



PENGEMBANGAN *GAME MOBILE MEDIA* AKSARA JAWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA

Fina Ulinnuha Arifin Febrianti[✉], Farid Ahmadi, Florentina Widihastri

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Agustus 2018**

Disetujui **Agustus 2018**

Dipublikasikan **Agustus 2018**

Keywords:

Javanese letter, Game Mobile Media, Learning outcome

Abstrak

Berdasarkan pra-penelitian di kelas VB SDN Jatisari ditemukan informasi bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas, waktu pembelajaran muatan Bahasa Jawa terbatas, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, tingkat partisipasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran rendah, kurangnya minat belajar siswa dalam mempelajari Bahasa Jawa, serta rerata terendah Penilaian Tengah Semester adalah muatan Bahasa Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE dan prosedur penelitian *analyze, desain, development, implementation dan evaluate*. Populasi dan sampel yaitu 39 siswa kelas VB SDN Jatisari (sampel jenuh). Pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, angket dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji hipotesis, dan uji *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan skor kelayakan media 70% dan kelayakan isi materi 88%. Dalam uji hipotesis hasil belajar Bahasa Jawa menunjukkan *tsig* (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Skor *N-gain* yaitu 0,782 dengan kriteria tinggi. Kesimpulan dari penelitian ini yakni *Game Mobile Media (GM2)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa.

Abstract

Based on the results of pre-research conducted at VB Class SDN Jatisari found information that study resource and time to learn Javanese Language were limited, the learning media was not suited with student's necessary, student participation in learned Javanese Language was low, and the lowest score in first mid test was Javanese Language. The goals of this research were to know the development, the appropriateness, and the effectivity of media. The research method was *Research and Development* with ADDIE development model, and the research rules were *analyze, desain, development, implementation and evaluate*. The population and sample are 39 students in VB Class SDN Jatisari. The collecting data techniques were *observation, test, interview, questionnaires, and documentation*. The analysis data techniques were *product data analysis, early data analysis, t-test, and n-gain test*. The results of research showed that score of media component was 70 % and score of material component was 88%. In T-test showed *tsig* (2-tailed) $0,000 < 0,05$ so that H_0 non-accepted and H_a accepted, it means there influence using *Game Mobile Media* through learning outcomes of Javanese Language. The *N-Gain* score was 0,782 (high criteria). The conclusion of this research was *Game Mobile Media (GM2)* had positive effect to increase the learning outcomes of Javanese Language.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

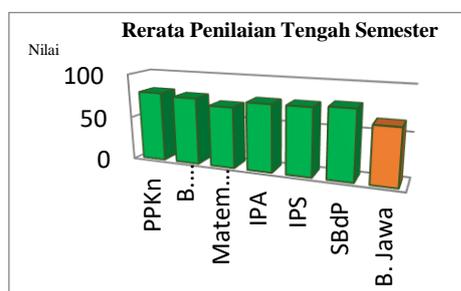
[✉] Alamat korespondensi:
Jl.kaliangkrik km 12 Kec. Kepil, Kab. Wonosobo
E-mail: finaulinnuha@gmail.com

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan menyebutkan bahwa pengembangan dan pembinaan bahasa Indonesia diamanahkan kepada pemerintah pusat, sedangkan pengembangan dan pembinaan bahasa daerah diserahkan kepada pemerintah daerah, dalam hal ini pemerintah provinsi, kota, dan kabupaten. Pentingnya pelestarian bahasa daerah sebagai khazanah kekayaan budaya Indonesia dalam dunia pendidikan perlu adanya kebijakan yang konkret. Karena bahasa daerah merupakan identitas yang membedakan daerah satu dengan daerah lainnya. Untuk pengembangan dan pembinaan bahasa daerah di Jawa Tengah, Pemerintah Provinsi Jawa Tengah telah menerbitkan Peraturan Daerah Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa dan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 55 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Gubernur Daerah Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012. Selain itu, diperkuat dengan Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 430/9525 tentang Penggunaan Bahasa Jawa untuk Komunikasi Lisan di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah. Dasar surat edaran tersebut berisi tentang imbauan sehari berbahasa Jawa di lingkungan kerja instansi Pemerintah Provinsi Jawa Tengah serta kabupaten/kota. Namun sayangnya, saat ini di Jawa Tengah penguasaan bahasa daerah sangat rendah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Supardi Suratno “Hampir di seluruh kabupaten (di Jawa Tengah), berdasar survei, mata pelajaran bahasa daerah adalah pelajaran yang paling sulit bagi siswa di sekolah. Ini menunjukkan bahwa,

