

**PENGEMBANGAN APLIKASI TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA
KELAS III DI MI MA'ARIF DARUSSALAM PLAOSAN**



Oleh:

SEKA ANDREAN

NIM: 19204080020

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

TESIS

**Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

YOGYAKARTA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Seka Andrean, S.Pd**
NIM : 19204080020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 31 Maret 2021

Saya yang menyatakan,



Seka Andrean, S.Pd

NIM. 19204080020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Seka Andrean, S.Pd**

NIM : 19204080020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 31 Maret 2021

Saya yang menyatakan,



Seka Andrean, S.Pd

NIM: 19204080020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-943/Un.02/DT/PP.00.9/04/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN APLIKASI TEMBANG DOLANAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS III DI MI MA'ARIF DARUSSALAM PLAOSAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SEKA ANDREAN
Nomor Induk Mahasiswa : 19204080020
Telah diujikan pada : Senin, 12 April 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 607a100a2b186



Penguji I

Dr. Istiningsih, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 607d2aa512fdd



Penguji II

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 607a2face114a



Yogyakarta, 12 April 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 607de50f68883

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : Pengembangan Aplikasi Tembang Dolanan Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III di MI Ma'arif Darussalam Plaosan

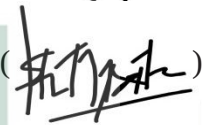
Nama : Seka Andrean

NIM : 19204080020

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Pembimbing/Ketua : Dr. H. Sedya Santosa, SS. M.Pd ()

Penguji I : Dr. Istiningsih, M.Pd ()

Penguji II : Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd ()

Diujikan di Yogyakarta pada:

Hari/Tanggal : Senin/12 April 2021

Waktu : 10.00 - 11.00 WIB

Hasil : A

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Cumlaude*

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamualaikum warahmatullahi wabaraakaatuh.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN APLIKASI TEMBANG DOLANAN SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA
JAWA DI KELAS III MI MA'ARIF DARUSSALAM PLAOSAN**

Yang ditulis oleh:

Nama : Seka Andrean, S.Pd
NIM : 19204080020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (MPI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamualaikum warahmatullahi wabaraakaatuh.

Yogyakarta, 31 Maret 2021
Pembimbing



Dr. H. Sedyo Santosa, SS, M.Pd
NIP. 19630728 199103 1 002

ABSTRAK

Seka Andrean, 2021. Pengembangan Aplikasi Tembang Dolanan Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III di MI Ma'arif Darussalam Plaosan. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pembimbing Dr. H. Sedyo Santosa, SS, M.Pd.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun, hal itu menjadi tuntutan besar khususnya bagi para pendidik untuk mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Dalam hal ini, peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar penting dilaksanakan oleh para pendidik, karena media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyalurkan isi materi serta dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, kemudian memunculkan ide peneliti tentang media pembelajaran berupa media digital yaitu dengan mengembangkan media aplikasi tembang dolanan.

Tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media aplikasi tembang dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Plaosan?; (2) Untuk mengetahui hasil kelayakan validasi media pembelajaran berupa aplikasi tembang dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Plaosan?; (3) Untuk mengetahui hasil respon praktisi pendidikan dan peserta didik pada media aplikasi tembang dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Plaosan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) dengan mengadopsi model *Borg and Gall*, yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut; (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; dan (7) Revisi produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil penilaian ahli materi memperoleh presentase rata-rata 98,33% dengan kriteria “sangat layak”, hasil penilaian dari ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata 98,18% dengan kriteria “sangat layak”, dan hasil penilaian dari ahli media memperoleh presentase rata-rata 92,72% dengan kriteria “sangat layak”. Selanjutnya hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh presentase rata-rata 90% dengan kriteria “sangat layak”. Dan yang terakhir dari hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh presentase rata-rata 94% dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan hasil uji coba kelas besar memperoleh presentase rata-rata 95% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian di atas, produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar pada materi tembang dolanan mata pelajaran Bahasa Jawa. Adanya produk ini diasumsikan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, edukatif dan inovatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Tembang Dolanan, Bahasa Jawa.

