebagian perihal, sebagaimana yang dikemukakan Ahmad Rohani serta Abu Ahmadi(1991: 57) selaku berikut:

- a) Aksesibilitas, ialah siswa serta guru gampang menjangkau fasilitas serta sumber belajar yang diperlukan.
- b) Mobilitas, ialah siswa serta guru gampang bergerak serta proses pendidikan.
- c) Interaksi, ialah mempermudah terbentuknya interaksi antara guru- siswa serta siswa- siswa.
- d) Alterasi kerja siswa, ialah membolehkan siswa buat bekerja secara perorangan ataupun kelompok.

Pengelolaan aktivitas pendidikan butuh diupayakan secara sadar oleh guru, sebab pengelolaan pada intinya merupakan pengaturan yang dicoba secara sistematis serta terencana, sehingga terbentuk suasana ataupun keadaan proses pendidikan yang baik buat menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

2. Pengelolaan Siswa

Tiap siswa selaku orang memiliki kebutuhan pokok buat jadi serta merasa bermanfaat. Buat menggapai kebutuhan tersebut, bermacam berbagai metode dicoba oleh siswa. Perihal ini hendak menjadikan keahlian dari tiap- tiap siswa nampak. Hisbullah(2006: 37) mengemukakan kalau:“ Siswa dalam sesuatu kelompok kelas umumnya mempunyai keahlian bermacam- macam, paling utama dalam menerima beberapa pengalaman belajar tercantum di dalamnya modul yang wajib dipahami, sebab itu guru sebaiknya menguasai tentang ciri siswa serta keahlian belajarnya”.

Kemampuan- kemampuan tersebut, secara universal dikelompokkan jadi 3(3). Bagi Puri Mawardi(2001: 117) merupakan:“ Visual(siswa yang mempunyai kelebihan kala belajar memakai penglihatan), auditorial(siswa yang mempunyai kelebihan kala belajar dengan mencermati serta kinestetik(siswa yang mempunyai kelebihan kala belajar dengan bergerak)”.

Tiap kelas, pasti mempunyai siswa yang mempunyai tipe- tipe yang diartikan. Perihal inilah yang menjadikan pengelolaan siswa jadi berarti, supaya tiap keahlian siswa terakomodir dalam aktivitas belajar yang dicoba, sehingga seluruh siswa mempunyai peluang serta kemampuan buat menguasai modul pelajaran dengan gampang.

Belajar adalah proses dimana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang terstruktur dengan cara ini. Pendidikan adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik dalam proses memperoleh pengetahuan dan

pemahaman, yang secara positif dapat mempengaruhi pemikiran, sikap dan keterampilan siswa. Dengan kata lain, belajar adalah proses membantu siswa belajar dengan baik. Seperti yang dikatakan William (1999: 45), "Mengajar adalah proses membantu siswa berperilaku baik." Artinya belajar adalah proses yang membantu siswa menemukan pengalaman yang baik. Kami menerapkan pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual). Oleh karena itu, metode ini pada hakikatnya merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan perilaku, berbicara, mendengarkan, mengamati dan memperhatikan, serta keterampilan berpikir siswa. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan akan berdampak nyata terhadap perkembangan perilaku siswa, berbicara, mendengarkan, melihat, perhatian, dan keterampilan berpikir. Tentunya kegiatan tersebut sangat bermanfaat bagi siswa untuk melaksanakan proses belajarnya. Oleh karena itu, secara khusus menurut Lutfi Sanjaya (2006: 67), dampak pendekatan SAVI (somatic, auditory, visual and intelligence) adalah: a) Belajar melibatkan seluruh tubuh dan pikiran. b) Belajar berarti menghasilkan, bukan mengonsumsi. c) Kolaborasi membantu proses pembelajaran. d) Pembelajaran terjadi secara simultan pada beberapa tingkatan. e) Belajar berasal dari mengerjakan tugas itu sendiri dengan umpan balik. f) Emosi positif sangat kondusif untuk belajar. g) Otak imajinatif menyerap informasi secara langsung dan otomatis. Ketika digunakan secara optimal dalam metode ini, siswa dan guru akan merasakan manfaat tersebut. Siswa dan guru harus memiliki kesadaran yang sama akan pentingnya proses pembelajaran, perlunya pengorganisasian proses pembelajaran yang baik, dan keterbukaan dinamis antara guru dan siswa. Tugas guru adalah memberikan berbagai kegiatan pembelajaran agar potensi siswa berkembang secara optimal. Penggunaan berbagai kegiatan pembelajaran yang memberi energi kepada siswa dan mendorong kreativitas hasil pembelajaran harus menjadi perhatian guru dalam pendekatan somatik, auditori, visual dan intelektual (SAVI). Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan guru saat menggunakan metode Somatic, Auditory, Visual, and Intellectual (SAVI). Langkah-langkah ini adalah:

