



PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEKS *PIWULANG SERAT WULANGREH PUPUH GAMBUEH* DENGAN MEDIA ANIMASI *TEMBANG* UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 CILACAP

Oktaviani Wilfa Az-zahra ✉

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Dikoreksi
Direvisi
Dipublikasi

Keywords:

*Animation; learning device;
serat Wulangreh*

Abstrak

Pembelajaran teks serat Wulangreh merupakan pembelajaran materi teks serat Wulangreh karya Sri Susuhunan Pakubuwana IV yang mencakup nilai-nilai kehidupan. Kesulitan siswa dalam memahami isi materi menjadi dasar perlunya mengembangkan pembelajaran dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dan media audio visual sebagai media pendukung. Metode penelitian menggunakan pendekatan research and development dengan lima tahapan, meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, serta revisi desain. Instrumen pengumpulan data meliputi panduan observasi, panduan wawancara, angket kebutuhan, angket uji validasi ahli media, materi dan guru. Desain produk berisi video rekaman tembang Gambueh 2 bait dengan tampilan animasi ilustrasi cerita kehidupan berdasarkan isi teks tembang Gambueh. Video dilengkapi dengan terjemahan teks dalam bahasa dialek Banyumasan. Hasil uji validasi menunjukkan skor rata-rata 4,3 dari ahli media, skor 4 dari ahli materi, dan skor 4 dari guru. Secara keseluruhan hasil uji validasi produk menunjukkan skor rata-rata 4 yang berarti desain produk dalam kategori penilaian baik.

Abstract

Text learning of Serat Wulangreh is text learning material of Serat Wulangreh written by Sri Susuhunan Pakubuwana IV which covered values and lifes. Students difficulties in understanding the content of the material are the basis for arranging learning devices which is in the form of RPP and audio-visual media as the supporting devices. Research methodology used a research and development approach with five stages, they were: identifying of potential and problems, collecting data, product design, design validation and design revision. Collecting data instrument included observation guideline, interview guideline, necessity questionnaires, validation of media expert, material expert, and teacher. The product design contained of two verses Tembang Gambueh recording video with life story animated illustration based on the main content of Tembang Gambueh text. The video also was completed with text translation in Banyumas dialect. The validation test result showed that the average score was 4,3 points from the media expert, 4 points from material expert, and 4 point from the teacher. Overall, the validation test result of product shows that the average score was 4 points which means the product design was categorized as good assessment.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: oktaviawilfa@gmail.com

ISSN 2252-6307

PENDAHULUAN

Implementasi Kurikulum 2013 sudah terlaksana di berbagai sekolah di Indonesia, salah satunya di SMP Negeri 1 Cilacap. Sekolah ini merupakan satu-satunya sekolah di kabupaten Cilacap yang menjadi sekolah rujukan dari Kemendikbud untuk mengimplementasi program PPK (penguatan pendidikan karakter). Program PPK bertujuan untuk mewujudkan anak yang berkarakter baik dan berdaya saing.

Seorang guru mempunyai peranan penting di sekolah yaitu menanamkan nilai-nilai karakter dan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Salah satu materi ajar yang terdapat pada Kurikulum 2013 muatan lokal bahasa Jawa adalah *Serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Salah satu Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum 2013 menyebutkan tentang KD menelaah dan menanggapi teks *piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Serat Wulangreh merupakan karya sastra Sri Susuhunan Pakubuwana IV. *Serat* ini berisi tentang *piwulang* atau ajaran-ajaran kebaikan, contoh perilaku manusia yang tidak baik dan akibat yang ditimbulkannya. Pembelajaran materi ajar *serat Wulangreh pupuh Gambuh* dibutuhkan suatu pemahaman mengenai maksud dan tujuan dari isi *serat* tersebut. Teks *tembang pupuh Gambuh* berisi 17 *pada*.

Isi dalam *serat Wulangreh* harus benar-benar dimengerti dan dipahami agar dapat diperoleh berbagai manfaat dan ilmu. Manfaat yang dapat diperoleh mencakup ilmu pengetahuan tentang pendidikan budi pekerti, nilai-nilai moral, nilai religius, sikap, peraturan, kepemimpinan dan kebiasaan berperilaku baik.