ABSTRACT

Seka Andrian, 2021. The Application Development of Children's Rhymes as Javanese Language Subject Learning Media for 3rd Grade Students of Ma'arif Darussalam Elementary School of Plaosan. A Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Training Magister Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences UIN Sunan Kalijaga of Yogyakarta. Advisor: Dr. H. Sedyo Santosa, SS, M.Pd.

The development of increasingly sophisticated technology is an important means to achieve a more effective and efficient education. However, it becomes a big demand for educators to develop skills in mastering technology and learning media. In this case, the role of learning media in the teaching and learning process is important to be implemented by educators, because learning media is a tool to channel the content of the material and can develop the potential and creativity of learners in the learning process. Based on this, then came the idea of researchers about learning media in the form of digital media, namely by developing a media application dolanan.

This study aimed at the following points. 1) To know the development process of children's rhyme application on Javanese Language subject for 3rd grade students of Ma'arif Darussalam Elementary School of Plaosan; 2) To know the application's validity; 3) To know the responses from education practitioners and students to the application. This Research and Development (R&D) study adopted the first seven steps of Borg and Gall model, namely: (1) potencies and obstacles, (2) data collecting, (3) product design, (4) design validity, (5) design revision, (6) product trials, and (7) product revision.

The results showed that the application's score given by material, language, and media experts were 98.33%, 98.18%, and 92.72% respectively. The score implied its "very feasible" category. The application also received a "very feasible" category (90%) from the education practitioners. The students' responses to the application showed an "excellent" category with the average scores were 94% from small classes and 95% from bigger classes. It is reliable to say that the product developed by the researcher is very decent media to use in elementary schools. The media fits the children's rhyme topic under Javanese Language subject. The existence of this product is assumed to make the learning process more interesting, educational and innovative.

Keywords: Learning Media, Children's Rhyme Application, Javanese Language.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi pelita dunia dalam menyebarkan syari'at yang diamanahkan Allah SWT kepadanya untuk umatnya.

Ucapan syukur peneliti ucapkan dengan terselesainya tesis ini, meskipun dalam perjalanan penelitian ini banyak hambatan dan cobaan yang terjadi. Peneliti menyadari dengan sepenuhnya bahwa dalam proses penulisan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan, dan arahan serta motivasi sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag, M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Siti Fatonah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak, Dr. H. Sedya Santosa, SS, M.Pd selaku Dosen Pembimbing tesis yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada peneliti dengan penuh kesungguhan dan kesabaran hingga penyusunan tesis ini selesai.
6. Segenap dosen dan tenaga kependidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.
7. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Saifan Karjiyo dan Ibu Ani Sartini terima kasih atas curahan cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan serta nasihat dan doa yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik untuk buah hatinya.
8. Adikku, Habib Abdillah yang selalu memberikan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini, semoga kita bisa membuat orang tua kita bangga dan tersenyum bahagia.
9. Ibu Dian Titi Sari, S.Pd.I, M.S.I selaku kepala MI Ma'arif Darussalam Plaosan dan Ibu Nisya Riski Sutrisno, S.Pd selaku guru bidang studi Bahasa Jawa yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.

10. Siswa-siswi kelas III A, B dan C dan Bapak/Ibu guru beserta staf MI Ma'arif Darussalam Plaosan yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan.
11. Aulia Diana Devi dan rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Terima kasih atas waktu dan kebersamaan yang terjalin selama ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan mendapatkan limpahan Rahmat dan Karunia-Nya. Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya bagi dunia pendidikan, dan bagi pembaca pada umumnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 31 Maret 2021



SEKA ANDRIAN
NIM. 19204080020

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS.Ar’du ayat 11).



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini Peneliti persembahkan untuk Almamaterku tercinta