1. Langkah-Langkah Persiapan

Pada tahap ini, guru membangkitkan minat siswa, menciptakan emosi positif untuk pengalaman belajar di masa depan, dan menempatkan mereka dalam situasi belajar yang optimal. Menurut Tri Nurhadi (2009:46), kegiatan yang dilakukan pada tahap ini:

- a) Buatlah penawaran yang positif.
- b) Memberikan pernyataan yang membantu siswa.
- c) Tetapkan tujuan yang jelas dan bermakna.
- d) menimbulkan rasa ingin tahu.
- e) Menciptakan lingkungan fisik yang positif.
- f) Menciptakan lingkungan emosional yang positif.
- g) Menciptakan lingkungan sosial yang positif.
- h) Menghilangkan rasa takut.
- i) Penghapusan hambatan

belajar. j) Mengajukan banyak pertanyaan dan mengangkat berbagai masalah. k) Merangsang rasa ingin tahu siswa. l) Ajaklah siswa untuk berpartisipasi penuh sejak awal. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pertama menunjukkan bahwa hal penting yang harus dilaksanakan adalah mengatur ulang kegiatan belajar dan mempersiapkan siswa secara baik. Hasibuan dan Moedjiono (2005: 29) menjelaskan bahwa: "Persiapan bertujuan untuk membuat peserta didik merasa aman dan nyaman selama proses pembelajaran dan membangkitkan respon siswa yang baik terhadap kegiatan pembelajaran yang baik". Dalam rangka penelitian, peneliti akan mengukur keterlaksanaan selama proses pembelajaran seperti pernyataan bermakna yang diberikan kepada siswa, tujuan yang jelas dan bermakna, menciptakan rasa ingin tahu siswa, mendukung lingkungan fisik dan sosial yang baik, aktif memberikan pertanyaan dan menyampaikan pendapat berdasarkan masalah yang ada, serta mengajak siswa untuk aktif secara penuh terlibat pada tahap awal sampai akhir.

2. Tahap Penyampaian

Pada tahap kedua ini guru seharusnya berperan aktif dalam rangka membimbing siswa mendapatkan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik dan melibatkan semua panca indera peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran pada tahap ini menurut Tri Nurhadi (2009:46):

a) Pengujian bersama dan berbagi pengetahuan. b) Pengamatan fenomena dunia nyata. c) partisipasi seluruh otak dan seluruh tubuh. d) Presentasi interaktif. e) Alat presentasi grafis dan penuh warna. f) Berbagai metode yang sesuai dengan semua gaya belajar. g) Proyek pembelajaran berdasarkan kemitraan dan kerja tim. h) Latihan eksplorasi (sendiri, berpasangan, berkelompok). i) Pengalaman belajar kontekstual di dunia nyata. j) Pelatihan pemecahan masalah. Pada fase teacher delivery, siswa harus mampu melakukan kegiatan belajarnya secara optimal. Selain itu, untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar, peran alat peraga sangat penting. Proses belajar individu dan kelompok harus berjalan beriringan agar siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Fase pengiriman mengeksplorasi metrik yang terukur seperti presentasi interaktif, grafik presentasi berwarna-warni, latihan pencarian, dan pelatihan pemecahan masalah. tiga. tahap evaluasi

