

## **PENGEMBANGAN APLIKASI TEMBANG DOLANAN JOWO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA DI SEKOLAH DASAR**

**Nuri Suryani, Nana Krisdianti, Arga Safitri, Sugiyanto, Singgih Subiyantoro**

Universitas Veteran Bangun Nusantara

Email : [nurisuryani89@gmail.com](mailto:nurisuryani89@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi Tembang Dolanan Jowo yang layak digunakan. Serta untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran tembang dolanan Jowo. Metode penelitian yang dilaksanakan mengacu pada penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ RnD*). Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan ADDIE yaitu *Analisis*, menganalisis kebutuhan, materi dan peserta didik. *Design*, membuat rancangan media berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Development*, mengembangkan aplikasi sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*. *Implementasi*, uji coba produk oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba pengguna oleh siswa dan guru. *Evaluasi*, dilakukan uji coba lapangan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Tarbiyyatul Manang, Grogol, Sukoharjo. Data diambil menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi tembang dolanan Jowo sebagai media pembelajaran layak digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa Sekolah Dasar tentang tembang dolanan Jowo.

**Kata Kunci : Aplikasi, Bahasa Jawa, Multimedia Pembelajaran**

## ***THE DEVELOPMENT OF DOLANAN JOWO SONG APPLICATION AS A JAVANESE LANGUAGE LEARNING MEDIA IN PRIMARY SCHOOLS***

**Nuri Suryani, Nana Krisdianti, Arga Safitri, Sugiyanto, Singgih Subiyantoro**

Universitas Veteran Bangun Nusantara

Email : [nurisuryani89@gmail.com](mailto:nurisuryani89@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to develop the Jowo Dolanan Song Application that is suitable for use. As well as to improve the motivation and understanding of elementary school students in Jowo dolanan song learning. The research method carried out refers to research and development (Research and Development / RnD). This research and development procedure uses ADDIE namely Analysis, analyzing needs, material and students. Design, making media designs in the form of flowcharts and storyboards. Development, developing applications according to flowcharts and storyboards. Implementation, product testing by media experts and material experts, as well as testing of users by students and teachers. Evaluation, carried out field test. The population in this study were fourth grade students of SD Tarbiyyatul Manang, Grogol, Sukoharjo. Data was taken using a questionnaire. The results of the study showed that the development of the Janan Dolanan song application as a learning medium was feasible to use, and was able to increase the motivation and understanding of elementary school students about Jowo dolanan songs.*

**Keywords: Application, Javanese Language, Multimedia.**

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi, menurut Arini Wei (2015), Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang pesat dengan bukti menjamurnya penggunaan komputer, *gadget*, ataupun *smartphone*. Arozisokhi Zebua (2012) berpendapat bahwa, kemajuan teknologi tidak hanya mempengaruhi masyarakat perkotaan, namun juga telah dinikmati masyarakat di pelosok – pelosok desa. Akibatnya, segala informasi baik positif atau negatif dapat dengan mudah diakses masyarakat dewasa bahkan anak – anak. Hal ini, sangat mendukung akan tergesernya peradaban dan kebudayaan. Banyak generasi pemuda yang kurang paham akan budaya nenek moyang, khususnya tembang dolanan Jowo. Padahal menurut Hikmatin (2016), generasi muda merupakan pemegang estafet perjalanan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Nasir (2012), Jurnalis Independent menjelaskan tembang dolanan Jowo adalah salah satu ciri kebudayaan bangsa Indonesia yang mulai punah. Menurut Endraswara (2005:99), Tembang dolanan Jowo merupakan lagu yang dinyanyikan dengan bermain atau lagu yang dinyanyikan dalam suatu permainan. Sementara itu, Rahardjo (dalam Ardiyanti 2003:5) mengemukakan pendapatnya tentang tembang dolanan Jowo yaitu lagu lagu yang bisa

dinyanyikan anak anak Jawa dengan gerakan sehingga menyenangkan. Nurwati (2016) menegaskan bahwa Kesenian tradisional adalah sarana menanamkan pendidikan budi pekerti pada anak.