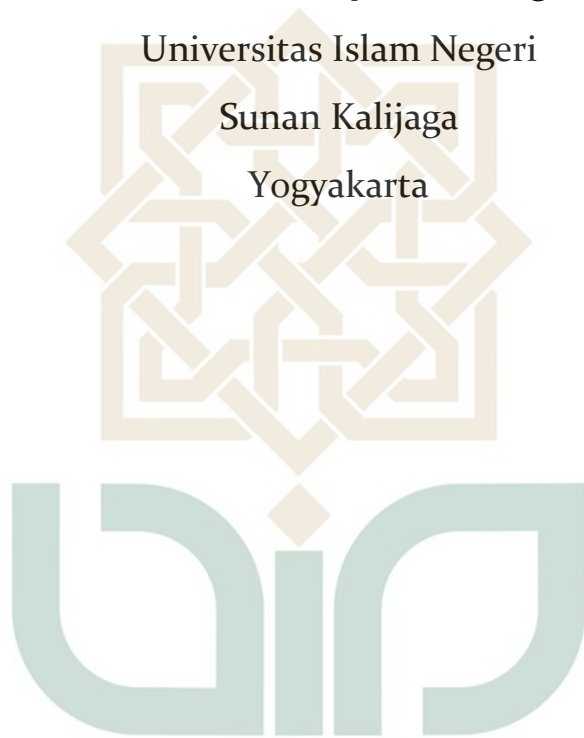
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
MOTTO	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR GRAFIK.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Sitematika Pembahasan.....	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Pengembangan.....	10
B. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Penggunaan dan Pemilihan Media	13
3. Karakteristik Media Pembelajaran	15
4. Ciri-ciri Media Pembelajaran	15
5. Fungsi, Tujuan, dan Manfaat Media Pembelajaran	18
6. Kelebihan Media Pembelajaran	19
C. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	20
1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	20
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	21
3. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	24
4. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	27
5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	28
D. Aplikasi Tembang Dolanan.....	29

1. Pengertian Aplikasi Tembang Dolanan.....	29
2. Deskripsi Aplikasi Tembang Dolanan	31
3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Tembang Dolanan.....	34
E. Tembang Dolanan	35
1. Pengertian Tembang Dolanan.....	35
2. Jenis-jenis Tembang Dolanan	37
3. Fungsi dan Nilai Pada Tembang Dolanan.....	38
F. Mata Pelajaran Bahasa Jawa	41
1. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Jawa.....	41
2. Fungsi Mata Pelajaran Bahasa Jawa	42
3. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Jawa.....	44
4. Materi Pelajaran Bahasa Jawa.....	45
G. Kajian Pustaka	47
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	53
B. Subjek Penelitian dan Pengembangan.....	53
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	54
D. Tahapan-tahapan Penelitian dan Pengembangan	54
E. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	55
F. Teknik Pengumpulan Data	60
G. Instrumen Penelitian	62
H. Teknik Analisis data	62
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	65
1. Potensi dan Masalah	65
2. Pengumpulan Data.....	67
3. Desain Produk	67
4. Validasi Desain.....	72
5. Revisi Desain.....	78
6. Uji Coba Produk	79
7. Revisi Produk	81
B. Pembahasan	82
C. Keterbatasan Penelitian	85
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
 DAFTAR PUSTAKA.....	90
RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Pedoman Skor Nilai	63
Tabel 2	Presentase dan Kriteria Kualitatif Validasi.....	64
Tabel 3	Hasil Penilaian dari Ahli Materi	73
Tabel 4	Hasil Penilaian dari Ahli Bahasa	75
Tabel 5	Hasil Penilaian dari Ahli Media.....	77
Tabel 6	Saran Perbaikan Ahli Media	78
Tabel 8	Hasil Penilaian dari Praktisi Pendidikan.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Metode Research and Development (R&D) Model Borg and Gall	55
Gambar 2	Langkah-langkah Penelitian R&D yang digunakan	56
Gambar 3	Halaman Awal atau Layout Pada Aplikasi	68
Gambar 4	Bagian Menu Pada Aplikasi	68
Gambar 5	Bagian Tujuan Pembelajaran	69
Gambar 6	Bagian Materi Tembang Dolanan	70
Gambar 7	Bagian Daftar Tembang Dolanan	71
Gambar 8	Bagian Evaluasi	72

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Penilaian Ahli Materi	74
Grafik 2	Penilaian Ahli Bahasa	76
Grafik 3	Penilaian Ahli Media	78
Grafik 4	Penilaian Praktisi Pendidikan	80



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Pembimbing Tesis
- Lampiran 2 Surat Balasan Kesediaan Menjadi Pembimbing Tesis
- Lampiran 3 Surat Izin Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Balasan Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 5 Lembar Pernyataan Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Pernyataan Validasi Ahli Media Materi dan Bahasa
- Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 10 Lembar Validasi Praktisi Pendidikan
- Lampiran 11 Grafik Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Besar
- Lampiran 12 Grafik Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil
- Lampiran 13 Gambar Media Aplikasi Tembang Dolanan
- Lampiran 14 Dokumentasi