surat edaran gubernur dan bupati belum memadai untuk pemanfaatan bahasa daerah” (Sudjarwa:1991).

Rendahnya penguasaan materi aksara Jawa juga peneliti temukan ketika melakukan pra-penelitian di Kelas VB SDN Jatisari. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, penyebab rendahnya penguasaan muatan Bahasa Jawa yaitu (1) Terbatasnya waktu pembelajaran muatan Bahasa Jawa, yakni hanya 2 jam pelajaran pada setiap minggunya dengan materi yang banyak. (2) Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas. (3) Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. (4) Tingkat partisipasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran rendah. (5) Kurangnya minat belajar siswa dalam mempelajari Bahasa Jawa. Berikut hasil Penilaian Tengah Semester 1 Tahun ajaran 2018/2019:



Gambar 1. Grafik Rerata Penilaian Tengah Semester Kelas VB SDN Jatisari

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas VB SDN Jatisari, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar dapat optimal. Salah satu cara menumbuhkan motivasi dalam belajar pada siswa yaitu menggunakan media yang menarik dan interaktif sehingga siswa tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

Media adalah alat komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa latin, yang merupakan

bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima (*a receiver*) (Indriana, 2011:13). Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut (Wati, 2016:3). Hamalik dalam Farid Ahmadi (2017:72) menyatakan, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan si pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

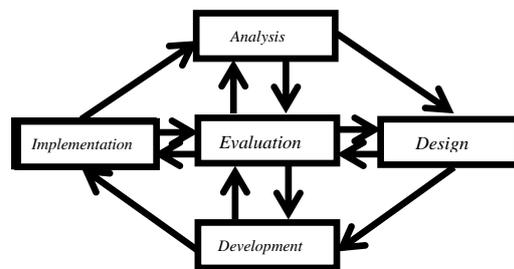
Penelitian yang dilakukan oleh Rezky Febriani, Hanung Prabowo, dan Mardiyono (2015) menyatakan bahwa penelitian tersebut membahas tentang pembangunan *game puzzle* bahasa Jawa berupa permainan kosa kata sebagai alternatif belajar, aplikasi permainan *Wazle* ini telah diujikan kepada siswa dan masyarakat umum dengan tingkat kepuasan sebesar 85, 7%. Penelitian lain dilakukan oleh Farid Ahmadi dan Wisnugroho (2016) tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penilaian ahli media sebesar 80% dan ahli materi sebesar 75%. Dengan menggunakan media berbasis *Macromedia Flash*, terbukti mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar 58,43 menjadi 74,86.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti membatasi masalah dalam pengembangan *Game Mobile Media (GM2)* untuk meningkatkan hasil belajar materi Aksara Jawa muatan Bahasa Jawa kelas VB SDN Jatisari. Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan, kelayakan dan keefektifan *Game Mobile Media*

(*GM2*) terhadap hasil belajar materi Aksara Jawa muatan Bahasa Jawa kelas VB SDN Jatisari. Tujuan penelitian ini adalah menguji pengembangan, kelayakan dan keefektifan *Game Mobile Media (GM2)* terhadap hasil belajar materi Aksara Jawa muatan Bahasa Jawa kelas VB SDN Jatisari.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an dalam merancang sistem pembelajaran. Tahapan model ADDIE yaitu meliputi *analysis, design, development, implementation, evaluation*.