Sejalan dengan itu, Fuadhiyah (2011:7), menyampaikan bahwa didalam lirik tembang dolanan Jowo mengandung pendidikan budi pekerti yang meliputi unsur giat, kepemimpinan dan berbudi luhur. Kartini (2014) berpendapat jika sejak dini anak diperkenalkan dengan tembang dolanan Jowo yang berisi petuah, pendidikan moral, dan budi pekerti, maka kelak jika sudah dewasa akan berakhlak baik. Berdasarkan dengan Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan tentang tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun, ironisnya budaya modern lebih mendominasi pengetahuan anak – anak, sehingga generasi penerus menjadi buta akan budaya.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan aplikasi yang tepat dan layak diaplikasikan anak – anak Sekolah Dasar. Sehingga dapat mewujudkan sistem pendidikan nasional dengan menggunakan metode ceramah

dan praktik. Selain itu, untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman bagi siswa Sekolah Dasar terhadap tembang dolanan Jowo dan maknanya.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ RnD*). Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu

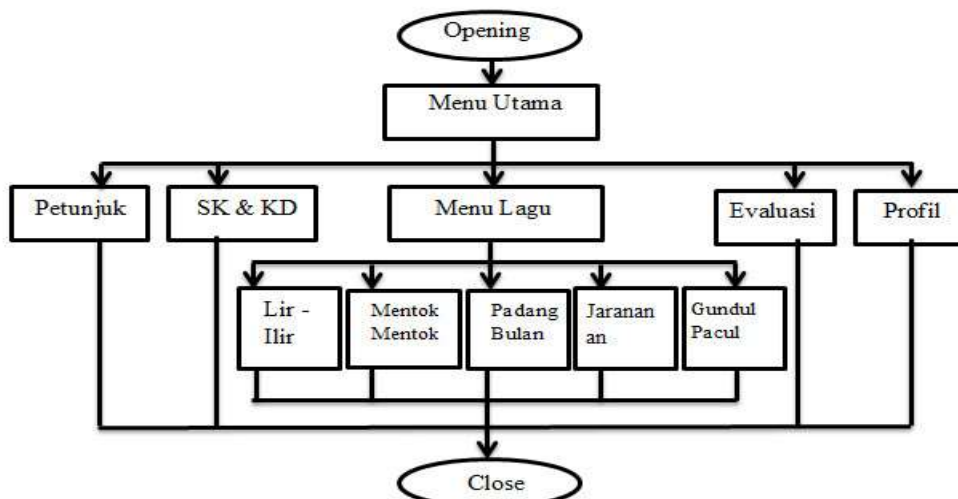
### *Analyze* (Analisis)

Merupakan tahap penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi tiga tahap antara lain : 1) Analisis kebutuhan sarana prasarana berupa internet, komputer, LCD, buku lirik lagu, kamera, *soundsyste*, transportasi, konsumsi. 2) Analisis materi, dengan tujuan untuk meneliti ketersediaan aplikasi tembang dolanan Jowo dengan materi Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Pada tahap ini,

menggunakan metode wawancara terhadap kepala sekolah, guru bahasa Jawa, dan wali kelas. Hasil dari analisis materi disebutkan bahwa di Sekolah Dasar khususnya kelas IV terdapat mata pelajaran bahasa Jawa tentang pengenalan tembang dolanan Jowo dan maknanya. 3) Analisis peserta didik dengan metode wawancara. Dilakukan untuk menggali data diri serta menganalisis seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap tembang dolanan Jawa.

### *Design* (Perancangan)

Tahap ini dilakukan penentuan konsep dari multimedia pembelajaran. Media ini didesain sebagai alat bantu pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Hasil dari tahap ini adalah desain media berupa *flowchart* dan *storyboard*, yang berisi tentang gambaran kasar tentang pembuatan aplikasi tembang dolanan Jowo.



Gambar 1. Flow chart Media

Adapun *storyboard* atau gambaran kasar tentang materi tembang dolanan Jowo yang berada di menu lagu sebagai berikut :

**Tabel 1. Storyboard Menu Lagu**

No	Nilai yang Terkandung	Judul & Lirik Tembang Dolanan	Makna yang Terkandung	Ilustrasi
01	Religius	<b>Iilir – ilir</b>	Bangun dari keterpurukan untuk lebih mempertebal iman	Animasi Pohon tumbang dan bersemi lagi
		<b>Padhang Bulan</b>	Bersyukur kepada yang Maha Kuasa untuk menikmati keindahan alam. dengan tidak tidur terlalu sore untuk ibadah di waktu malam	Animasi matahari tenggelam, muncul kartun lucu yg mau tidur tapi tidak jadi karena ingat sholat
02	Budi Pekerti	<b>Jaranan</b>	Kebersamaan, saling membantu, menghormati yang lebih tinggi kedudukannya	Animasi kuda kecil dan kuda besar yang kompak dan saling membantu
03	Tersirat (Mengandung Makna)	<b>Menthok – menthok</b>	Mengandung makna instropeksi diri dan tidak boleh sombong	Animasi menthok yang bertemu dengan temannya sesama menthok merasa sedang mengaca.
		<b>Gundhul – Gundhul Pacul</b>	Menggambarkan seorang anak tidak dapat membedakan hal-hal yang baik dan buruk, sehingga dia bersikap gembelegan, sombong, dan tak tahu diri.	Animasi kartun gundul berjalan dengan angkuh dan sombong menggali tanah sendirian untuk mendapatkan emas, ketika hendak mencapai emas yg terpendam didalam tanah, tiba-tiba tanah di atasnya longsor