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pelaksanaan pembelajaran dalam lingkungan suasana kelas terdapat ketidakseimbangan dalam pererapannya, seperti proses pembelajaran yang klasik atau konvensional. Misalnya pengajaran materi lagu dolanan dilakukan secara manual dengan menulis lirik di papan tulis atau hanya mengandalkan media tertentu, seperti kertas manila atau karton untuk menarik minat peserta didik dan media tersebut mudah rusak.¹ Pembelajaran yang bersifat klasik, hanya akan memberikan pemahaman makna dalam bentuk lisan, sehingga daya serapnya menjadi kurang menyeluruh, hal ini dikarenakan kurangnya rangsangan dalam pembelajaran di kelas tanpa keberagaman atau inovasi.² Padahal, pembelajaran akan berkesan bagi peserta didik jika pembelajaran dilakukan secara kontekstual atau pembelajaran berdasarkan kondisi aslinya, seperti yang diungkapkan Slavin dalam Lapono bahwa siswa usia sekolah dasar (7-12 tahun) telah memiliki kecakapan berpikir secara logis namun hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret.³

Menurut kurikulum yang berlaku, salah satu upaya pelestarian tembang dolanan dalam muatan lokal Bahasa Jawa adalah dengan menggunakan teknologi

¹ O. R. Andini, *Pengembangan Media Nari Gambang Lantun Untuk Penguatan Unggah-Ungguh Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus* (lib.unnes.ac.id, 2015), hlm. 3.

² D. Kurniati, *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh Pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual Untuk Siswa Kelas VIII SMP Di Kabupaten Kudus* (lib.unnes.ac.id, 2016), hlm. 4.

³ Nabisi Lapono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jendral PendidikanTinggi, 2010), hlm. 139.

atau mengintegrasikan materi dalam bentuk digital.⁴ Tujuannya agar kearifan lokal dapat tertanam dalam desain kontemporer maupun dalam bentuk yang dinamis.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak sekali perkembangan atau pengembang yang berdedikasi untuk menyederhanakan aplikasi atau menarik minat belajar peserta didik, terutama dalam menemukan metode pengajaran untuk merespon lebih cepat keberhasilan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik tertarik dan semangat untuk belajar. Akan tetapi, jika kurangnya kreativitas guru atau kurangnya media dalam mengajar membuat penyampaian hasil belajar menjadi kurang maksimal.⁵ Oleh karena itu, guru diharapkan memiliki pengetahuan yang lebih banyak tentang teknologi sehingga dapat menggunakan media yang membuat anak lebih aktif dan tertarik untuk belajar bahasa Jawa, khususnya materi tembang dolanan.⁶ Pernyataan tersebut kemudian memunculkan ide peneliti tentang media pembelajaran berupa media digital, sehingga pembelajaran menjadi berkualitas dan dapat meningkatkan minat belajar tembang dolanan di sekolah dasar.

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik bersemangat dalam belajar bahasa Jawa terutama dari segi manfaatnya dapat digunakan dan dibawa kemana saja dalam bentuk aplikasi.⁷ Kemudian media

⁴ Sedya Santosa, *Penguasaan Bahasa Daerah dan Pembelajarannya (Untuk PG-SD/PG-MI)* (Yogyakarta: Mandiri Grafindo Press, 2011), hlm. 24.

⁵ Stevi Stevi dan Haryanto Haryanto, "Need Analysis of Audio-Visual Media Development to Teach Science Materials for Young Learners," *Journal of Educational Technology and Online Learning* 3, no. 2 (23 April 2020): hlm. 153-154.

⁶ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): hlm. 104.

⁷ Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 32.

yang dimaksud adalah media animasi video yang telah mengembangkan banyak program dengan menggunakan script action melalui Macromedia Flash, Android Studio, dan Electron Development.