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE (Isya, 2017)

Prosedur penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap pertama, peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara dan angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Tahap kedua, peneliti membuat desain atau *prototype*

rancangan media. Tahap ketiga, peneliti mewujudkan *prototype* dalam bentuk *Game Mobile Media (GM2)*. Kemudian melakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan media dan kemudian melakukan uji coba kelompok kecil. Tahap keempat peneliti melakukan uji kelompok besar. Dan tahap terakhir yaitu evaluasi, peneliti menyebar angket tanggapan guru dan siswa terhadap *Game Mobile Media (GM2)* yang sudah digunakan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN Jatisari sebanyak 39 siswa.

Uji coba kelompok kecil terhadap *Game Mobile Media (GM2)* dilakukan kepada 4 siswa dan sisanya 35 siswa masuk ke dalam uji kelompok besar. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah *Game Mobile Media (GM2)*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar materi Aksara Jawa muatan Bahasa Jawa Kelas VB SDN Jatisari. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara tidak terstruktur, dokumentasi, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal berupa uji normalitas, uji t dan uji N-gain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan *Game Mobile Media (GM2)* mengkaji beberapa hal meliputi: (1) pengembangan *Game Mobile Media (GM2)*; (2) hasil analisis kelayakan *Game Mobile Media (GM2)* (3) hasil analisis data akhir berupa keefektifan *Game Mobile Media (GM2)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

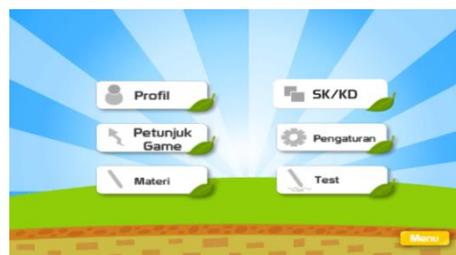
1. Hasil Pengembangan Media

Pembelajaran *Game Mobile Media (GM2)*

Berikut adalah hasil pengembangan *Game Mobile Media (GM2)* :



Gambar 3. Halaman Utama



Gambar 4. Pilihan menu



Gambar 5. Halaman materi



Gambar 6. Halaman petunjuk



Gambar 7. Profil Pengembang

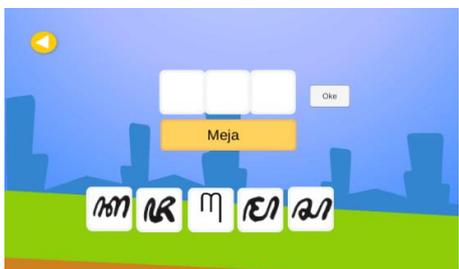
Gambar 12. Game tipe 4



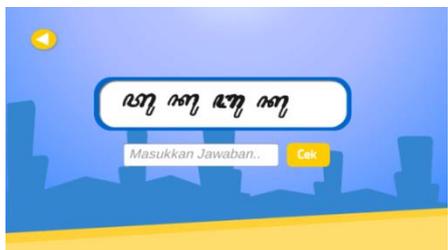
Gambar 8. Pilihan Game



Gambar 9. Game tipe 1



Gambar 10. Game tipe 2



Gambar 11. Game tipe 3



2. Hasil Analisis Kelayakan Materi dan Kelayakan Game Mobile Media (GM2) oleh Ahli

Game Mobile Media (GM2) telah melalui proses penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji ahli materi terhadap Game Mobile Media (GM2) dilakukan oleh Drs. Sukardi, M.Pd. dengan persentase nilai sebesar 88% dengan kriteria "Sangat Layak". Sedangkan hasil uji media dilakukan oleh Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. mendapatkan persentase nilai sebesar 80% dengan kriteria "Layak". Kriteria kelayakan tersebut ditentukan berdasarkan interpretasi validasi ahli, sebagai berikut:

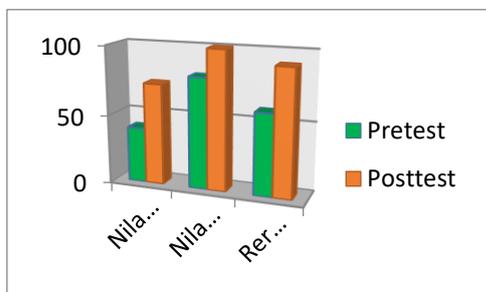
Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Media (Nusanzali, 2016)

Persentase	Kriteria
82%-100%	Sangat Layak
63%-81%	Layak
44%-62%	Cukup
25%-43%	Kurang Layak

3. Keefektifan Media Pembelajaran Game Mobile Media (GM2)

Keefektifan Game Mobile Media (GM2) diperoleh dari hasil belajar kognitif melalui tes formatif berupa *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media. Peneliti melakukan uji keefektifan media pembelajaran melalui uji kelompok besar. Uji ini dilakukan oleh 35 siswa kelas VB SDN Jatisari. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 59 dengan tingka ketuntasan KKM 25%. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah

91 dengan tingkat ketuntasan KKM 100%. Berikut rekapitulasi hasil uji kelompok besar.



Gambar 13. Grafik hasil belajar kelompok besar

Nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data akan digunakan. Berdasarkan perhitungan SPSS Versi 21 dapat diketahui bahwa nilai statistika yang diperoleh pada nilai *pretest* adalah 0,200 dan nilai statistika pada *posttest* adalah 0,61. Data dikatakan berdistribusi normal jika bilai $Sig > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji *Paired Sample t-test* untuk menguji hipotesis pada penelitian ini, hasilnya yaitu nilai $t_{hitung} = 15,925$ dan nilai signifikansi *2-tailed* sebesar 0,00. Hipotesis diterima jika nilai signifikansi $< \alpha$ yaitu $\alpha = 0,05$. Artinya nilai signifikansi *2-tailed* $< \alpha$ yaitu $0,00 < 0,05$. Sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya *Game Mobile Media* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Eni Dwi Rahayu (2014) bahwa menurut uji *t* pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *Paired Samples T-Test* diperoleh t_{hitung}

$= 2,481$ sedangkan t_{tabel} sebesar 2,042. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,481 > 2,042$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dari kedua kelompok tersebut. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kombinasi SPPKB dengan *game jcross* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang mendukung ialah penelitian yang dilakukan oleh Wingga pratami, Ngurah ayu, dan Henry Januar Saputra (2017) bahwa berdasarkan hasil uji *t*, diketahui bahwa dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $t_{hitung} = 2,115$ dan $t_{tabel} = 2,024$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,115 > 2,024$ sehingga H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan *game*.

Selanjutnya, peneliti melakukan penghitungan *n-gain* untuk mengetahui peningkatan rerata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa skor *n-gain* adalah 0,782 dengan kriteria tinggi. Hasil ini sesuai dengan kriteria yang ditetapkan berikut:

Tabel 2. Kriteria N-Gain Ternormalisasi menurut Hake (Setiawan, 2016)

Interval Koefisien	Kriteria
$N-gain < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N-gain < 0,7$	Sedang
$N-gain \geq 0,7$	Tinggi

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar materi aksara Jawa muatan Bahasa Jawa kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Game Mobile Media (GM2)*. Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Chung-Ming Hung, Iwen Huang dan Gwo-Jen Hwang (2014) bahwa lingkungan belajar merupakan permainan matematika yang