**Development (pengembangan)**

Merupakan proses mengembangkan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah disusun sebelumnya. Di prosedur pengembangan

ada dua tahap yaitu : 1) Tahap Produksi, proses pembuatan media sesuai dengan *flowchart*. Hasil akhir dari tahap ini adalah didapatkannya dua jenis file yang berekstensi .swf dan .exe. 2) Tahap

penyelesaian, adalah tahap terakhir atau penyelesaian dari pembuatan aplikasi tembang dolanan Jowo sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini *file* akan dipublikasikan dalam bentuk *file* berekstensi .exe, sehingga dapat dibuka dilaptop atau komputer meskipun tidak memiliki *software* adobe flash. Setelah itu, aplikasi ditransfer kedalam bentuk DVD dan dikemas dengan desain semenarik mungkin.

### **Implementasi (implementasi)**

Media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini selanjutnya di uji coba kelayakan oleh validasi produk dan pengguna. Setiap validator memberikan penilaian yang berbeda sesuai aspek keahliannya. Validasi Produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji coba ahli media pada aspek tampilan mendapatkan skor 30, termasuk kedalam kriteria baik dan layak digunakan, dengan *presentase* 60%. Pada aspek audio diperoleh skor dengan total 35, termasuk kedalam kriteria baik, dengan *presentase* 75%. Sedangkan dari aspek pengoperasiannya mendapatkan skor 30, termasuk kedalam kriteria baik dengan *presentase* 60%.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, dari aspek tata bahasa mendapatkan skor 40, termasuk kedalam kriteria sangat baik dan layak digunakan dengan *presentasi* 80%. Dari aspek

kemanfaatan atau nilai terdandung dalam materi memperoleh skor 42, termasuk kedalam kriteria sangat baik dengan *presentasi* 82%.

Hasil validasi kemudian di uji pengguna. Pengguna disini adalah guru mata pelajaran bahasa Jawa Sekolah Dasar dan Siswa Sekolah Dasar kelas IV. Pengguna menilai dari aspek media maupun materi yang meliputi materi, tata bahasa, kemanfaatan, tampilan audio visual, dan kemudahan pengoperasian. Sistem uji coba siswa satu – satu untuk meneliti tingkat kemudahan pengoperasian aplikasi, dan sistem kelompok digunakan untuk meneliti tingkat pemahaman siswa terhadap materi tembang dolanan Jowo. Berikut tabel *presentase* penilaian pengguna :

**Tabel 2. Presentase Pengguna**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Presentase (%)</b>
Materi	80
Tata Bahasa	80
Kemanfaatan	85
Tampilan Audio Visual	87
Kemudahan Pengoperasian	87,5

Presentase membuktikan bahwa aplikasi tembang dolanan Jowo sebagai media pembelajaran dilihat dari aspek materi, tata bahasa, kemanfaatan, tampilan audio visual dan kemudahan

pengoperasian termasuk kedalam kategori baik dan layak digunakan.

### **Prosedur Uji Lapangan atau evaluasi**

Uji coba lapangan dilakukan terhadap 60 siswa kelas IV SD Tarbiyyatul Islam Manang. Pada prosedur ini, penelitian dilakukan menggunakan data kualitatif, yaitu penelitian dengan menggunakan angket untuk mempermudah pengumpulan data (Sukamadianata 2007). Pengguna disediakan angket berisi pernyataan yang mengacu pada aspek Kemudahan pemahaman, kemudahan pengoperasian, dan kemenarikan tampilan. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap penggunaan aplikasi tembang dolanan Jowo secara langsung. Berikut presentase yang diperoleh dari uji lapangan :

**Tabel 3. Presentase Uji Lapangan**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Presentase (%)</b>
Kemudahan Pemahaman	85
Kemudahan Pengoperasian	90
Kemenarikan Tampilan	90

Berdasarkan tabel presentase tersebut dapat dikatakan bahwa aplikasi tembang dolanan Jowo pengembangan dari multimedia interaktif termasuk

kriteria baik dan layak digunakan untuk media pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jawa di Sekolah Dasar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu, Subiyantoro (2017) bahwa multimedia interaktif secara tepat mampu meningkatkan minat belajar bahasa.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan langkah – langkah penelitian yang sudah dilakukan, maka didapatkan aplikasi tembang dolanan Jowo sebagai bentuk pengembangan multimedia interaktif. Aplikasi ini digunakan untuk bahan mengajar guru dan bahan belajar mandiri siswa Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah kepingan DVD yang didalamnya terdapat aplikasi tembang dolanan Jowo. Indikator keberhasilan berupa angket dari ahli media, ahli materi, dan pengguna.