Pada tahap ini, guru harus membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru siswa di tempat kerja agar hasil belajar tetap terjaga dan bentuk hasil terus meningkat. Kegiatan pembelajaran pada tahap ini menurut Tri Nurhadi (2009:46): aplikasi praktis dalam waktu sesingkat mungkin. b) Pembuatan dan implementasi rencana aksi. c) Tindakan untuk memperkuat implementasi. d) Bahan penguat cuci mobil. e) belajar terus menerus. f) Umpan balik dan

evaluasi kinerja g) Kegiatan dukungan teman h) Perubahan Organisasi dan Lingkungan Pendukung. Proses penyajian hasil tidak boleh dilakukan semata-mata dengan membekali siswa dengan soal-soal praktis, baik lisan maupun tulisan. Burton (1995: 56) menyarankan: "Untuk mengukur hasil yang dicapai siswa dalam belajar, perlu dilakukan penilaian terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa." Dengan kata lain, untuk mengukur prestasi belajar siswa perlu dilakukan evaluasi terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa. Pendapat ini menunjukkan bahwa dalam metodologi SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual), tugas-tugas berupa tindakan nyata dan pengamatan harus dilakukan sehingga setiap komponen kegiatan pendidikan dapat dilihat sebagai bentuk nyata dari perilaku belajar siswa. ... Seperti aspek lainnya, metrik yang dipelajari dapat diukur, seperti materi penguatan presesi, pembelajaran berkelanjutan, umpan balik dan penilaian kinerja, dan aktivitas dukungan sebaya.

4. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa berbasis audio visual dengan memanfaatkan metode TPR pada materi *perangane awak* perlu dilakukan untuk mempermudah siswa belajar kosakata bahasa Jawa bertemakan diri sendiri. Hal ini merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk mempercepat pemahaman materi yang disampaikan guru kepada siswa. Selain itu, pengembangan media ini juga mengikuti perkembangan teknologi yang saat ini sedang dibutuhkan siswa, yaitu pembelajaran *daring*. Metode dan pendekatan pembelajaran dalam pengembangan media ini juga disesuaikan dengan tingkat kebutuhan serta tingkat pemahaman siswa, tujuan utamanya adalah mempercepat dan mempermudah siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

5. SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- Guru dapat menerapkan media tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.
- Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi untuk melakukan penelitian yang baru guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.
- Bagi orang tua dengan adanya media pembelajaran yang disampaikan oleh siswa, diharapkan dapat lebih memantau pergerakan belajar siswa di rumah.

6. DAFTAR PUSTAKA

Arafik, Muhammad. (2013). *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Karakter*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Harimurti, dkk. (2001). *Wiwara Pengantar Bahasa dan Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Haryono, D. A. (2014). *Metode Praktis Pengembangan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media.
- Haryono, Dwi Ari. (2015). *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media dan Pustaka Inspiratif.
- Isjoni. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Keputusan Gubernur Jawa Timur Nomor 188/188/KPTS/013/2005 tentang Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa untuk Jenjang Pendidikan SD/SDLB/MI dan SMP/SMPLB/MTs Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Timur.
- Khasanah, Dewianti. (2012). Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama pada Kalangan Generasi Muda: Studi Kasus di Desa Randegan Kecamatan Dawarblandong, Mojokerto dan di Dusun Tutul Kecamatan Ambulu, Jember. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 457-466. Diunduh dari <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JP2/article/view/877>
- Latif, Mukhtar, dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah.
- Prasetyo, Ichwan. (28 November 2011). Catatan dari Kongres Bahasa Jawa V (Bagian I). *Solopos.com*. Diunduh dari <https://www.google.com/amp/s/m.solopos.com/catatan-dari-kongres-bahasa-jawa-v-bagian-i-126916/amp>
- Sadiman, S. Arief, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekomdikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sasongko, Sry Satriya Tjatur Wisnu. (2009). *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*. (Editor: Yeyen Maryani). Jakarta: Yayasan Paramalingua.
- Setiyanto, Aryo Bimo. (2010). *Paramasastra Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Panji Pustaka.
- Sudjana, N. & Rifai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharti & Suardiman, Siti Partini. (2010). Pengembangan Buku Pegangan Guru Taman Kanak-Kanak dalam Pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Litera*, 9(1), 80-90. Publikasi online. DOI: <https://doi.org/10.21831/ltr.v9i1.1219>
- Sukiman. (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumanto. (2010). *Media Pembelajaran di SD*. Malang: FIP UM.
- Supartinah. (2010). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Siswa Kelas VI Sekolah Dasar dengan Model Pembelajaran STAD dalam Role Playing. *Jurnal Widyaparwa*, 38(2), 117-126. Publikasi online. DOI: <https://doi.org/10.26499/wdprw.v38i2.16>
- Sutikno, Sobry. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarigan, Henry Guntur. (2009). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.