Materi *serat Wulangreh* merupakan materi yang mencakup nilai-nilai kehidupan dalam bermasyarakat sehingga sangat penting dan perlu untuk dikembangkan menjadi pembelajaran yang lebih bermakna. Materi *serat Wulangreh* dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran teks *tembang* serta menelaah isinya. Bahasa yang digunakan dalam teks *serat Wulangreh* merupakan bahasa Jawa yang digunakan pada zamannya saat itu yang memiliki ciri khas kuno dan antik yang sekarang ini sedikit pemakaiannya untuk berkomunikasi berbahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini menjadi salah satu faktor kesulitan siswa dalam memahami isi materi. Pembelajaran di kelas masih berpusat pada kegiatan guru, meskipun guru sudah berupaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tetap kondusif dengan memutarakan *tembang Gambuh* agar tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran oleh guru yang sesuai materi ajar dan menarik bagi siswa diperlukan guna menunjang kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran, namun penggunaan fasilitas sekolah belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru.

Keterbatasan waktu guru dan biaya menjadi salah satu kendala dalam penyusunan media pembelajaran. Kesulitan siswa dan keterbatasan guru yang telah disebutkan menjadi dasar perlunya mengembangkan pembelajaran dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran audio visual berupa video animasi *tembang Gambuh* dengan tampilan animasi ilustrasi cerita kehidupan anak sekolah. Video tersebut dilengkapi dengan terjemahan teks dalam bahasa dialek Banyumas.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan. Penelitian-penelitian tersebut menjadi kajian pustaka yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Shamseed-Deen dan Bettye (2006), Choy dan Mun (2012), Azizah (2013), Ampa dkk (2013), Madhavi (2013), Suwanto (2014), Kurniati (2016).

Shamsid-Deen dan Bettye (2006) dalam penelitian yang berjudul *Contextual Teaching and Learning Practices in the Family and Consumer Sciences Curriculum*. Pada penelitian tersebut, pembelajaran kontekstual dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Choy dan Mun (2012) dalam penelitian yang berjudul *Effects of Teaching Paraphrasing Skills to Students Learning Summary Writing in ESL*. Pada penelitian tersebut siswa terbantu dengan adanya penerapan teknik parafrase saat pembelajaran menulis ringkasan.

Azizah (2013) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes. Penelitian tersebut mengembangkan buku cerita rakyat berbahasa Jawa dialek Brebes. Ampa, Basri dan Andi (2013) dengan judul *The Development of Contextual Learning Materials for the English Speaking Skills*. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa materi berbasis kontekstual yang disusun efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Madhavi (2013) dalam penelitian yang berjudul *Paraphrasing Techniques to Develop Academic Writing in an ESL Context an Experimental Study*. Penelitian tersebut menggunakan teknik parafrase kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan menulis.

Suwanto (2014), melakukan penelitian dengan judul *The Effectiveness of the Paraphrasing Strategy on Reading Comprehension in Yogyakarta City*. Pada penelitiannya, menunjukkan hasil bahwa adanya peningkatan setelah adanya penerapan strategi parafrase untuk pembelajaran membaca pemahaman. Kurniati (2016) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Materi *Serat Wulangreh Pupuh Kinanthi* Berbasis Audio Visual. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran materi teks *serat Wulangreh pupuh Kinanthi* berbasis audio visual bermuatan karakter.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah desain *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2012: 407) menjelaskan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sesuai tujuan penelitian, langkah dalam penelitian ini dilaksanakan sampai tahap ke-5 yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain.

Responden dalam penelitian ini yaitu (1) siswa kelas VIII SMPN 1 Cilacap sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan data kebutuhan siswa melalui wawancara dan pengisian angket kebutuhan siswa, (2) guru bahasa Jawa SMPN 1 Cilacap sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan data kebutuhan guru melalui

wawancara, pengisian angket kebutuhan guru dan sebagai uji validasi pengguna, (3) dosen ahli materi dan dosen ahli media sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan data uji validitas produk sebagai validator.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, panduan wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, angket uji validasi materi, angket uji validasi media, dan angket uji validasi guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi tiga hal, yaitu (1) deskripsi kebutuhan guru dan siswa terhadap perangkat pembelajaran, (2) prototipe perangkat pembelajaran, (3) validasi perangkat pembelajaran, (4) revisi desain. Data kebutuhan guru dan siswa terhadap perangkat pembelajaran diperoleh dari hasil pengisian angket kebutuhan guru dan siswa serta wawancara. Responden dalam penelitian ini yaitu dua guru bahasa Jawa dan siswa kelas VIII B dan VIII D.