Melalui berbagai macam program diatas tentunya peneliti melihat banyak kemanfaatannya mulai dari menampilkan objek yang nyata atau suara yang bagus didengarkan dan tampilan yang menarik serta komplek sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Kemudian, manfaatnya bagi peserta didik dalam pembelajaran tembang dolanan dari program yang akan peneliti kembangkan yaitu mulai dari rancangan berupa video dan audio sekiranya disesuaikan dengan model pembelajaran yang konkret sesuai dengan teknik guru dalam mengajar. Hal yang membedakan adalah guru tidak perlu memberikan contoh yang konkret atau memberikan gambaran makna dari lirik disetiap bait lagu, karena mulai dari materi, video, lirik serta maknanya sudah terdapat di dalam media tersebut. Dengan pemanfaatan teknologi berupa program tersebut, diharapkan guru juga mampu dalam pengoperasian sehingga pengembangan digital menjadi merata ataupun dalam proses belajar peserta didik mendapatkan hal baru dalam meningkatkan mutu belajarnya.⁸

Sementara itu Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Darussalam, Plaosan, Klaten, Jawa Tengah merupakan salah satu lembaga Madrasah berbasis Agama Islam yang menerapkan pembelajaran *Tembang Dolanan*. Pembelajaran *Tembang Dolanan* disampaikan melalui mata pelajaran Bahasa Jawa.⁹ Sebagai guru bidang studi Bahasa Jawa, Ibu Nisya Riski Sutrisno, S.Pd mengatakan bahwa beliau

⁸ E. O. Acquah dan Heidi T. Katz, "Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review," *Comput. Educ.*, 2020.

⁹ "Hasil observasi di MI Ma'arif Darussalam Plaosan," 10 Februari 2021.

mengajarkan materi *Tembang Dolanan* sesuai dengan buku panduan Bahasa Jawa pada semester 2 dikelas III. Dilanjutkan dengan hasil wawancara yang menjelaskan bahwa di MI tersebut diperoleh permasalahan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media seadanya yaitu berupa buku paket, gambar-gambar dan lain sebagainya. Pada saat proses pembelajaran dimulai guru hanya meminta peserta didik untuk membaca materi yang ada di buku paket sesuai dengan materi yang disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan dengan metode ceramah yang dibantu dengan media papan tulis. Keterbatasan media pembelajaran ini sehingga guru hanya memanfaatkan media papan tulis yang ada dikelas. Setelah guru menjelaskan materi, peserta didik diberikan tugas untuk mengerjakan latihan soal-soal yang ada di buku paket.¹⁰

Penggunaan media yang begitu umum membuat proses belajar mengajar menjadi kurang aktif dan menarik. Ketika proses pembelajaran dimulai, masih terdapat banyak peserta didik yang mengobrol di dalam kelas, dan peserta didik malas membaca buku teks yang disediakan sekolah. Hal inilah yang membuat peserta didik bosan dari proses pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran *Tembang Dolanan* adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik untuk belajar. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah media yaitu media *Aplikasi Tembang Dolanan* (ATD). Media *Aplikasi Tembang Dolanan* ini diharapkan akan dapat memberikan suasana pembelajaran yang tidak

¹⁰ “Hasil wawancara dengan Ibu Nisya Riski Sutrisno, S.Pd selaku guru bidang studi Bahasa Jawa di MI Ma’arif Darussalam Plaosan,” 10 Februari 2021.

monoton, dan tidak membuat peserta didik menjadi bosan/jenuh untuk belajar. Peserta didik akan belajar sambil bermain, serta proses pembelajaran yang peserta didik temui akan sangat menyenangkan dan akan menambah minat peserta didik untuk belajar.

Hal ini juga dikuatkan dengan hasil angket yang diberikan kepada Kepala Madrasah yaitu Ibu Dian Titi Sari, S.Pd.I, M.Si dan Ibu Nisya Riski Sutrisno, S.Pd selaku guru bidang studi Bahasa Jawa di MI Ma'arif Darussalam Plaosan, beliau mengatakan bahwa di MI Ma'arif Darussalam Plaosan ini memang belum pernah menggunakan media *Aplikasi Tembang Dolanan*.¹¹ Beliau juga mendukung jika diadakannya pengembangan media pembelajaran berupa *Aplikasi Tembang Dolanan* di MI Ma'arif Darussalam Plaosan.