Penilaian dari ahli media mendapatkan skor rata – rata 32,5 termasuk kedalam kategori baik dengan *presentase* 67,5%. Uji Coba ahli materi mendapatkan skor 41 masuk kedalam kategori sangat baik dengan *presentase* 81%. Sedangkan penilaian guru bahasa Jawa Sekolah Dasar dari aspek pemahaman, pengoperasian dan tampilan mendapatkan skor rata – rata 70 termasuk kategori baik dan layak digunakan dengan *presentase* 70%. Penilaian siswa

Sekolah Dasar dari skala kecil yang meliputi aspek kemudahan pengoperasian dan tampilan mendapatkan skor rata rata 80 masuk kedalam kriteria sangat baik, dan penilaian skala besar yang mencakup pemahaman mendapatkan skor 75 termasuk dalam kriteria baik. Penilaian siswa menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi tembang dolanan Jowo tepat dan layak digunakan.

**Tabel 4. Peningkatan Motivasi**

	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
<b>Skor</b>	25	48	23
<b>Prese ntase</b>	50 %	96%	46%

**Tabel 5. Peningkatan Pemahaman**

	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
<b>Skor</b>	11	18	7
<b>Prese ntase</b>	55 %	90%	35%

Analisis uji efektivitas produk dimaksudkan agar produk yang dihasilkan efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa jawa di Sekolah Dasar dengan mengarah ke dalam aspek efektif, dan koniktif. Dari beberapa validasi yang telah dilakukan, maka terciptalah aplikasi tembang dolanan Jowo yang dapat meningkatkan motivasi

serta pemahaman siswa terhadap tembang dolanan Jowo.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari keseluruhan penelitian pengembangan aplikasi tembang dolanan Jowo sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa : 1) Terciptanya aplikasi tembang dolanan Jowo yang tervalidasi sehingga tepat dan layak digunakan untuk media pembelajaran di Sekolah Dasar. Aplikasi yang dibuat menggunakan *software adobe flash* dengan materi tembang dolanan Jowo, dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ RnD*) dengan prosedur ADDIE. 2) Meningkatnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap tembang dolanan Jowo karena adanya aplikasi yang menarik dan mudah diaplikasikan.

Saran untuk penelitian lebih lanjut; perlu adanya media agar lebih variatif. Sedangkan saran untuk Sekolah Dasar yang dijadikan sebagai tempat sasaran kedepannya perlu dilengkapi alat pendukung sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ardiyanti, D. 2003. *Makna Teks Lagu Dolanan Jawa*. Skripsi. Semarang : Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNNES.
- Endraswara, S. 2005. *Tradisi Lisan Jawa*. Yogyakarta : Narasi.
- Fuadhiyah, U. 2011. *Simbol dan Makna Kebangsaan Dalam Lirik Lagu – Lagu Dolanan di Jawa Tengan dan Implementasinya dalam Dunia Pendidikan*. JPK, Jurnal Pendidikan Kimia Vol 4 No 2.
- Hikmatin, F.U. *Peran Guru dalam Melestarikan Tembang Dolanan Jawa Pada Pembelajaran Baha Jawa di Kelas VA Min Wonosari*. Skripsi. Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga
- Kartini, Y. 2006. *Tembang Dolanan Anak - Anak Berbahasa Jawa Sumber Pembentukan Watak Dan Budi Pekerti*. <https://kidemang.com/kbj5/index.php/makalah-komisi-b/11149-115-tembang-dolanan-anak-anak-berbahasa-jawa-sumber-pembentukan-watak-dan-budi-pekerti/>. Diakses tanggal 19 Oktober 2017
- Nasir, R.Y. 2012. *Permainan Dolanan Anak - Anak yang hampir Punah*. <https://www.kompasiana.com/gelandanganpolitik/permainan-dolanan-anak-anak-yang-hampir-punah>. Diakses tanggal 30 September 2017
- Nurwati, Y.H. *Wayang Kancil dan Pendidikan Budi Pekerti*. Jurnal Sejarah dan Budaya Vol 8 No 1. Diakses tanggal 3 Agustus 2018
- Subiyantoro, S. Mulyani, S. 2017. *Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol 2 No 2. Diakses tanggal 2 Agustus 2018
- Wei, A. 2015. *Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. <https://ariniwei.blogspot.co.id/2015/11/perkembangan-ilmu-pengetahuan-dan.html?m=1>. Diakses tanggal 3 Oktober 2017
- Zebua, A. 2012. *Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Di Desa dan Kota*. <https://www.kompasiana.com/www.kompasiana.comfahurr ozimahinip/perkembangan-teknologi-di-desadan-kota>. Diakses tanggal 19 Oktober 2017.