Penelitian ini melibatkan 31 siswa kelas VIII B dan 28 siswa kelas VIII D SMP N 1 Cilacap. Berdasarkan pengamatan pada sesi wawancara dan pengisian angket, para siswa memberikan jawaban bahwa materi yang sulit dipahami para siswa adalah materi tentang teks *serat Wulangreh*. Materi *serat Wulangreh* dianggap begitu sulit oleh para siswa karena teks sastra tersebut menggunakan bahasa Jawa yang sudah jarang digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari di masa sekarang.

Perangkat pembelajaran dibutuhkan dalam pengelolaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Ibrahim (dalam Trianto, 2007: 68-76) mengemukakan bahwa terdapat beberapa komponen perangkat pembelajaran, yaitu buku siswa, silabus, RPP, LKS, instrumen evaluasi atau Test Hasil Belajar (THB), serta media pembelajaran. Berdasarkan data kebutuhan, guru membutuhkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran audio visual sebagai media pendukung guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Media audio visual yang diperlukan seperti sebuah video dan film. Masing-masing kelas terdapat satu buah LCD yang sudah

terpasang. Fasilitas tersebut belum dimanfaatkan oleh guru secara maksimal. Keterbatasan guru untuk menyediakan sebuah media audio visual dan pembuatan media yang sulit serta membutuhkan waktu yang cukup lama menjadi kendala untuk memanfaatkan fasilitas sekolah tersebut.

Kedua guru membutuhkan adanya pengembangan perangkat pembelajaran dan media audio visual seperti media animasi. Guru berpendapat bahwa media animasi dapat membantu dalam proses pembelajaran dan lebih menarik perhatian siswa. Respon antusias dari para siswa akan lebih terlihat dengan melihat animasi yang bergerak dan mendengarkan audio *tembang macapat* secara bersamaan.

Guru membutuhkan adanya parafrase dari teks *tembang macapat* dan adanya ilustrasi cerita yang disusun berdasarkan isi dari teks *tembang* akan dikembangkan. Dalam hal penyajian sebuah cerita, kedua guru membutuhkan sebuah cerita yang berbasis kontekstual. Sebuah cerita mengenai kehidupan sehari-hari akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru membutuhkan adanya tambahan terjemahan bahasa Jawa Ngapak Banyumasan pada teks *tembang* dalam video yang disajikan. Hal ini lebih mempermudah siswa dalam menyerap isi cerita dan memahami amanat yang terdapat di dalamnya.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun adalah kompetensi dasar (3.2) menelaah teks *piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh* dan (4.2) menanggapi teks *piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Alokasi waktu yang digunakan pada RPP adalah 2 kali pertemuan. Satu kali pertemuan adalah (2 x 40 menit).

Deskripsi tujuan pembelajaran berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah disusun dengan mengacu pada kompetensi dasar yaitu (1) menuliskan pokok-pokok isi dan amanat yang terdapat dalam teks serat *Wulangreh pupuh Gambuh*; (2) menuliskan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*; (3) memparafrasekan isi *serat Wulangreh pupuh Gambuh*; (4) menyampaikan secara lisan pokok-pokok isi dan amanat yang terdapat dalam teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*; (5) menyampaikan secara lisan nilai-nilai luhur yang

terdapat dalam teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*.

Materi Pembelajaran disesuaikan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar Kurikulum 2013. Materi pembelajaran berupa teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh pada ke-1 dan ke-2*. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Cooperatif Learning*. Model pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik pada kompetensi dasar yang bertujuan untuk mendorong kemampuan siswa dan melatih kerjasama dengan penerapan metode kooperatif tipe *Jigsaw*.