Berdasarkan materi yang digunakan oleh peneliti, yaitu materi *Tembang Dolanan*, peneliti mengemas media pembelajaran ini dengan sebutan media *Aplikasi Tembang Dolanan* (ATD). Media ini dapat membantu peserta didik memahami materi dalam proses pembelajaran dikelas, serta mengenalkan sejarah kebudayaan di Indonesia melalui *Tembang Dolanan*. Hal ini dilakukan agar peserta didik tetap merasa gembira, tidak terbebani dan dapat membantu memperluas ilmu pengetahuan.

Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Tembang Dolanan Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III di MI Ma'arif Darussalam Plaosan”**.

¹¹ “Hasil angket peneliti dengan Ibu Dian Titi Sari, S.Pd.I, M.Si dan Ibu Nisya Riski Sutrisno, S.Pd selaku Kepala Madrasah dan guru bidang studi Bahasa Jawa MI Ma'arif Darussalam Plaosan,” 11 Februari 2021.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil pra survey kelas III, ada beberapa masalah yang dapat Peneliti identifikasikan, antara lain:

1. Proses belajar yang kurang inovatif dan bervariasi sehingga peserta didik kurang semangat dalam belajar.
2. Peserta didik hanya mendapatkan media pembelajaran berupa buku paket dan gambar-gambar jika diperlukan.
3. Proses pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional.
4. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran khususnya pada materi tembang dolanan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan agar permasalahan dalam penelitian ini terarah, maka ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Media pembelajaran hanya digunakan pada pembelajaran *Tembang Dolanan*.
2. Media pembelajaran hanya dipergunakan di kelas III MI/SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media Aplikasi Tembang Dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Palosan?

2. Bagaimanakah hasil kelayakan validasi media pembelajaran berupa Aplikasi Tembang Dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Palosan?
3. Bagaimakah hasil respon praktisi pendidikan dan peserta didik pada media Aplikasi Tembang Dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Palosan?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media Aplikasi Tembang Dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Palosan.
2. Untuk mengetahui hasil kelayakan validasi media pembelajaran berupa Aplikasi Tembang Dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Palosan.
3. Untuk mengetahui hasil respon praktisi pendidikan dan peserta didik pada media Aplikasi Tembang Dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas III MI Ma'arif Darussalam Palosan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang

sejenis. Selain itu, sebagai tindak lanjut penyempurnaan bahan ajar sehingga penelitian ini juga dapat dilanjutkan atau sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Praktis

a) Bagi Peneliti

Peneliti dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran.

b) Peserta Didik

- 1) Memberikan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c) Pendidik

- a. Memberikan masukan kepada pendidik untuk memberikan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.
- b. Memberikan *stimulus* (rangsangan) kepada peserta didik bahwasannya melalui media yang inovatif dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

d) Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah memahami alur pembahasan dalam penelitian ini, Peneliti memberikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, di dalamnya terdapat: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan teori, di dalamnya berisi tentang media pembelajaran, media pembelajaran berbasis teknologi, aplikasi tembang dolanan, dan mata pelajaran Bahasa Jawa.

BAB III: Metode penelitian yang terdiri atas jenis penelitian, subjek penelitian dan pengembangan, tempat dan waktu penelitian, langkah-langkah penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V: Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Aplikasi Tembang Dolanan

Pengembangan media aplikasi tembang dolanan yang dikembangkan oleh peneliti mengadopsi model pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh sugiyono yang meliputi 7 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Produk ini telah melewati uji validasi ahli media, validasi ahli materi, ahli bahasa, praktisi pendidikan, uji coba kelas kecil serta uji coba kelas besar di MI Ma'arif Darussalam Plaosan pada kelas yang berbeda. Kualitas produk yang dikembangkan telah mencapai standar kelayakan sebagai media pembelajaran.