dikemas dalam *e-book* dengan menggunakan sistem *Android* dan menggunakan *smartphone* sebagai *hardware* nya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan pada model *e-book* secara efektif dapat meningkatkan prstasi belajar peserta didik, kepercayaan diri peserta didik dan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Shah dan Muhammad Khan (2015) bahwa hasil penelitian ini menunjukkan MAT lebih efektif daripada yang tradisional. Sikap siswa terhadap sains semakin meningkat jika metode MAT digunakan dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian tentang penerapan penggunaan pembelajaran menggunakan MPI *game* edukasi dengan Adobe Flash untuk pembelajaran IPA oleh Najikhah (2016) hasilnya yaitu terdapat perbedaan antara nilai sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media dengan rata-rata nilai 62,78 sebelum dilakukan model pembelajaran menjadi 75,56, maka setelah dilakukan model pembelajaran menggunakan MPI *game* edukasi mengalami peningkatan sebesar 20,36%. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *game* memberikan pengaruh positif terhadap hasil prestasi siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Game Mobile Media (GM2)*. Model penelitian pengembangan yaitu ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Tingkat kelayakan *Game Mobile Media (GM2)* diketahui bahwa persentase penilaian dari ahli materi sebesar 88% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase penilaian dari ahli media sebesar 70% dengan kriteria “layak”. Hasil belajar siswa pada kelompok besar memperoleh rerata *pretest* 59 dan rerata *posttest* 91. Sedangkan Dalam uji hipotesis hasil belajar Bahasa Jawa menunjukkan bahwa $t \text{ sig (2-tailed) } 0,000 < 0,05$ dan *N-Gain* sebesar 0,782 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan perhitungan tersebut disimpulkan bahwa *Game Mobile Media (GM2)* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar muatan Bahasa Jawa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan, Sri Rahayu, S.Pd., Kepala SDN Jatisari yang telah memberi izin penelitian/

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid & Adi Wisnugroho. 2016. The Developing of Media Learning Write Java Letters Using Macromedia Flash to Increase The Average of Learning Result. *Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL)*, 1(1): 508-512.
- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Febriani, Rezky.dkk.2015.*Game Puzzle Jawa Berbasis Table PC Android*”. *Jurnal Sinergi*, 9(2):146-152

- Hung, Cu Ming dkk. 2014. Effects Of Digital *Game*-Based Learning On Students' Selfefficacy, Motivation, Anxiety, And Achievements In Learning Mathematics. *Journal Computer Education*, 1(2-3):151-166
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Isya, Muhammad Andi. 2017. Pengebangan model pembelajaran intruksional design dengan model ADDIE mata pelajaran PAI pada Materi Mengulang-ulang Hafalan Surah Al Ma'um dan Al Fil secara Klasikal, Kelompok, dan Individu kelas V SDN Gedongan 2 Kota Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 7 (1) : 71-80
- Shah, Iqbal & Muhammad Khan. 2015. Impact of Media-aided Teaching on Students' Academic Achievement and Attitude at Elementary Level. *Journal US-China Education Review*, 5(5): 349-360
- Nasikhah, Fatikhatur dkk. 2016. Keefektifan MPI *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 2(4):59-65
- Nusanzali, Rachmad. 2016. Pengembangan E-Learning Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Kelas X Teknik Audio Video Di Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2):295-302
- Rahayu, Eni Dwi. 2014. Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Kombinasi Sppkb Dengan *Game Jcross* Pada Mapel IPS. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 3 (1) : 70-77
- Setiawan, Beni dkk. 2016. Penerapan Strategi Belajar Peta Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sains Sekolah Prodi S-1 Pendidikan IPA Unesa Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. 1(1):37-42
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 55 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Gubernur Daerah Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012.
- Pratami, Wingga dkk. 2017. Pengaruh Media *Game* Edukasi "Tekka Teki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo. *Jurnal Profesi Keguruan*. 3(2): 149-153
- Purwanto, M. Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjarwa. 1991. *Jawa sebagai Cermin Watak, Sifat, dan Perilaku Manusia Jawa (konggres Bahasa Jawa IV, 1991)*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor 430/9525 tentang Penggunaan Bahasa Jawa untuk Komunikasi Lisan di Lingkungan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakrta:Kata Pena