Media dan bahan pada kegiatan pembelajaran yaitu teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh pada ke-1 dan ke-2* dan media audio visual berupa video animasi *tembang*. Sumber pembelajaran mengacu pada teks *serat Wulangreh* karya Sri Susuhunan Pakubuwana IV, buku teks Marsudi Basa Jawa kelas VIII, Senarai Puisi Jawa Klasik dan bausastra Jawa. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup yang memuat penerapan model dan metode pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dirancang sebagai berikut, (1) guru mengenalkan kepada siswa wujud teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh* dengan memutar media pembelajaran yang menampilkan rekaman audio *tembang Gambuh* bait ke-1. Siswa memperhatikan dengan seksama tuladha dan berlatih menyanyikannya bersama dengan guru; (2) siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 5 orang. Masing-masing kelompok ini disebut kelompok asal. Kelompok asal 1, 2, 3, 4, dan 5. Masing-masing siswa diberi lembaran teks dengan materi yang sama dengan media pembelajaran yang diputar (*teks pupuh Gambuh pada ke-1 dan ke-2* pada awal video pembelajaran); (3) siswa berdiskusi dengan kelompok asal untuk memparafrasekan atau membuat *gancaran* dari *serat Wulangreh pupuh Gambuh* dibimbing oleh guru; (4) siswa menuliskan pokok-pokok isi dan amanat dalam teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh pada ke-1 dan ke-2*; (5) siswa bersama guru membahas keseluruhan isi dalam teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh pada ke-1 dan ke-2*.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua dirancang sebagai berikut, (1) siswa berkelompok dengan kelompok asal yang sudah

ditentukan pada pertemuan sebelumnya. Guru membagi masing-masing peserta didik pada kelompok asal 1, 2, 3, 4, dan 5 untuk bergabung dengan membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli; (2) siswa mengamati video rekaman *tembang Gambuh* dengan ilustrasi cerita animasi *tembang* yang diputar oleh guru; (3) siswa berdiskusi dengan kelompok ahli tentang amanat dan nilai-nilai yang terdapat dalam ilustrasi cerita animasi *tembang Gambuh* pada ke-1 dan ke-2; (4) masing-masing siswa kembali kepada kelompok asal dan merumuskan tentang amanat dan nilai-nilai yang telah didiskusikan bersama kelompok ahli sebelumnya; (5) masing-masing kelompok asal mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing; (6) siswa lainnya menanggapi hasil presentasi; (7) siswa bersama guru membahas keseluruhan isi, amanat dan nilai-nilai dalam ilustrasi cerita animasi *tembang pada ke-1 dan ke-2*.

Instrumen penilaian terdiri dari penilaian aspek pengetahuan dan penilaian aspek keterampilan. Penilaian pada aspek pengetahuan mencakup penilaian tertulis berupa butir tes kemampuan kognitif yang dilengkapi pedoman penskoran dan kunci jawaban. Penilaian pada aspek keterampilan mencakup penilaian produk yang dilengkapi dengan pedoman penskoran dan kunci jawaban.

Tahap pembuatan media animasi materi teks piwulang *serat Wulangreh pupuh Gambuh* ini meliputi perancangan skenario cerita yang relevan dalam bentuk *storyboard* deskripsi konsep ilustrasi peristiwa, menentukan bentuk gambar atau tokoh, pewarnaan dan pembuatan *background* yaitu *tembang Gambuh pada ke-1 dan ke-2*. Pembuatan *background* dihasilkan dari rekaman lagu *Macapat Gambuh*. Proses perekaman dilakukan dengan menyanyikan *tembang Macapat Gambuh* sesuai dengan teks *serat Wulangreh pupuh Gambuh*. Perekaman suara menggunakan alat perekam suara yang terdapat pada *software* aplikasi *Cyberlink WaveEditor* dan diolah dengan aplikasi *Adobe Audition 3.0*.

Tahap produksi media terbagi menjadi dua proses, yaitu tampilan awal pembuka video dan tampilan video animasi. Tampilan awal pembuka video dirancang menggunakan aplikasi *Power Director*, sedangkan pembuatan video animasi dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator dan Adobe After Effect*. Hasil rancangan

tampilan pembuka video dan animasi yang sudah jadi kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan utuh menggunakan aplikasi *Power Director*. Tahap akhir dari pembuatan media adalah tahap *produce* gabungan video ke dalam format *MPEG-4* yang ada pada aplikasi *Power Director*.