2. Hasil Kelayakan Media Aplikasi Tembang Dolanan

Hasil dari validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 98,33% dengan kriteria “sangat layak”, selanjutnya pada hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 98,18% dengan kriteria “sangat layak”, dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 92,72% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga skor keseluruhan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan hasil persentase rata-rata sebesar 96,47%, berdasarkan persentase tersebut

dapat disimpulkan bahwa media aplikasi tembang dolanan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Respon Praktisi pendidikan dan Peserta Didik

Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 98% dengan kriteria “sangat layak”. Adapun hasil uji coba kelas kecil memperoleh persentase rata-rata 90,5% dengan kriteria “sangat baik” dan hasil uji coba kelas besar memperoleh persentase rata-rata 98,5% dengan kriteria “sangat baik”. Dari skor keseluruhan dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar mendapatkan hasil persentase rata-rata sebesar 94,44%, dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian tersebut, maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media aplikasi tembang dolanan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Beberapa saran dari hasil penelitian pengembangan media aplikasi tembang dolanan, sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan media aplikasi tembang dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa ini dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik dan menambah motivasi semangat dalam belajar.
2. Bagi pendidik, diharapkan dapat lebih memanfaatkan media aplikasi tembang dolanan pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada

materi tembang dolanan, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan efisien.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan kedepannya dapat lebih menyempurnakan media aplikasi tembang dolanan agar lebih menarik, edukatif dan inovatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Acquah, E. O., dan Heidi T. Katz. "Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review." *Comput. Educ.*, 2020.
- Adam, Steffi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam." *Computer Based Information System Journal* 3, no. 2 (7 Maret 2015).
- Andini, O. R. *Pengembangan Media Nari Gambang Lantun Untuk Penguatan Unggah-Ungguh Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus*. lib.unnes.ac.id, 2015.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Badnawa, Harya. "Analisis Pengaruh Penggunaan Keyword, Gambar Dan Video Pada Halaman Web Terhadap Hasil Peningkatan Kunjungan Dan Peringkat Pada Mesin Pencarian Google," 2015.
- Creswell, John. W. *Research Design (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran)*. Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Daryanto. *MEDIA PEMBELAJARAN; Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Edisi Ke-2 Revisi. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- DINAS PENDIDIKAN. *Kurikulum Mata Pelajaran muatan Lokal (Bahasa Jawa) Untuk jenjang Pendidikan SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah*. Semarang: Dinas Pendidikan, 2010.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah. Diakses 3 Maret 2021.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017.
- Endang Waryanti, Purwadi. *Tembang Dolanan (Lagu-lagu Jawa Disertai dengan Tafsir Maknanya buat Panduan Kehidupan Demi Memperkokoh Jatidiri Bangsa)*. Yogyakarta: Laras Media Prima, 2015.
- Firdaos, Rijal. "Metode Pengembangan Instrumen Pengukur Kecerdasan Spiritual Mahasiswa." *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 11, no. 2 (5 Januari 2017): 377–98.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (13 Februari 2020): 93–97.
- Fiteriani, Ida. "Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 1 (2015): 115–25.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Hasil angket peneliti dengan Ibu Dian Titi Sari, S.Pd.I, M.Si dan Ibu Nisya Riski Sutrisno, S.Pd selaku Kepala Madrasah dan guru bidang studi Bahasa Jawa MI Ma'arif Darussalam Plaosan, pada tanggal 11 Februari 2021.

Hasil observasi di MI Ma'arif Darussalam Plaosan, tanggal 10 Februari 2021.

Hasil wawancara dengan Ibu Nisya Riski Sutrisno, S.Pd selaku guru bidang studi Bahasa Jawa di MI Ma'arif Darussalam Plaosan, pada tanggal 10 Februari 2021.

Hidayat, Taufik, Hafnati Rahmatan, dan Khairil Khairil. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada SMA Negeri 1 Woyla." *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan* 4, no. 1 (22 Februari 2017): 1–7.

Husniyatus Salamah Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana, 2017.

Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.

Kurniati, D. *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh Pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual Untuk Siswa Kelas VIII SMP Di Kabupaten Kudus*. lib.unnes.ac.id, 2016.

Lapono, Nabisi. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2010.

Latifah, Sri. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu Dan Kalor." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (26 April 2016): 43–51.

Lowati, Genjek Susi. "Pengembangan Media Flash Card Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis." *Joyful Learning Journal* 8, no. 3 (2019): 149–53.

Moh. Rokib. *Harmoni Dalam Budaya Jawa*. Purwokerto: STAIN Purwokerto Press, 2007.

Mohammad Syaifuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kelas II Berbasis Video Animasi Suscribe Pada Materi Satuan Panjang, Berat dan Waktu Di SDN Demangan Yogyakarta." Masters, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Muammar, Muammar, dan Suhartina Suhartina. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak." *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan* 11, no. 2 (20 Desember 2018): 176–88.