Perbaikan prototipe dilakukan berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator dengan menyertakan angket penilaian. Berdasarkan keseluruhan penilaian oleh ahli media pada aspek masing-masing dapat diketahui bahwa skor yang didapat adalah 61 dari 70 skor yang seharusnya. Hasil menunjukkan bahwa skor 61 dibagi untuk 14 butir aspek penilaian adalah 4,3. Angka tersebut menunjukkan hasil penilaian pada kategori baik. Penilaian pada uji validasi calon pengguna diajukan kepada guru bahasa Jawa.

Berdasarkan keseluruhan penilaian oleh guru pada masing-masing aspek dapat diketahui bahwa skor yang didapat adalah 48 dari 60 skor yang seharusnya. Hasil menunjukkan bahwa skor 48 dibagi untuk 12 butir aspek penilaian adalah 4. Skor rata-rata 4 yang diperoleh menunjukkan bahwa desain produk dalam kategori penilaian baik. Hasil penilaian ahli materi terhadap desain produk menunjukkan hasil skor rata-rata 4, yang berisi desain produk berada dalam kategori penilaian baik. Hasil tersebut ditunjukkan dengan adanya pemerolehan jumlah skor 40 dari 50 skor yang seharusnya. Skor 40 yang diperoleh dibagi untuk 10 butir aspek penilaian sehingga hasil akhir skor rata-rata yang diperoleh adalah 4.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa (1) Guru dan siswa membutuhkan adanya pengembangan perangkat pembelajaran untuk membantu pembelajaran bahasa Jawa kurikulum 2013 kompetensi dasar menelaah dan menanggapi teks *piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh*; (2) Produk penelitian berupa RPP dan media pembelajaran sebagai media pelengkap dan alat bantu untuk mempermudah guru menyampaikan materi teks *piwulang serat Wulangreh pupuh Gambuh*; (3) Pada pengembangan produk ini, terdapat beberapa

saran atau masukan dari validator. Hasil uji validasi ahli media, ahli materi dan guru sebagai pengguna menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan produk, namun pemerolehan skor rata-rata 4 secara keseluruhan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dinilai baik, (4) Revisi desain dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, media dan guru sebagai calon pengguna. Hal-hal yang harus diperbaiki dalam pengembangan produk penelitian adalah sebagai berikut: perbaikan untuk menggunakan *font* berjenis *Arial*, perbaikan pada tampilan *background* agar terlihat lebih menarik, penambahan pada *slide* yang berisi deskripsi adegan dalam dialek Banyumasan, penambahan *slide* untuk penjelasan arti kata-kata sulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Asemota, Henry Erhamwenmwonyi. 2015. *The Role of Media in English Language Development. The International Journal of Humanities & Social Science Studies. Volume II Issue III*. No. 311-316. India. Scholar Publications.
- Azizah, Nur. 2013. *Pengembangan Buku Bacaan Cerita Rakyat Bahasa Jawa Berbasis Kontekstual di Kabupaten Brebes*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Choy, S. Chee dan Mun Yee Lee. 2012. *Effects of Teaching Paraphrasing Skills to Students Learning Summary Writing in ESL. The Journal of Teaching and Learning*. Volume 8. No.2. Malaysia: Tunku Abdul Rahman College.
- Devi, Poppy Kamalia dkk. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Guru SMP*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husamah, dan Yanur Setyaningrum. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi: Panduan dalam Merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Kurniati, Diah. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Materi Serat Wulangreh Pupuh Kinanthi Berbasis Audio Visual*. Semarang: Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Madhavi, Keshari. 2013. *Paraphrasing Techniques to Develop Academic in an ESL Context an Experimental Study. The Research Journal of English Language and Literatur (RJELAL)*. Volume 1. Issue 1. India: Jawaharlal Nehru Technological University.
- Shamsid-deen, Ifraj dan Bettye P. Smith. 2006. *Contextual Teaching and Learning Practices in the Family and Consumer Sciences Curriculum. The Journal of Family and Consumer Sciences Education*. Volume. 24. No. 1. Georgia: Columbia Middle School. University of Georgia.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2007a. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.