Mulyana. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.

- Munir. *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- . *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Nurchaili. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16, no. 6 (10 November 2010): 648.
- Nurdyansyah, dan Andiek Widodo. *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoharjo: Nizamia Learning Center, 2017.
- Oktaviana, Nuning, Jenny Indrastoeti S. P, dan Riyadi. “Peningkatan Keterampilan Menyanyi Tembang Dolanan Melalui Model Quantum Berbasis Media Audio Visual.” *Didaktika Dwija Indria* 4, no. 10 (28 Juli 2016).
- Press, Cambridge University. *Cambridge Advanced Learner’s Dictionary*. Cambridge University Press, 2005.
- Prihastuti, Dani. “Dimensi Kontesktual Pada Bahan Ajar Guru Berdasarkan Kurikulum 2013 Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Jenjang SMA/SMK di Purwokerto.” *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 7, no. 2 (2019): 62–69.
- Putra, Nusa. *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Rachmadhany, Wendhy, Sunardi Sunardi, dan Leo Agung. “The Improvement of Students’ Leadership Ethic in Studying History by Using Baratayuda Audio Visual Media.” *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* 5, no. 2 (1 April 2018): 41–50.
- Riestayanti, Yassia Nandita. “Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Banyuwangi Dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Materi Pembelajaran Apresiasi Sastra Kelas VII SMP,” 18 Januari 2017.
- Rosid, Muhamad Abdul. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android.” Other, Iain Salatiga, 2020.
- Sadiman, Arif S, Raharjo, Anung Haryono, dan Hardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Edisi 1. Jakarta: Rajawali, 2011.
- Santosa, Sedya. *Penguasaan Bahasa Daerah dan Pembelajarannya (Untuk PG-SD/PG-MI)*. Yogyakarta: Mandiri Graffindo Press, 2011.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Shovi Yatul Istifadah. “Pengembangan Aplikasi Penilaian Paud Berbasis Android Untuk Pendidik.” Masters, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.
- Stevi, Stevi, dan Haryanto Haryanto. “Need Analysis of Audio-Visual Media Development to Teach Science Materials for Young Learners.” *Journal of*

- Educational Technology and Online Learning* 3, no. 2 (23 April 2020): 152–67.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Suwardi, Endraswara. *Tuntunan Tembang Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press, 2012.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 103–14.
- Ulfiah, Ulfiah, M. Syukri, dan Masluyah Suib. “Pemanfaatan Media Audio Visual Melalui Strategi Paikem Untuk Perolehan Belajar IPA Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 7 (2 Juli 2018).
- Utami, Siti Fatmawati. “Pengembangan Media Audio Visual Untuk Menunjang Pembelajaran Membaca Indah Tembang Dolanan Pada Siswa Kelas II SD.” Tesis, Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Vuika, Denys. *Electron Projects Build over 9 Cross-Platform Desktop Applications from Scratch*, 2019.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Wigati, Insani Putri. “Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (Cai) Materi Pokok Pengenalan Nama Dan Sifat Tokoh-Tokoh Pandhawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa Untuk Kelas IV di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya.” *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 5, no. 3 (2014).
- Wijaya, Muksin. “Pengembangan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Dengan Prinsip E-Pedagogy Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” Phd, Universitas Pendidikan Indonesia, 2011.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2010.
- Winarni, Endang Widi. *Teori dan Praktik: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Winarti, Daru. “Lirik Lagu Dolanan Sebagai Salah Satu Bentuk Komunikasi Berbahasa Jawa: Analisis Fungsi.” *Widyaparwa* 38, no. 1 (2010): 1–12.
- Wulandari, Yeni Dwi, Endang Poerwanti, dan Nafi Isbadrianingtyas. “Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 6, no. 1 (25 Juni 2018): 75–87.

Yunita, Lusia Selly. “Bentuk Dan Fungsi Simbolis Tembang Dolanan Jawa,” 2014.

Yusuf, Wisnu Lazuardi, I. nyoman Sudana Degeng, dan Eka Pramono Adi. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan Kelas IV SD.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (10 Juli 2018): 95–98.

